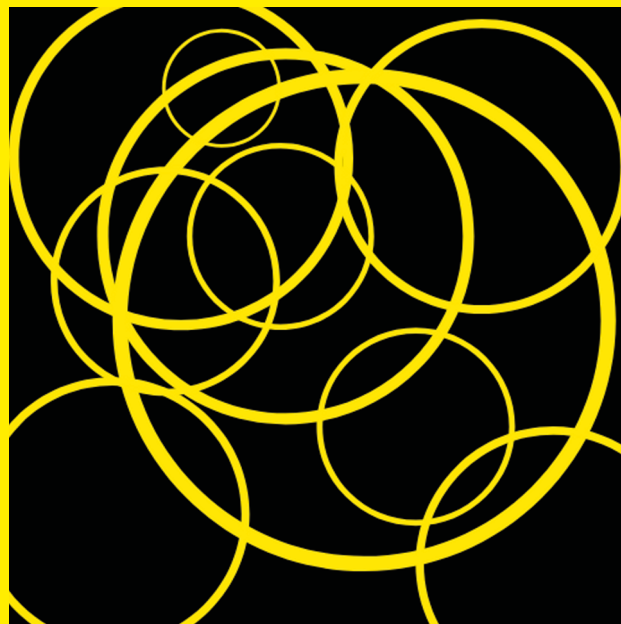


Maria Elisa Rodrigues Moreira
Vinícius Carvalho Pereira
Juan Ferreira Fiorini
ORGANIZADORES

Palavra e imagem em deslocamento



Palavra e imagem em deslocamento



Maria Elisa Rodrigues Moreira
Vinícius Carvalho Pereira
Juan Ferreira Fiorini
ORGANIZADORES

Palavra e imagem em deslocamento



1ª EDIÇÃO
BELO HORIZONTE
2020

P154	Palavra e imagem em deslocamento [recurso eletrônico] / Organizadores Maria Elisa Rodrigues Moreira, Vinícius Carvalho Pereira, Juan Ferreira Fiorini. – Belo Horizonte, MG: Tradição Planalto, 2020. ISBN 978-65-86268-07-2 1. Artes. 2. Linguística. 3. Semiótica. I. Moreira, Maria Elisa Rodrigues. II. Pereira, Vinícius Carvalho. III. Fiorini, Juan Ferreira. CDD: 306.44
------	--

Elaborado por: Maurício Amormino Júnior — CRB6/2422
 Informação bibliográfica deste livro, conforme a NBR 6023:2002 da
 Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT)

Copyright © 2020

Todos os direitos reservados. Este livro ou parte dele não pode ser
 reproduzido por qualquer meio sem autorização escrita da Editora

Publicação financiada com recursos da CAPES.

Editor Executivo

Ricardo S. Gonçalves

Editor

Maria Elisa Rodrigues Moreira

Revisão

Corina Maria Rodrigues Moreira

Juan Ferreira Fiorini

Maria Elisa Rodrigues Moreira

Vinícius Carvalho Pereira

Produção

Tradição Planalto Editora



Tradição Planalto Produções Visuais e Editoriais

www.tradicaoplanalto.com.br

Tel.: +55 (31) 3226-2829

Sumário

Apresentação	7
---------------------------	----------

Prefácio.....	8
----------------------	----------

Henrique de Oliveira Lee

A intermedialidade faminta e decolonial de <i>Bacurau</i>	13
--	-----------

Rosângela Fachel de Medeiros

Palavra, imagem, som: a adaptação de <i>Alice</i> para os games de American McGee	29
--	-----------

Rejania Francisca da Cruz Santiago

Maria Elisa Rodrigues Moreira

<i>88 Constellations for Wittgenstein</i> (to Be Played with the Left Hand), de David Clark: análise de um percurso temático por seus hiperlinks	46
---	-----------

Alice Garcia Silveira

Vinícius Carvalho Pereira

<i>Boquitas pintadas, kitsch, pop art</i> e estética da narrativa gráfica: um estudo de atritos e diálogos	63
---	-----------

Juan Ferreira Fiorini

Imagens escritas: a força da escrevivência evaristiana	83
---	-----------

Jozanes Assunção Nunes

Um passeio entre a Capital e os 12 distritos de <i>Jogos Vorazes</i> em palavras e imagens.....	98
--	-----------

Joyce da Silva Nascimento

Entre palavra e imagem: relações intermediáticas no romance <i>A misteriosa chama da rainha Loana</i>, de Umberto Eco	111
--	------------

Dieleem Mara da Silva Campos

**A perspectiva intermediática em *Parabelo*: articulações
iniciais entre dança, música e brasilidade128**

Natália Abido Valentini

***OraMortem* | palavra – imagem – palavra.....143**

Karina Figueredo Souza

**Experiências performativas do meu corpo negro:
o afeto da palavra na construção de imagens poéticas158**

Everton Santos de Brito

**A palavra como recurso plástico: analogias entre *Señales* (1982),
de Adolfo Bernal, e *Quebrantos* (2019), de Doris Salcedo.....175**

Sindy Yadira Bolivar Silva

Uma análise introspectiva dos videoensaios191

Nadia Imelda Moncada Sevilla

Sobre os autores207

Apresentação

Nos dias 21 e 22 de novembro de 2019 realizaram-se, no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (PPGEL/UFMT), as Jornadas Intermidiáticas - palavra e imagem, cuja comissão organizadora foi liderada pela Profa. Dra. Maria Elisa Rodrigues Moreira e pelo doutorando Juan Ferreira Fiorini. O evento teve por objetivo proporcionar um espaço de reflexão acerca das diversas relações que podem ser estabelecidas entre palavras e imagens em produções artísticas e culturais, propiciando também o fortalecimento de parcerias entre pesquisadores do PPGEL, de outros programas de pós-graduação da UFMT e de outras instituições nacionais de ensino superior.

Dada a qualidade das discussões desenvolvidas nas Jornadas Intermidiáticas, os organizadores se empenharam para a compilação do presente livro, que congrega textos de diferentes comunicações apresentadas no evento, de autoria de professores e alunos do PPGEL/UFMT e de outras universidades. A variedade de objetos artísticos e de abordagens teórico-metodológicas que marca o livro compõe uma rica tessitura que, em alguma medida, replica, no plano da organização plural do volume e seus 12 textos, as conexões múltiplas que palavra e imagem podem estabelecer nas artes e na cultura contemporâneas.

Aos interessados na temática, deixamos nosso convite para uma prazerosa e enriquecedora leitura, com desejo de que o livro possa fomentar mais discussões e pesquisas na área.

Prefácio

Palavra e imagem são as matérias-primas do sonho. O psicanalista austríaco Sigmund Freud propôs que pensássemos “a palavra como uma representação complexa”, que “corresponde a um intrincado processo associativo para o qual concorrem os referidos elementos de origem visual, acústica e cinestésica.”⁰¹ Em “A interpretação dos sonhos”, Freud, ao abordar as condições de figurabilidade do sonho, ou mais precisamente, as condições de tradução de palavras em imagens oníricas, notou que a vida onírica e a vida de vigília correspondem a regimes distintos de associações entre imagem e palavra. Enquanto na vida de vigília o hábito, as normas sociais e as necessidades pragmáticas restringem e enrijecem os modos de relação entre palavra e imagem em torno dos ordenamentos lógicos, na vida onírica, libertas das restrições lógicas e pragmáticas, palavra e imagem copulam mais promiscuamente em relações mais fluidas. Como exemplo, Freud cita um sonho de Alfred Maury, cujo fio condutor da sucessão de imagens são as semelhanças meramente fônicas entre as palavras: “certa vez, ele sonhou que estava numa peregrinação (pèlerinage) a Jerusalém ou Meca; após muitas aventuras, viu-se visitando o químico Pelletier, que, depois de conversar um pouco, deu-lhe uma pá (pelle) de zinco.”⁰²

O livro que brilha agora em vossa tela constitui uma série de pesquisas aparentemente heterogêneas em seus objetos – a literatura, o cinema, o teatro, os quadrinhos, os jogos eletrônicos, a ciberliteratura, a dança, o videoensaio, instalações e performances em arte contemporânea –, mas que convergem como exercícios de prospecção de novos territórios, novas combinações, novas possibilidades de copulação entre palavra e imagem. Cada um dos trabalhos efetua deslocamentos – históricos, geográficos, intersemióticos e intermediáticos – capazes de ampliar o mapa que temos da relação entre palavra e imagem.

Em *A intermedialidade faminta e decolonial de Bacurau*, Rosângela Fachel de Medeiros nos apresenta o cinema como espaço para práticas pedagógicas decoloniais fecundas, capazes de engendrar um coletivo constituído por corpos

01 FREUD, Sigmund. **Concepções sobre a afasia**. Tradução Emiliano Brito Rossi. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2013. p. 107.

02 FREUD, Sigmund. A interpretação dos sonhos. In: _____. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Vol. IV. 2. ed. Rio de Janeiro: Imago, 1996 [1900]. p. 94.

afroindígenasqueer que fazem da sua conectividade, por meio de aparelhos eletrônicos, um importante dispositivo de defesa. Rosangela discute o impacto das diversas camadas de intermedialidade, as telas dentro da tela, nas subversões dos modelos narrativos que figuram em Bacurau: do encontro entre o cinema de Glauber Rocha, o Tropicalismo e a linguagem do cinema *mainstream* segue-se um ritual antropofágico em que essa última é devorada viva.

Em *Palavra, imagem, som: a adaptação de Alice para os games de American McGee*, Rejania Francisca da Cruz Santiago e Maria Elisa Rodrigues Moreira percorrem o deslocamento do jogo (imaginário) do texto para o jogo (visual e sinestésico) do game através das pistas intertextuais. Este percurso contribui para que as autoras possam discutir importantes mudanças subjetivas que esse deslocamento produzirá no sentido de possibilitar a reconfiguração do imaginário através do consumo e da multiplicação das plataformas digitais.

Em *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)*, de David Clark: análise de um percurso temático por seus hiperlinks, Alice Garcia Silveira e Vinícius Carvalho Pereira apresentam uma instigante leitura da obra de David Clark expondo a arquitetura hipertextual, multilinear e combinatória que a diferencia, enquanto uma obra de literatura digital, de uma mera digitalização de obras literárias. Os autores apontam que a principal diferença estaria na articulação dos elementos imagéticos, sonoros, verbais e não verbais em uma linguagem computacional. A leitura de Alice e Vinícius das *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)* ressalta que o “estado de coisas” e a “configuração dos objetos” nas 88 constelações, além de convidar o leitor a examinar a obra e a vida de Wittgenstein como partes distintas de um mesmo sistema, apresentam uma configuração dos elementos narrativos que é homóloga aos escritos filosóficos de Wittgenstein. Na análise que os autores empreendem sobre certas relações entre o texto e as imagens emerge uma reflexão crucial sobre a opção de Wittgenstein por este modo de escrever filosofia. Escrever por aforismos não seria já proporcionar aos leitores uma experiência para além da contiguidade linear do texto, um convite ao jogo combinatório de ligar pontos entre cada um dos aforismos?

A simultaneidade e espacialidade da imagem quando contraposta à linearidade da escrita gera atritos capazes de conferir força performativa à violência. Juan Ferreira Fiorini, em *Boquitas pintadas, kitsch, pop art e estética da narrativa gráfica: um estudo de atritos e diálogos*, desvela os modos como a combinação entre palavra e imagem na versão em quadrinhos do romance de Manuel Puig fornecem nova dinamicidade à leitura. A versão em quadrinhos

Boquitas pintadas não é mera estratégia pedagógica de aproximação de um cânone literário do formato de entretenimento da cultura de massa, e Juan demonstra o impacto dessa tradução intersemiótica, da palavra à imagem, na expressividade da violência.

A leitura que Jozanes Assunção Nunes nos apresenta do conto “Rose Dusreis” em *Imagens escritas: a força da escrevivência evaristiana* explicita a presença de certas estratégias formais de utilização de recurso rítmicos-verbais na literatura de Conceição Evaristo. Trata-se de técnicas narrativas que aguçam a percepção de imagens poéticas por meio de sua inscrição na materialidade linguística da palavra. É deste modo que a dança da personagem Dusreis estabelece uma relação dialógica com a imaginação da leitora, convida-a também para dançar em meio às anáforas, aliteraões e assonâncias do texto, aos signos da vida e da morte.

A perspectiva intermediática em Parabelo: articulações iniciais entre dança, música e brasilidade, de Natália Abido Valentini, conta-nos um pouco da história do Grupo Corpo, talvez a mais importante companhia de dança contemporânea em atividade no Brasil hoje. Ao valer-se da noção de intermedialidade, a autora demonstra que há certa área de indeterminação da dança no que tange à tentativa de classificá-la em uma mídia específica. No espetáculo do Grupo Corpo realizado, via de regra, em parceria com músicos e letristas de renome, música, letra e dança produzem diversas ondulações do par palavra e imagem. A autora nos mostra como a dança é capaz de habitar o interstício entre imagem acústica e imagem visual.

Na discussão da adaptação de livros para filmes realizada por Joyce da Silva Nascimento em *Um passeio entre a Capital e os 12 distritos de Jogos Vorazes em palavras e imagens* enfatiza-se que também há ganhos numa adaptação. A autora levanta uma hipótese sobre a chamada “retórica da perda”, que seria a expressão da indisposição prévia da crítica com adaptações cinematográficas de livros, relacionando-a com a presença insidiosa da iconofobia, acompanhada da logofilia, nas culturas formadas na tradição de religiões monoteístas. O ganho destacado pela autora na adaptação de *Jogos Vorazes* é revelado pelo papel fundamental das imagens, sobretudo cenário e figurino, na representação da distopia.

Os paratextos e ilustrações protagonizam *Entre palavra e imagem: relações intermediáticas no romance A misteriosa chama da rainha Loana, de Umberto Eco*, de Dieleem Mara da Silva Campos. A autora nos conduz por

uma contextualização do livro ilustrado para explicitar o diálogo intertextual e intermediário do livro de Eco com certa tradição de livros ilustrados infantis. A construção de um “museu imaginário” composta de narrativas e imagens da infância fornece o palco para o diálogo e o deslocamento de palavra e imagem no romance.

As palavras dependem de seus suportes materiais, seja a voz, o papel, os diversos tipos de tela. A materialidade da palavra faz dela necessariamente uma imagem, visual ou acústica. Em *A palavra como recurso plástico: analogias entre Señales (1982), de Adolfo Bernal, e Quebrantos (2019), de Doris Salcedo*, Sindy Yadira Bolívar Silva nos apresenta obras de dois artistas colombianos que dialogam com a condição material e imagética da palavra. Doris Salcedo, com a performance *Quebrantos*, realiza um monumento às vidas perdidas para a violência urbana na Colômbia: utilizando-se da materialidade fragmentada dos cacos de vidro, os nomes das vítimas ganham o espaço público da praça para que, através da visibilidade e da extensão, o luto e a indignação por tantas perdas brutais possam ser reconhecidos no coração da *pólis*.

OraMortem | palavra – imagem – palavra, de Karina Figueredo Souza, e *Experiências performativas do meu corpo negro: o afeto da palavra na construção de imagens poéticas*, de Everton Santos Brito, brindam-nos com testemunhos sobre como fecundações recíprocas entre palavra e imagem podem desencadear processos criativos no teatro e na performance. Em *OraMortem*, a criação coletiva de um texto dramático se desenvolve em torno da imagem do desejo feminino transbordante, da cadeira de balanço, da água, que por sua vez foram as imagens pelas quais se traduziu uma narrativa oral com a qual teve contato o coletivo de dramaturgos. Everton Santos Brito descreve os bastidores da criação da performance “O Negro” e conta como, certa vez, uma paralisia na criação textual o impulsionou às ruas, para um encontro com uma imagem capaz de se tornar uma síntese da experiência vivencial desenvolvida. Ao se deparar com uma operação policial no centro da cidade de Cuiabá, a apreensão dos corpos negros que contrastavam com a mera curiosidade dos corpos brancos diante da cena, possibilitou a Everton capturar elementos para reativar a construção poética de seu espetáculo.

Em *Uma análise introspectiva dos videoensaios*, de Nadia Imelda Moncada Sevilla, caracteriza-se o gênero do videoensaio a partir de uma leitura de *Barbaric Poetry: Can We Really Film the Holocaust?* (2016), do jornalista Leigh Singer, e *Cuadrante Solar* (2018), do artista Luis Lechosa. Ambos os trabalhos convergem num certo esforço de metarreferencialidade por se valerem de

imagens cinematográficas para realizar uma discussão sobre algum aspecto do cinema. No entanto, os ensaios enfocam diferentes dimensões do gênero. No primeiro trabalho há uma primazia da palavra, em que um texto sobre o cinema do holocausto determina diretamente o aparecimento das imagens, sendo a seleção de imagens utilizada para ilustração dos argumentos da fala. Já o segundo trabalho expressa uma relação anárquica entre palavra e imagem, que se ligam por repetições cíclicas. A autora aponta o papel do silêncio, da repetição e da sobreposição de imagens no trabalho de Lechosa e avança em seu ensaio com perguntas fundamentais sobre o que determina a percepção da palavra e da imagem em contextos em que sua apreensão não seria óbvia.

Que cada leitor, após ler os trabalhos reunidos neste livro, possa retornar ao mundo com a sensibilidade mais aguçada para perscrutar as novas e inauditas cópulas entre palavra e imagem que o futuro nos reserva.

Henrique de Oliveira Lee

Universidade Federal de Mato Grosso

A intermidialidade faminta e decolonial de *Bacurau*

Rosângela Fachel de Medeiros

Universidade Federal de Pelotas

O sertanejo é, antes de tudo, um forte.
Os sertões, Euclides da Cunha, 1902

– *Quem nasce em Bacurau é o quê, hein?*
– *É gente.*

Bacurau, Juliano Dornelles e Kleber Mendonça Filho, 2019

Bacurau (2019), de Juliano Dornelles e Kleber Mendonça Filho, já é um marco na cinematografia brasileira contemporânea. Lançado no festival de Cannes, em que foi consagrado com o Prêmio Especial do Júri, o filme circulou com sucesso de crítica e público em diversos festivais internacionais. No Brasil, sua primeira exibição ocorreu na abertura do 47º Festival de Gramado e, mesmo estreando comercialmente no país apenas no final de agosto de 2019, tornou-se a oitava maior bilheteria do cinema nacional no ano.



Figura 1 – O caminhão-pipa rumo a Bacurau.
Fonte: Foto de Victor Jucá. Divulgação do filme.

Na boleia do caminhão-pipa que abastece a cidade, Teresa (Bárbara Colen) retorna à agreste Bacurau (Figura 1), no sertão nordestino, para o enterro de sua avó, Carmelita (Lia de Itamaracá), levando consigo um lote de vacinas. No velório, além de seu pai, Plínio (Wilson Rabelo), que é filho de Carmelita, Teresa reencontra Pacote (Thomas Aquino), seu antigo namorado, também de regresso à cidade. Todos da comunidade comparecem ao funeral da matriarca, inclusive Domingas (Sônia Braga), a médica do lugar, que chega bêbada vociferando ofensa à morta. Após o funeral, o povoado retoma seu cotidiano até se dar conta de que foi, literalmente, retirado do mapa, quando Plínio tenta sem sucesso, com seus alunos da escola João Carpinteiro, encontrar Bacurau nas plataformas de geolocalização *Maps* e *Earth* do Google. Ao mesmo tempo, um *drone* disfarçado de disco voador começa a ser avistado rondando o povoado e um casal de motoqueiros (Karine Teles e Antonio Saboia) do sudeste do Brasil aparece fazendo perguntas estranhas e levantando suspeitas (Figura 2).



Figura 2 – Casal de forasteiros que chega a Bacurau.
Fonte: Foto de Victor Jucá. Divulgação do filme.

Mas o que ninguém imagina é que eles, na verdade, são assassinos contratados por uma equipe de jogadores estrangeiros anglófonos para bloquear o sinal de internet da cidade. A equipe, liderada e teleguiada por Michael (Udo Kier), que tem como cúmplice o corrupto prefeito da cidade, Tony Jr (Thardelly Lima), chega à região para um jogo de caça até a morte aos moradores do vilarejo. E quando alguns moradores da cidade começam a aparecer assassinados por vários tiros, a população se dá conta de que está sendo atacada e engendra coletivamente um plano de resistência. Pacote recorre à Lunga (Silvero Pereira),

um foragido procurado, mas que é respeitado e acobertado pelos moradores do povoado, para ajudar no plano de resistência. A tecnologia contemporânea é utilizada para o planejamento, mas são as sementes psicotrópicas de Damiano (Carlos Francisco) e os artefatos arcaicos carregados de memórias, que a comunidade vai buscar em seu museu, que irão dar o tom ancestral à resistência violenta e sangrenta do povoado.⁰¹

O sucesso do filme logo despertou uma profusão midiática de comentários e críticas, sobretudo no Brasil, onde o forte subtexto de denúncia social nacional da narrativa foi potencializado pelo reconhecimento de metáforas e alusões ao momento político do país. Ademais das questões políticas e sociais aventadas, muitas análises atentaram às múltiplas referências, intertextuais e intermediárias, presentes na obra. Para representar toda a força da fortuna crítica gerada em torno do filme, destaco “Bacurau é a síntese do Brasil brutal”, escrito pela professora e pesquisadora Ivana Bentes (2019), que desvela diversas das memórias cinematográficas nacionais e internacionais imbricadas pelo filme – que ela define como “um *remix* de Glauber com Tarantino e Godard” – e as articula com o contexto político do país e com a ideia de “capitalismo gore”, da mexicana Sayak Valencia. A análise de Bentes, assim como outras importantes reflexões provocadas pelo filme, discorre sobre as articulações de memórias e referências – intertextuais e intermediárias – muitas vezes improváveis, que compõem a narrativa e que conduzem o espectador por caminhos conhecidos para levá-lo a lugares inesperados.

No contexto nacional, *Bacurau* é um manifesto identitário que recupera discursos de resistência cultural aos poderes coloniais e imperialistas. O filme invoca a potência transformadora da antropofagia, de Oswald de Andrade, e mergulha nas memórias afro-indígenas que estão na essência de *Macunaíma* (1928), de Mário de Andrade (1987), e que foram ressignificadas em sua versão cinematográfica (1969), de Joaquim Pedro de Andrade. Orquestra a polifonia das sonoridades politicamente dissonantes do Tropicalismo, de “Objeto não identificado” (1968)⁰², de Caetano Veloso, e da canção de protesto, de “Réquiem para Augusto Matraga” (1965)⁰³, de Geraldo Vandré, à voz emblemática do

01 O trailer oficial de *Bacurau* está disponível no site de sua coprodutora Vitrine Filmes: http://www.vitrinefilmes.com.br/site/?page_id=5317.

02 O filme apresenta a versão original da canção gravada por Gal Costa, em 1968. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6khZzKCSomE> Acesso em: 25 maio 2020.

03 O filme apresenta a versão original da canção, gravada pelo compositor e intérprete Geraldo Vandré para a trilha sonora do filme *A Hora e a Vez de Augusto Matraga* (1965), de Roberto Santos, adaptação do romance homônimo de Guimarães Rosa. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jOfpxgWFWYs>. Acesso em: 25 maio 2020.

cantor cearense Rodger Rogério⁰⁴. Fotografa a luz sertaneja de Glauber Rocha e transfere o transe da terra (TERRA..., 1967) para os corpos dos personagens que incorporam os fantasmas dos sertões de Canudos e do cangaço. E, invertendo a emblemática fotografia do extermínio de Lampião e de seu bando de cangaceiros⁰⁵, em *Bacurau* são os cangaceiros contemporâneos liderados por Lunga que expõem as cabeças decepadas de seus inimigos. *Bacurau* é a vitória de Antônio Conselheiro. Não por acaso o museu da cidade é abertamente inspirado no Museu de Canudos⁰⁶ e em tantos outros museus criados por populares nas pequenas cidades do Nordeste, que teimam em tentar criar e tentar conservar a história do lugar. E, nesse processo, *Bacurau* é, também, realismo mágico.

Já a articulação com as culturas internacionais se dá quase completamente por meio das memórias advindas do universo cinematográfico, sobretudo, em relação aos modelos narrativos do cinema de gênero *mainstream* – *western*, ação, ficção científica, *gore* – que o filme homenageia, regurgita, hibridiza e transcultura. A começar pela inversão dos repertórios e dos papéis narrativos recorrentes em “filmes de ação”, quando transforma os personagens anglófonos brancos em vilões invasores e os mestiços latino-americanos em heróis resistentes. Explicitamente híbrido, o filme mistura, subverte e transcultura (MEDEIROS, 2012) elementos de vários gêneros cinematográficos, homenageando, desconstruindo e reconfigurando estereótipos e padrões narrativos dos cinemas *mainstream*. Há, por exemplo, uma forte relação do filme com os repertórios dos cinemas gênero de horror e de ficção científica *gore*. São muitas as homenagens dos diretores ao cineasta John Carpenter: o nome da escola do vilarejo, citações audiovisuais a seus filmes e a utilização de uma composição musical sua na trilha sonora⁰⁷. E a escolha do ator alemão Udo Kier⁰⁸, famoso por suas atuações

04 Artista conhecido regionalmente, Rodger Rogério alcançou reconhecimento nacional após o filme. Sua trajetória artística foi celebrada no programa Nomes do Nordeste, realizado pelo Centro Cultural Banco do Nordeste em 30 de janeiro de 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=wkh572wP4_A. Acesso em: 25 maio 2020.

05 Até hoje não é conhecida a autoria da fotografia que registrou, em 1938, as cabeças decepadas de Lampião, Maria Bonita e seu bando de cangaceiros – “Os Trágicos Troféus do Angico”. Disponível em: <http://brasilianafotografica.bn.br/brasiliانا/handle/20.500.12156.1/5243>. Acesso em: 25 maio 2020.

06 O Museu de Canudos, que inspirou o Museu de Bacurau, foi criado a partir da coleta de artefatos e objetos cuja importância histórica foi reconhecida pelo pescador Manoel Travessa. Disponível em: <https://www.vivaosertao.com.br/index.php/experiencias/item/139-museu-historico-de-canudos>. Acesso em: 25 maio 2020.

07 A composição Night, de Carpenter, que pode ser escutada em *Lost Themes* (2015), é uma presença marcante na trilha sonora de *Bacurau*. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Lxbfshg2mcl>. Acesso em: 25 maio 2020.

08 Em Cannes para o lançamento de *Bacurau*, Udo Kier falou sobre seu trabalho no filme. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7So5A2dMQww>. Acesso em: 25 maio 2020.

em filmes de terror e *exploitations*, para interpretar Michael, o elegante e sádico líder da equipe de jogadores assassinos que ataca Bacurau, incorpora a seu personagem toda a memória desses gêneros que sua presença evoca (Figura 3). Não por acaso, é na configuração dos vilões – estrangeiros anglófonos – que a apropriação dos repertórios hollywoodianos (características físicas, tipos de roupas e armamentos, gestual e discursos) é mais evidente, imbrincado as figuras dos pistoleiros dos westerns à dos *snipers* dos filmes de ação e de guerra.



Figura 3 – Michael faz pontaria em moradores de Bacurau e Kate e Willy se preparam para atacar Damiano.

Fonte: Divulgação do filme.

Mas enquanto os personagens “gringos” trazem para o filme essas memórias de narrativas clássicas de vertente hollywoodiana, desvelando seus discursos imperialistas e hegemônicos, a configuração de um protagonismo coletivo de personagens autóctones adensa o processo de desobediência epistêmica da narrativa.

Uma narrativa coletiva – a multidão queer de *Bacurau*

A narrativa do filme é contada de maneira linear por meio do entrelaçamento dos focos narrativos de um grupo de personagens que vão alternando o protagonismo da ação e compondo, assim, um protagonismo múltiplo e coletivo, mas literalmente conectado. Os conselheiros do povoado que mantêm a ancestralidade em sintonia com o contemporâneo: Damiano (Carlos Francisco), uma espécie de xamã caboclo; a médica social e intempestiva Domingas (Sônia Braga), e Plínio (Wilson Rabelo), o sábio professor do povoado, que é pai de Teresa (Barbara Colen), a pródiga e altruísta, ex-namorada de Pacote

(Thomás Aquino), o matador de aluguel redimido; e ambos antigos conhecidos de Lunga (Silvero Pereira), o cangaceiro justiceiro e fashionista.

Essa perspectiva coletiva conflui com a própria história contada, uma vez que é na coletividade, como multidão, que os habitantes de Bacurau atuam, em uma organização herdeira do “sistema comunitário” praticado pelos povos indígenas e quilombolas. Essa potência coletiva é apresentada em imagem nas cenas da cerimônia do enterro da matriarca Carmelita (Figura 4) e, sobretudo, da resistência do povoado ao ataque estrangeiro (Figura 5).



Figura 4 – O funeral de Carmelita.
Fonte: Foto de Victor Jucá. Divulgação do filme.



Figura 5 – A captura de Michael.
Fonte: Foto de Victor Jucá, divulgada em seu Facebook.

Esta configuração nos faz lembrar da afirmação de Antonio Negri e Michael Hardt, de que “a ação política voltada para a transformação e a libertação só pode ser conduzida hoje com base na multidão” (2004, p. 139). O coletivo de protagonistas do filme representa, então, a força dessa multidão múltipla, que, conforme Negri e de Hardt, se diferencia da ideia de unidade do povo.

A multidão é composta de inúmeras diferenças internas que nunca poderão ser reduzidas a uma unidade ou identidade única – diferentes culturas, raças, etnias, gêneros e orientações sexuais; diferentes formas de trabalho; diferentes maneiras de viver; diferentes visões de mundo; e diferentes desejos. A multidão é uma multiplicidade de todas essas diferenças singulares. (NEGRI; HARDT, 2004, p. 12).

É por meio do imbricamento de suas singularidades, das quais emergem as “memórias gravadas em seus corpos por gerações e a marginalização sociopolítica à qual foram sujeitos por instituições” imperiais e republicanas (MIGNOLO, 2008, p. 291), que as personagens de *Bacurau* estabelecem sua potência coletiva. Seus corpos evidentes e evidenciados (Figura 4) transformam

essas “feridas coloniais” (MIGNOLO, 2008) em força, em confluência com o pensamento de Walter Mignolo de que é nos corpos e mentes indígenas e afrodescendentes que vive o pensamento decolonial (MIGNOLO, 2008).

De seus corpos emana a potência cultural, sexual, natural e fantasmática das ancestralidades, mitos, memórias e corpos afro-indígenas brasileirxs, que o colonialismo tentou apagar, mas que foram queerizadxs nos processos de transculturação da formação brasileira. A multidão de *Bacurau* é formada por personagens que incorporam diferenças singulares, como o professor, a médica, a matriarca, o cangaceiro, a prostituta e o curandeiro, mas todxs rompem com a estereotipia das normatividades instauradas pelas narrativas hegemônicas, sobretudo, em relação às representações de corpos, gênero e sexualidade. Corpos diversos e dissidentes, gêneros imprecisos e sexualidades fluidas e livres, mas talvez o mais importante é que essas características não sejam apresentadas como questões da narrativa, aparecendo como algo natural na vida das personagens, mas que não as define. A grande questão é a forma como cada uma dessas personagens se integra ao movimento de resistência da multidão.

Fora do espectro de configuração de protagonismo em narrativas hegemônicas, os personagens de *Bacurau* são sujeitos “desidentificados” (MUÑOZ, 1999), que rompem com normatividades corporais e sexuais e revelam a multidão *Queer* anunciada por Paul B. Preciado, que “emerge de uma posição crítica a respeito dos efeitos normalizantes e disciplinares de toda formação identitária, de uma desontologização do sujeito da política das identidades” (PRECIADO, 2011, p. 18).

A tela que enquadra a tela: camadas de intermidialidade

No futuro próximo a que *Bacurau* nos leva, as “novas” tecnologias e mídias já estão integradas ao cotidiano sertanejo, que nem por isso deixa de ser precário: celulares, *tablets*, computadores, *drones*, tradutores simultâneos são então elementos fundamentais na narrativa. E estão completamente implicadas na configuração contemporânea de *Bacurau*, pois, como alerta André Lemos, “novas mídias produzem novas espacialidades” (LE MOS, 2009, p. 1). São justamente as mídias locativas que dão o tom do início do mistério na narrativa, pois, como segue Lemos em sua reflexão:

Devemos definir os lugares, de agora em diante, como uma complexidade de dimensões físicas, simbólicas, econômicas, políticas, aliadas a banco de dados eletrônicos, dispositivos e sensores sem fio, portáteis e eletrônicos, ativados a partir da localização e da movimentação do usuário. Esta nova territorialidade compõe, nos lugares, o território informacional. (LE MOS, 2009, p. 1).

Ademais da configuração geográfica do povoado, muitas das tecnologias apresentadas são responsáveis pela produção de imagens, as quais convergem para as diversas telas portáteis, pequenas e grandes, que permeiam a narrativa: *smartphones*, *tablets*, computadores, telas digitais. Ao enquadrar e assumir a perspectiva narrativa dessas múltiplas telas, o filme se volta, ao mesmo tempo, sobre sua própria natureza imagética audiovisual e sobre a natureza dessas mídias. Esse imbricamento das imagens produzidas e difundidas por novas tecnologias e aparatos à imagem fílmica é, também, resultado da forma como essas novas tecnologias da imagem se apropriaram das linguagens audiovisuais produzidas por tecnologias anteriores, homenageando-as, mas também rivalizando com elas e redesenhando-as em um processo que Bolter e Grusin (2000) denominam de remediação. Assim, se entendemos, como afirmam os autores, que as novas mídias redesenham suas antecessoras, percebemos, igualmente, como as mídias antigas, ao se apropriarem e absorverem essas novas tecnologias e suas imagens, vão por sua vez igualmente redefinindo-as e ressignificando-as neste processo.

A história do cinema é marcada por esses processos de interferência e de imbricamento de outras tecnologias da imagem, cujas especificidades técnicas e de linguagem vão, gradativamente, sendo incorporadas e transformadas em seu interior, seja em sua relação intrínseca com a fotografia, como em *Blow-Up: depois daquele beijo* (*Blow-Up*, 1967), de Michelangelo Antonioni, ou já em relação à realidade virtual, como em *Estranhos prazeres* (*Strange Days*, 1995), de Kathryn Bigelow, ambos filmes citados por Bolter e Grusin. Ou ainda, da maneira que vêm fazendo Michael Haneke em filmes como *Violência gratuita* (*Funny Games*, 1997) e *Cachê* (2005).

Em *Bacurau* a interferência imagética vem das múltiplas telas que atuam na narrativa. É na tela de uma espécie de *tablet* acoplado ao painel do caminhão-pipa que o espectador assiste com Teresa ao conclave das autoridades do Brasil do Sul pela denúncia de Lunga. E será na tela interativa do *tablet* e, em seguida, da *smart TV* que Plínio vai tentar mostrar a seus alunos e aos espectadores a localização de Bacurau, que deveria estar delimitada pelas mídias locativas e

ser visível nos mapas virtuais. E será também na grande tela digital acoplada como um outdoor ao carro de som do Urso Paredão DJ que veremos, junto com os moradores de Bacurau, as imagens de Carmelita ainda viva e assistiremos ao Top10 do Rei do Teco – Pacote (Thomas Aquino), uma seleção de seus 10 melhores assassinatos gravados por câmeras de segurança.

Esses vídeos funcionam como expansões da narrativa. Os *drones* com câmeras funcionam como observadores móveis que orientam as ações dos jogadores/caçadores. E as imagens captadas (Figura 6) são imbricadas à narrativa cinematográfica. E assim, despertam no espectador a consciência em relação à câmera que as está captando, ao contrário do que acontece na maioria de outras produções, nas quais uma cena com esse mesmo ponto de vista (realizado com uma tomada aérea ou grua) é percebida, apenas, como uma perspectiva (plano) da instância narradora.

O vídeo de Pacote exibido na tela digital do carro de som exerce a mesma função de um *flashback*, no entanto, ele acontece no mesmo plano temporal e espacial da narrativa no presente sem que seja necessário interromper sua temporalidade para dar lugar a essa volta ao passado. Além disso, *Bacurau* transforma as câmeras impessoais de vídeo-segurança – fixas e móveis – em ferramentas narrativas audiovisuais, algo que vem, aos poucos, sendo explorado como, por exemplo, na franquia de filmes de terror *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, 2007), criada por Oren Peli, e na série *Pessoa de interesse* (*Person of Interest*, 2011-2016), criada por Jonathan Nolan, bem como no filme e projeto *Faceless* (2007), de Manu Luksch⁰⁹. Mas, para além do campo das narrativas audiovisuais, as imagens, bem como os aparatos e as estruturas em torno das câmeras de segurança/vigilância, vêm sendo objeto de diferentes abordagens no campo das artes, como analisa José Luis Lozano Jiménez em sua tese de doutorado *Arte Panóptico: Control y Vigilancia en el Arte Contemporáneo* (2012). Entre as questões que essas obras dão a ver destaca-se o apagamento do limite entre público e privado promovido por essas tecnologias (BAUMAN; LYON, 2014).

No entanto, os moradores de Bacurau não parecem preocupados em proteger suas intimidades individuais, mas sim em proteger a intimidade da comunidade frente à vigilância que vem de fora, dos sulistas e dos estrangeiros, que impõem um olhar alienígena sobre o povoado. Os moradores de Bacurau têm consciência da vigilância tecnológica e utilizam outras tecnologias para

09 O projeto pode ser conhecido na página: <http://www.manuluksch.com/project/faceless/>.

enfrentá-la em rede, como os celulares que servem para interconectá-los em seu monitoramento do acesso de forasteiros ao povoado, no entanto, será acessando seus conhecimentos ancestrais que eles conseguirão burlar a vigilância midiática e derrotar seus algozes.

Mas além de colocarem em discussão a forma como essas tecnologias de vigilância incidem em nosso cotidiano, *Bacurau* e as outras produções citadas ressignificam a própria natureza dessas imagens e de suas tecnologias ao as rerepresentarem inseridas em um outro contexto (narrativo, artístico), mas mantendo suas diferenças em relação à imagem cinematográfica – na qualidade e/ou cor da imagem, ou com marcações e interferências tecnológicas (Figura 6), e assim acabam, também, por expandir o próprio campo da linguagem cinematográfica. Integradas à narrativa do filme, essas imagens midiáticas passam a ser repertórios fílmicos. Como explica Chris Metz, o filme se constrói na combinação entre códigos cinematográficos e não cinematográficos em um conjunto que conserva a dualidade dos elementos, mas a ultrapassa por meio da “unidade lógica e estrutural de um sistema singular” na qual o filme “transforma a dualidade em complexidade” (METZ, 1980, p. 128).



Figura 6 – Imagem captada pelo *drone*.
Fonte: Divulgação do filme.

Bacurau estabelece uma narrativa audiovisual em três camadas midiáticas que se sobrepõem: a midialidade do filme que se sobrepõe à midialidade das imagens cotidianas – celulares, *drones*, câmeras de segurança – as quais, por sua vez, se sobrepõem, novamente, à midialidade fílmica, uma vez que são em si simulacros, produzidos para a narrativa. Como um palimpsesto imagético, as imagens anteriores não são borradas, pelo contrário, são evidenciadas e

integradas no interior da narrativa audiovisual compondo uma trama intermediática, pois, como explica Ginette Verstraete:

Intermedialidade acontece quando em uma produção há uma inter-relação tão intensa entre várias artes e mídias – distintamente reconhecidas – que elas se transformam e uma nova forma de arte, ou mediação, emerge. Esses intercâmbios alteram as mídias e levantam questões cruciais sobre a ontologia de cada uma delas, como quando Greenaway questiona o *status* das imagens estática e em movimento, integrando em seus filmes representações de fotografias e de imagens digitais. (VERSTRAETE, 2010, p. 10, tradução nossa).

Essa hibridação de imagens produzidas por diferentes mídias e aparatos compõe um discurso fílmico híbrido e impuro¹⁰, no qual a linguagem cinematográfica é atravessada por outras perspectivas midiáticas audiovisuais e imagéticas, que surgem e se sobrepõem para preencher-lhe as lacunas narrativas. Vale destacar que esse fenômeno intermediático de criação impura resultaria, na percepção de Lucia Nagib, não de um projeto ou de um objetivo em si, mas sim de um problema da própria narrativa, um lugar de crise ou falta de meios, que requer “outros procedimentos metafóricos para preencher uma lacuna que está no cerne da criação artística” (NAGIB, 2014, p. 21).

A intermedialidade faminta e decolonial de *Bacurau*

A narrativa de *Bacurau* é um palimpsesto intermediático no qual se sobrepõem camadas de sentido cinematográficas, fílmicas, literárias, fotográficas e musicais, nacionais e internacionais, em articulação com a consciência de sua própria midialidade, que é desvelada por meio da relação com outras mídias. Nesse sentido, empreender uma análise acerca da intermedialidade de *Bacurau* provoca uma convergência de reflexões transdisciplinares, visto que, como propõe o *Centre de Recherche sur l'Intermédialité* (CRI), implica uma revisão de *corpus* teóricos (visando dar ênfase à lógica das relações), uma perspectiva histórica e uma abordagem experimental (para localizar essas relações) (REVUE INTERMÉDIALITÉS, 2003).

10 Ideia de impureza audiovisual advinda da noção de “cinema impuro”, proposta por André Bazin e retomada por Lúcia Nagib (2014) no reconhecimento das “políticas da impureza”.

Essa desobediência epistêmica do filme, que borra limites midiáticos, imagéticos e narrativos, é também uma resposta descolonial às narrativas *mainstream*, das quais se alimenta faminta, no sentido da afirmação de Mignolo de que: “Toda mudança de descolonização política (não-racistas, não heterossexualmente patriarcal) deve suscitar uma desobediência política e epistêmica” (MIGNOLO, 2008, p. 287). E enquanto projeto e opção descolonial, *Bacurau* “precisou lidar com a epistemologia de fronteira e o pensamento de fronteira e duplas traduções como uma linha metodológica” (MIGNOLO, 2008, p. 304). Assim, não surpreende que o filme apresente o embate entre as culturas mediado por aparatos de tradução simultânea. E é importante ressaltarmos todas as implicações da hegemonia do idioma inglês na historiografia do cinema e no processo de globalização e transnacionalização das produções em tensão com os cinemas nacionais.

Bacurau nos leva ao Brasil profundo de um sertão mítico em um futuro próximo no qual o arcaico e o *high-tech* se complementam, um povir conectado e distópico, no qual a ameaça estrangeira de caçadores imperialistas e *gamificados* desperta a resistência ancestral e visceral do povoado. Mas se o enfrentamento ao inimigo imperialista estrangeiro é o mote central da narrativa, é importante lembrar que, antes da chegada dos caçadores, o povoado já resistia às mazelas decorrentes da colonialidade da estrutura sociopolítica do país em relação ao poder, ao saber, ao ser e à natureza (WALSH, 2007). A exploração e o descaso dos políticos corruptos; os livros despejados como lixo; a dificuldade de acesso à água, que logo na abertura do filme aparece como propriedade privada à qual o povoado não tem acesso; e os assassinos sulistas que se creem “superiores” aos nordestinos expõem as grandes desigualdades brasileiras entre o centro e as margens, entre pobres e ricos, entre homens e mulheres, entre brancos, pretos e indígenas, entre pessoas cisgênero, transgênero e não-binárias, o que suscita uma relação direta do filme com o presente em *dever* do país que se sobrepõe à narrativa. O protagonismo das tecnologias no filme, em alusão à presença cada vez mais crescente que têm em nossas vidas, revela um prognóstico de persistência de desigualdades no qual a democratização do acesso às tecnologias apenas corrobora estruturas coloniais de poder, as quais vêm sendo evidenciadas pela recente pandemia de COVID 19. Mesmo que pareça existir uma popularização no acesso às tecnologias, há muita diferença entre utilizar um aplicativo (de mídias locativas) de entregas ou de transporte como consumidor ou como prestador de serviço.

Para Glauber Rocha, a originalidade do cinema latino-americano estava em sua fome, que se revelava nas personagens famintas do Cinema Novo, pois “somente uma cultura da fome, minando suas próprias estruturas, pode superar-se qualitativamente: e a mais nobre manifestação cultural da fome é a violência” (ROCHA, 1965, p. 3). A fome que atravessa a narrativa de *Bacurau* é uma fome discursiva e midiática que se alimenta vorazmente de outras narrativas e de outras tecnologias, as digere e as regurgita em um processo antropofágico de transculturação cinematográfica, que converge para um apogeu narrativo de violência em transe.

Bacurau é uma ode à resistência coletiva, que mescla conhecimentos contemporâneos e tecnológicos a conhecimentos arcaicos e ancestrais, sendo ambos transmitidos por memórias coletivas, as quais, segundo Catherine Walsh (2017), são um espaço de entrelaçamento das práticas pedagógicas e decoloniais. E sua impureza e hibridez nos envolvem em uma complexa trama intertextual e intermediária (PETHÖ, 2011) que subverte ao mesmo tempo modelos narrativos hegemônicos e normatividades epistêmicas e discursivas. Por meio desse jogo de apropriações, transformações e transculturações, a narrativa nos faz entrar “‘em contato’ com o mundo do filme [experimentando] diferentes níveis de consciência e percepção” (PETHÖ, 2011, p. 4, *tradução da autora*), apontando ao mesmo tempo para o “mundo real” e para “sua própria midialidade” instaura relações de intermedialidade, famintas e decoloniais.

Referências

A HORA e a vez de Augusto Matraga. Direção de Roberto Santos. Brasil: Difilm, 1965. Colorido. (109 min).

ANDRADE, Mário de. **Macunaíma**. O herói sem nenhum caráter. Belo Horizonte: Itatiaia, 1987.

ATIVIDADE Paranormal. Direção de Oren Peli. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2007. Colorido. (86 min).

BACURAU. Direção de Juliano Dornelles e Kleber Mendonça Filho. Brasil: Vitrine Filmes, Canal Brasil, 2019. Colorido. (131 min). 1 DVD.

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

BENTES, Ivana. Bacurau é a síntese do Brasil brutal. **Revista Cult**, São Paulo, 29 ago. 2019. Disponível em: <https://revistacult.uol.com.br/home/bacurau-kleber-mendonca-filho/>. Acesso em: 20 mar. 2020.

BLOW-UP: depois daquele beijo. Direção de Michelangelo Antonioni. Reino Unido/Itália: Carlo

Ponti Production, 1967. Colorido. (111 min).

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: Understanding New Media. Cambridge: MIT Press, 2000.

CACHÉ. Direção de Michael Haneke. Austria: Wega Film, 2005. Colorido (117 min).

CLÜVER, Claus. Intermedialidade. **Pós: 2**, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 5-23, nov. 2008.

ESTRANHOS prazeres (Strange Days). Direção de Kathryn Bigelow. Estados Unidos: Lightstorm Entertainment, 1995. Colorido. (145 min).

FACELESS. Direção de Manu Luksch. Reino Unido: Amour Fou e Ambient Information Systems, 2007. Colorido. (50 min).

LE MOS, André. Arte e Mídia Locativa no Brasil. *In*: ENCONTRO DA COMPÓS, 18., 2009, Belo Horizonte. **Anais** [...]. Belo Horizonte: UFMG, 2009. p. 1-12. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1015.pdf. Acesso em: 14 abr. 2020.

LOZANO JIMÉNEZ, José Luis. **Arte Panóptico**: Control y Vigilancia en el Arte Contemporáneo. 2012. Tese (Doutorado em Artes) – Facultad de Bellas Artes, Universidad de Granada, Granada, 2017. Disponível em: <https://hera.ugr.es/tesisugr/20980978.pdf>. Acesso em: 20 abr. 2020.

MACUNAÍMA. Direção de Joaquim Pedro de Andrade. Brasil: [s.n.], 1969. Colorido. (110 min).

MEDEIROS, Rosângela Fachel de. A transculturação como estética dos cinemas latino-americanos. **Revista Imagofagia**, Buenos Aires, n. 6, p. 1-21, 2012. Disponível em: <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/article/view/283/243>. Acesso em: 12 mar. 2020.

MENDES, João Maria. **Introdução às intermedialidades**. Lisboa: Biblioteca da Escola Superior de Cinema, 2011. Disponível em: <https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/731/1/intermedialidades.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2020.

METZ, Christian. **Linguagem e cinema**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

MIGNOLO, Walter D. Desobediência epistêmica: a opção descolonial e o significado de identidade em política. **Cadernos de Letras da UFF**, Niterói, n. 34, p. 287-324, 2008. Disponível em: <http://www.cadernosdeletras.uff.br/joomla/images/stories/edicoes/34/traducao.pdf>. Acesso em: 18 fev. 2020.

MUÑOZ, José Esteban. **Disidentifications**: Queers of Color and the Performance of Politics. London: University of Minnesota Press, 1999.

NAGIB, Lucia. Politics of impurity. *In*: NAGIB, Lucia; JERSLEV, Anne (ed.). **Impure Cinema**: Intermedial and Intercultural Approaches to Film. London, New York: I.B. Taurus, 2014. p. 21-39.

NEGRI, Antonio; HARDT, Michael. **Multidão**: guerra e democracia na era do Império. Rio de Janeiro: Record, 2004.

PESSOA de interesse (Person of Interest) [Seriado]. Criação de Jonathan Nolan. Produção J.J. Abrams, Bryan Burk, Greg Plageman, Denise Thé e Chris Fisher. Estados Unidos: CBS, 2011-2016. (5 temporadas).

PETHÖ, Ágnes. Introduction. In: PETHÖ, Ágnes. **Cinema and intermediality**: the Passion for the in-Between. UK: Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2011. p. 1-15. Disponível em: https://www.academia.edu/552452/Cinema_and_Intermediality_The_Passion_for_the_In-Between_Cambridge_Scholars_Publishing_2011. Acesso em: 13 abr. 2020.

PRECIADO, Paul Beatriz. Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”. **Estudos Feministas**, Florianópolis, v. 19, n. 1, p. 312, jan./abr. 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2011000100002/18390>. Acesso em: 15 abr. 2020.

REVUE INTERMÉDIALITÉS. Centre de Recherches Intermédiales: sur les arts, les lettres et les techniques. Montréal, 2003. Disponível em: <http://crialt-intermediality.org/fr/pages7/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

ROCHA, Glauber. **Eztetyka da fome** (1965). Disponível em: <https://hambrecine.files.wordpress.com/2013/09/eztetyka-da-fome.pdf>. Acesso em: 14 abr. 2020.

TERRA EM TRANSE. Direção de Glauber Rocha. Brasil: Mapa Produções Cinematográficas Ltda., 1967. P&B. (106 min).

VANDRÉ, Geraldo. Intérprete Geraldo Vandrê. Réquiem para Augusto Matraga. **A Hora e vez de Augusto Matraga**. Brasil: Audio Fidelity, 1965. (LP)

VELOSO, Caetano. Intérprete Gal Costa. Objeto não identificado. **Gal Costa**. Brasil: Philips Record, 1968. (LP)

VERSTRAETE, Ginette. Intermedialities: A Brief Survey of Conceptual Key Issues, **ActaUniv. Sapientiae, Film and Media Studies**, Cluj-Napoca, v. 2, p. 7-14, 2010. Disponível em: https://www.academia.edu/22430381/Introduction_Intermedialities_A_Brief_Survey_of_Conceptual_Key_Issues. Acesso em: 15 mar. 2020.

VIOLÊNCIA gratuita. Direção de Michael Haneke. Austria: Wega Film, 1997. Colorido. (109 min).

WALSH, Catherine. Interculturalidad crítica/pedagogía decolonial. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DIVERSIDAD, INTERCULTURALIDAD Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDAD, 2007, Bogotá. **Anais** [...]. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional, 2007.

WALSH, Catherine. **Pedagogías decoloniales**. Práticas Insurgentes de resistir, (re)existir e (re)vivir. Equador: Editora Abya-Yala, 2017.

Palavra, imagem, som: a adaptação de *Alice* para os games de American McGee

Rejania Francisca da Cruz Santiago

Universidade Federal de Mato Grosso

Maria Elisa Rodrigues Moreira

Universidade Federal de Mato Grosso

No mercado dos videogames, uma adaptação envolve a circulação de *mundos possíveis*, de *modos de engajamento* dos leitores-jogadores e de *convergências midiáticas*. Nesse processo, são colocados em movimento regimes sógnicos diversos, que envolvem palavras, imagens e sons, mas também o próprio jogo das narrativas. Neste artigo, propomo-nos a refletir sobre como esse movimento se estabelece em dois games da “franquia” Alice. Ambos os jogos, assinados pelo game-designer American McGee, foram abertamente adaptados dos livros *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) e *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), escritos por Lewis Carroll e ilustrados por John Tenniel.

O primeiro desses games é *American McGee’s Alice* (2000), que foi publicado pela EA Games e produzido em parceria com a Rogue Entertainment. Ele está disponível para os consoles de videogames PlayStation 3, desenvolvido pela Sony Computer Entertainment, e Xbox 360, desenvolvido pela Microsoft, assim como para computador, no sistema operacional Windows. O segundo game se intitula *Alice: Madness Returns* (2011), publicado também pela EA Games, mas produzido em parceria com a Spicy Horse. Com 10 anos de diferença em sua produção, está disponível para os consoles de videogames PlayStation 3 e Xbox 360, assim como para computadores com os sistemas operacionais Microsoft Windows e Mac OS X⁰¹.

01 O *gameplay* dos jogos utilizado para este artigo seguiu parte dos requisitos de sistema apresentados, tendo sido realizado no sistema operacional Windows 10, com um processador Intel Core 2 Duo 1.6 e uma placa de vídeo Geforce GT 640 (abaixo dos testes comerciais do segundo jogo, entretanto

Para a leitura proposta, organizamos este artigo em três seções, todas tendo por horizonte analítico os games supramencionados. Num primeiro momento, discutimos a questão da “adaptação como adaptação”, tal qual abordada pela pesquisadora canadense Linda Hutcheon (2011), e a conformação dos mundos possíveis por ela engendrada, de acordo com reflexões de Andrea Semprini (2010). Em seguida, discutimos alguns aspectos particulares das adaptações no universo dos games, aproximando de Hutcheon e Semprini as colocações de Henry Jenkins (2013) relacionadas à cultura da convergência, para pensarmos a adaptação como produto e como processo. Por fim, na terceira seção, refletimos sobre o papel das pistas intertextuais, a partir de Gérard Genette (2010), para a reflexão sobre os processos de criação e de recepção nas adaptações como adaptações da franquia Alice.

American McGee’s Alice e Alice: Madness Returns – a adaptação como adaptação

Na dimensão do espaço sociocultural de *criação* e *recepção*, os games aqui analisados são tomados como “adaptações”, na perspectiva teórica de Linda Hutcheon (2011), uma vez que não negam seu vínculo com os livros que os antecederam. Mais ainda: eles são, considerando o arcabouço conceitual de Hutcheon, “adaptações como adaptações”, pois se trata de “[...] uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (HUTCHEON, 2011, p. 30). Assim, um primeiro contato com *American McGee’s Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011) já é suficiente para evocar o País das Maravilhas construído por Lewis Carroll nos dois livros, de modo que, no imaginário do leitor-jogador, tais produtos passam a ser associados uns aos outros.

Tal relação nos levou a postular que a adaptação funciona, neste caso, como um ponto de convergência cultural (JENKINS, 2013)⁰², uma vez que expande universos narrativos complexos no imaginário dos leitores-jogadores, reforçando os *videogames transcodificados* como objetos que apresentam comportamentos de linguagem inerentes à expansão da literatura, seja ela digital ou não digital.

mais apta para processar a linguagem gráfica do primeiro jogo). A memória, o espaço livre e o áudio foram compatíveis com os requisitos técnicos, e o idioma utilizado foi o inglês.

02 De acordo com Henry Jenkins (2013, p. 34), a cultura da convergência é definida pelo cruzamento dos meios de comunicação, da cultura participativa e da inteligência coletiva, pois “[...] no mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia”.

Tendo em vista que a questão textual atravessa uma variedade de mídias na *adaptação como adaptação*, é possível que associemos esta à construção de *mundos possíveis*, assim conceituados por Andrea Semprini:

Um mundo possível é uma construção de sentido altamente organizado, no qual confluem elementos narrativos, fragmentos de imaginários, referências socioculturais, elementos arquétipos, e qualquer outro componente que possa contribuir para tornar este mundo significativo para o destinatário. (SEMPRINI, 2010, p. 21).

Essa capacidade dos *games* de “[...] criar um mundo que lhe[s] é próprio e que constrói um verdadeiro imaginário, com seus conteúdos, seus códigos e seus valores” (SEMPRINI, 2010, p. 278), está vinculada à concretização do projeto de sentido da “franquia” em torno da adaptação, configurando o que Semprini chama de *mundo possível* de marca. Os mundos possíveis da franquias Alice, assim, se apresentam como os resultados de um processo de convergência entre elementos diversos, dos quais os mais visíveis são os próprios games e os romances de Carroll – acompanhados por um conjunto de informações oriundas de produtos secundários e que povoam nossos imaginários, como as animações da Disney, os livros adaptados para crianças, as ilustrações mais difundidas de seus personagens, bonecos, objetos de decoração, entre outros...

Há, no entanto, algumas particularidades quando esse processo envolve uma adaptação entre livros e games, pois “[...] o poder de um mundo possível [...] não depende só do fato de saber contar uma bela história. Em primeiro lugar, ele está ligado ao sentido e aos valores que essa história evoca em seus receptores” (SEMPRINI, 2010, p. 278). Afinal, como afirma Hutcheon (2011, p. 10), é pelo dialogismo que “[...] nós não apenas contamos, mas também recontamos nossas histórias. E recontar quase sempre significa adaptar – ‘ajustar’ as histórias para que agradem ao seu novo público”, no caso, os leitores-jogadores, que buscam nesse processo outros modos de interação com esse universo.

Isso implica que, para o leitor-jogador, a adaptação como adaptação se constitui a partir de uma série de elementos intertextuais, que inevitavelmente o levam a conhecer a *retórica ficcional* (REIS, 2016) dos personagens e os valores que constituem certos pontos de identidade tanto no *jogo do texto* (ISER, 2011) como no *jogo do game*. O processo adaptativo, portanto, é nesses casos permeado tanto pela *recepção* quanto pela *criação*, constituindo uma intertextualidade

palimpsesta que se ancora em diversas camadas de narrativas complexas: os romances, o design do jogo, o gameplay.

Essa intertextualidade nos parece suficiente para colocar por terra um dos pontos mais frequentemente criticados quando se pensam as adaptações, abordado com preocupação por Linda Hutcheon e por outros pesquisadores do assunto, como Robert Stam: a questão da “infidelidade”. Conforme a pesquisadora, o julgamento crítico de obras adaptadas que se pauta na noção de fidelidade/infidelidade da obra adaptada em relação ao “original” está ancorado em juízos de valor simplistas, que refletem uma suposta hierarquia entre os gêneros midiáticos, remontando ao que Robert Stam nomeia como uma “superioridade axiológica de literatura”, a qual estaria ancorada na “iconofobia (uma desconfiança em relação ao visual) e [na] logofilia (a sacralização da palavra)” (STAM, 2000, p. 58 *apud* HUTCHEON, 2011, p. 24).

Ao contrário, se pensada em perspectiva intertextual, como postulam os dois pesquisadores, a adaptação possibilita aos leitores-jogadores com ela interagir a partir das três perspectivas aqui apontadas: a percepção da *adaptação como adaptação*, que orienta a formação de *mundos possíveis* que convergem em torno de uma *franquia*. Nessa perspectiva, a adaptação é recepcionada como uma repetição sem replicação, que se ancora nos pontos de identidade e diferença entre as linguagens envolvidas nesse processo – em nosso caso, no diálogo intertextual que o jogo transcodificado é capaz de estabelecer com os livros.

As adaptações no mercado dos games: produtos e processos em convergência

Linda Hutcheon afirma que a adaptação pode ser entendida por três perspectivas distintas, mas inter-relacionadas: como *produto*, como *processo de criação* e como *processo de recepção*. Na primeira perspectiva, a adaptação pode promover uma mudança de mídia, de gênero, de foco narrativo ou contexto cultural, porque, “[...] vista como *uma entidade ou produto formal*, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular” (HUTCHEON, 2011, p. 29, grifos do autor), e permite assim uma definição de caráter formal. Na segunda perspectiva, a adaptação envolve a questão autoral, mítica e cultural das histórias, já que, “[...] como *um processo de criação*, a adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação” (HUTCHEON, 2011, p. 29, grifos do autor). Por fim, na última perspectiva, há uma

experiência de engajamento em diferentes graus para aqueles que conhecem ou não a obra adaptada, uma vez que no *processo de recepção* a adaptação é uma forma de intertextualidade: “[...] nós experienciamos as adaptações (*enquanto adaptações*) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (HUTCHEON, 2011, p. 30, grifos do autor).

Para melhor entender as duas perspectivas processuais da adaptação – processo de criação e processo de recepção –, a autora aponta três modos de engajamento que podem ser estabelecidos nas adaptações:

O modo contar (romance) nos faz mergulhar num mundo ficcional através da imaginação; o modo mostrar (peças e filmes) nos faz imergir através da percepção auditiva e visual – a última relacionada à perspectiva na pintura renascentista. O modo participativo (videogames) nos faz imergir física e sinesteticamente. (HUTCHEON, 2011, p. 47).

Ao apresentar os modos *contar*, *mostrar* e *interagir*, Hutcheon reforça o fato de que cada mídia apresenta uma maneira de narrar e engajar o público, ressaltando que “[...] nenhum modo é inerentemente bom para uma coisa e não para outra; cada qual tem à sua disposição diferentes meios de expressão – mídias e gêneros – e, portanto, pode mirar e conquistar certas coisas mais facilmente que outras” (HUTCHEON, 2011, p. 49). Destaca-se, ainda, que esses modos não são “puros”, apresentando diferentes graus de entrelaçamento entre si – um romance, por exemplo, conta mas também mostra e, em certos suportes, demanda a interação direta do leitor, do mesmo modo que um game também conta e mostra, contendo também momentos de menor interação.

Ao considerar o primeiro comportamento dos videogames transcodificados, enquanto *produto* ou *entidade formal*, percebe-se que eles recorrem a uma linguagem que muitas vezes tem na adaptação um ponto de convergência cultural que podemos articular às cinco dimensões do consumo no espaço social pós-moderno elencadas por Semprini (2010), quais sejam:

- 1) O individualismo, associado às diversas maneiras com que cada ser humano insere-se na cultura e estabelece seus vínculos sociais. No mercado dos games, essa dimensão permitiu diferentes modos de engajamento *single-player*, uma vez que “[...] as indústrias culturais e meios de comunicação disponibilizaram ofertas cada vez mais

diversificadas, permitindo corresponder a gostos individualizados e tematizados” (SEMPRINI, 2010, p. 59).

- 2) O corpo, que recebe atenção crescente na esfera do consumo, que o toma como elemento “[...] aberto ao ambiente por meio de seus cinco sentidos” (SEMPRINI, 2010, p. 60). O mercado cultural dos videogames explora amplamente a visão, o tato e a audição, num processo que foi potencializado pelos avanços tecnológicos com o intuito de ampliar o engajamento do jogador no mundo virtual.
- 3) A imaterialidade, relacionada à busca dos sujeitos por um ideal de bem-estar por meio do consumo, que os leva “[...] a valorizar os aspectos cada vez mais abstratos, conceituais, virtuais de suas vidas e de sua interação com o ambiente” (SEMPRINI, 2010, p. 60). Os games, nesse sentido, colocam em cena também dimensões intangíveis, comercializando as experiências do jogador com uma linguagem em movimento.
- 4) A mobilidade, conforme Semprini (2010, p. 62), “[...] deve ser entendida como uma metáfora de alcance mais amplo, como uma maneira de ser, como uma verdadeira filosofia de vida. A mobilidade se torna social, profissional e mental”. O mercado dos games tem investido nas possibilidades abertas por essa mobilidade, por meio da distribuição em plataformas digitais, de interações on-line ou off-line, dispersas no espaço.
- 5) O imaginário, tanto individual quanto coletivo, foi reconfigurado pelo consumo: “[...] a partir de um esquema de funcionamento análogo ao de outros lugares de produção imaginária (a literatura, a arte, o cinema), o consumo e as marcas apropriam-se de territórios, desenvolvem temas, constroem relatos atraentes, dotados de sentido para os indivíduos” (SEMPRINI, 2010, p. 65). No universo *gamer*, a criação de mundos possíveis habitáveis e manipuláveis pelos jogadores promove ou reforça o engajamento destes com as narrativas.

A adaptação, portanto, no mercado cultural dos videogames, é um espaço de produção coletiva de significados, um ponto de encontro na linguagem entre livros e games e um caminho para viver novas aventuras narrativas que não se afasta de sua dimensão de consumo. Nesse sentido, os *videogames transcodificados* podem ser pensados, como *produtos*, a partir do modo como fazem convergir os seguintes campos de sua composição: conteúdos,

imaginário coletivo, mecanismos de distribuição, participação coletiva e mudança (imprevisível) no perfil de leitores e jogadores.

No caso específico da franquia aqui analisada, um momento importante desse movimento de convergência se deu com a publicação do livro *The Art of Alice: Madness Returns* (MCGEE, 2011), que provocou o deslocamento de conteúdos e mobilizou pistas intertextuais que talvez ainda não tivessem sido identificadas. O livro retrata o *processo de criação do jogo*, apresentando as ilustrações que deram origem ao segundo game e uma introdução do próprio American McGee, na qual ele apresenta algumas de suas opções ao longo desse processo. O livro artístico, assim, criou uma nova camada de acesso ao produto adaptado.

Antes de passarmos à reflexão sobre a adaptação como processo – tanto de *criação* como de *recepção* –, faz-se importante destacar que entendemos que a linguagem narrativa em circulação nos livros e videogames deve ser observada pelo prisma de um devir dialógico, e que na *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) essa *complexidade articulada* está ancorada ao projeto de sentido da “franquia”. Nessa prática criativa, parece-nos que o principal modo pelo qual os leitores-jogadores são engajados numa *adaptação como adaptação* é dado pelas pistas intertextuais oferecidas ao leitor-jogador ao longo da divulgação dos games, as quais apontam para as origens da história recontada, assim como confirmam sua expansão no percurso do que está sendo lido e jogado durante o *gameplay*. É por meio delas, portanto, que refletiremos sobre as adaptações como processos de criação e processos de recepção.

Criando com as pistas intertextuais: do design ao gameplay

Quando pensamos na adaptação dos games, é importante refletirmos sobre a ocorrência de um outro nível de convergência, que aproxima os processos de *criação* e de *recepção*, uma vez que adaptadores e jogadores atuam diretamente sobre as narrativas em questão, seja no processo de design dos jogos adaptados, seja no ato do *gameplay*. A possibilidade e, em muitos casos, a exigência feita ao jogador para colaborar com o *processo de criação* da narrativa é bastante evidente nos dois games aqui analisados, e chega mesmo a extrapolar os movimentos habituais de engajamento das práticas culturais pautadas na interatividade – como quando o designer American McGee pediu apoio aos fãs, por meio de uma plataforma de crowdfunding, para desenvolver a estadia de Alice Lidell no Asylum Rutledge, naquilo que pode vir a se tornar o

terceiro jogo da saga Alice⁰³. Essa participação coletiva acentua a compreensão das franquias como um tipo de *forma-marca* que, como afirma Semprini (2010, p. 20, grifos nossos), tem como objetivo principal “[...] propor um *projeto de sentido*, estabelecer uma *relação* e um *contrato* fundados sobre a *cumplicidade partilhada*”.

Esse processo de convergência criação/recepção tem nas pistas intertextuais, no caso das adaptações como adaptações, um elemento fundamental para sua consolidação: elas funcionam como um fio que alinhava essa cumplicidade entre designer e jogador, e possibilita uma gama variada de abordagens analíticas. Essas pistas podem se apresentar, por exemplo, como mais uma possibilidade de divertimento, mais uma faceta de jogo que se coloca disponível ao leitor-jogador que decide experienciá-las: afinal, como afirma Hutcheon (2011, p. 161), a adaptação “[...] cria o duplo prazer do palimpsesto: mais de um texto é experienciado – e de forma proposital”.

Nesse processo, as pistas intertextuais que aproximam e distanciam os games *American McGee’s Alice* (2000) e *Alice: Madness Returns* (2011) dos livros *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a) e *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b) instigam o leitor-jogador a negociar os sentidos por ele atribuídos à narrativa, a atualizar sua concepção de País das Maravilhas e a manter a personagem *Alice* como um *texto vivo* nas artes da ficção, garantindo sua sobrevida (REIS, 2016; 2017). Elas, assim, fomentam um *engajamento intertextual interativo* por parte do leitor-jogador, porque são enriquecedoras dessa experiência literária.

Mas o que seriam essas pistas intertextuais? Nomeamos deste modo uma série de elementos transtextuais que, conforme Gérard Genette (2010), envolvem tanto o objeto de análise – o produto adaptado – quanto seus processos de criação e recepção. Correspondendo ao “[...] conjunto das categorias gerais ou transcendentais – tipos de discurso, modos de enunciação, gêneros literários, etc. – do qual se destaca cada texto singular”, a transtextualidade é aquilo “[...] tudo que o coloca [um texto] em relação, manifesta ou secreta, com outros textos” (GENETTE, 2010, p. 13).

Essa relação dialógica entre textos pode se dar, ainda conforme Genette, de cinco maneiras diferentes, as quais nos interessam como caminhos

03 *Alice: Asylum* será o terceiro jogo da saga Alice, e a narrativa nele apresentada antecede a de *American McGee’s Alice* (2000), configurando-se como uma prequela. Mais informações sobre o próximo volume da saga estão disponíveis em: <https://www.americanmcgee.com/>. Acesso em: 25 nov. 2019.

para identificarmos algumas das pistas intertextuais que permeiam a franquia adaptada de Alice para os games: a intertextualidade, a paratextualidade, a metatextualidade, a hipertextualidade e a arquitecturalidade.

O primeiro desses tipos, a intertextualidade, é definido por Genette (2010, p. 14) em uma perspectiva restritiva, “[...] como uma relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em um outro”. Os modos mais comuns dessa relação seriam, indo do mais explícito ao menos explícito, a *citação tradicional* (com aspas, referência ou não), o *plágio* não declarado e a *alusão*, cuja compreensão plena vai depender da percepção da relação entre os textos pelo leitor, assim como das inflexões que os textos provocam uns sobre os outros. Se aproximarmos esse tipo de transtextualidade de nosso objeto de estudo e considerarmos que a *adaptação como adaptação* (HUTCHEON, 2011) é uma transposição declarada e uma repetição sem replicação, é possível dizer que há um engajamento *intertextual* do leitor-jogador com os livros, seja por meio da citação, seja por meio das alusões que se inserem no game pelo designer.

Exemplificamos essa relação recorrendo a uma dentre as diversas pistas intertextuais encontradas nos games analisados, como mostra a Figura 1 a seguir, que recupera uma imagem do trailer de lançamento de *American McGee’s Alice* (2000)⁰⁴:



Figura 1 – Capítulo II, A reunion tea party.

Fonte: Trailer do game *American McGee’s Alice* (2000), captura de tela.

Claramente, esse capítulo II não corresponde a nenhum capítulo dos dois livros sobre Alice publicados por Lewis Carroll, mas, diante das ilustrações

04 O trailer completo está disponível em: <https://youtu.be/SpmiSiw6VBM>. Acesso em: 25 nov. 2019.

idênticas às de John Tenniel que compõem os livros, somos provocados a aproximar as obras nessa animação digital. Poderíamos dizer que estamos diante de uma alusão, mas o efeito de sentido acaba sendo mais amplo, uma vez que cada frase ali se apresenta como uma micronarrativa articulada em simultaneidade com o visual, funcionando como uma espécie de convite para engajar o leitor-jogador na festa do chá apresentada. E, se já conhecemos o livro *Alice através do espelho* (CARROLL, 2018b), ou se nos dirigimos a ele após assistir ao trailer, somos levados a acreditar que existe nessa passagem algo “além de um espelho quebrado”, configurando-se, assim, um acréscimo ao episódio apresentado que poderíamos entender como o que Genette (2010, p. 99) chama de *extensão*: “Trata-se de contaminações entre textos, ou entre textos e empréstimos do ‘real’”. Estabelece-se, assim, uma relação simbólica entre o game e os livros de Lewis Carroll, mas também entre criação e recepção, de modo a se exigir do leitor-jogador uma adição imaginada que poderá impactar diretamente na narrativa por ele elaborada no ato do gameplay.

O segundo tipo de transtextualidade abordado por Genette se constitui no conjunto da obra literária por um conjunto de elementos que o autor denomina de *paratextos*, os quais estabelecem com o texto propriamente dito uma relação menos explícita. Trata-se de

[...] título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; *release*, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto um aparato (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso, do qual o leitor, o mais purista e o menos vocacionado à erudição externa, nem sempre pode dispor tão facilmente como desejaria e pretende. (GENETTE, 2010, p. 15).

Esse segundo tipo de relação é muito explorado nos videogames transcodificados, e a título de exemplo apresentamos uma pista intertextual inserida no trailer interno intitulado *American McGee's Alice II*⁰⁵, produzido por American McGee durante o desenvolvimento do segundo game, *Alice: Madness Returns* (2011). Esse trailer apresenta vários paratextos, dentre os quais optamos por destacar neste artigo uma ilustração, apresentada na Figura 2, que remete à conhecida passagem do julgamento presente na narrativa de Lewis Carroll. Essa ilustração diferencia-se de outras presentes no mesmo trailer por não fazer parte

05 O trailer completo está disponível em: <https://youtu.be/GPX-8Ck14mk>. Acesso em: 25 nov. 2019.

das imagens produzidas por John Tenniel para acompanhar as edições dos livros: enquanto outras ilustrações remetem às figuras dos capítulos 1, 7 e 12 de *Alice no País das Maravilhas* (CARROLL, 2018a), a ilustração aqui destacada compõe-se como uma nova figura que, no entanto, dialoga de perto com o restante do material apresentado.



Figura 2 – O depoimento de Alice.

Fonte: Trailer *American McGee's Alice II*, captura de tela.

Nessa imagem, Alice, sentada na cadeira do réu, está figurando a voz da personagem que narra sua própria história no trailer, uma vez que a focalização de Alice no livro não ilustra tal posição, até então ocupada pelo Valete (CARROLL, 2018a, p. 118). Por outro lado, por *expansão* (GENETTE, 2010, p. 107), podemos associar essa ilustração também com o momento do livro em que Alice discorda da Rainha sobre a ordem da sentença e do veredito, sendo ela mesma sentenciada a ficar sem a cabeça no final do julgamento (CARROLL, 2018a, p. 120). O que ocorre, aqui, é uma extensão da obra movida por uma espécie de dilatação estilística: “Digamos por caricatura que esse procedimento consiste em dobrar ou triplicar a extensão de cada frase do hipotexto” (GENETTE, 2010, p. 107). A narrativa do hipotexto – as obras literárias de Carroll – é ampliada pelas ilustrações de Tenniel, que, por sua vez, são ampliadas pela ilustração do trailer do game, a qual acaba assim por reverberar tanto sobre o game quanto sobre o livro e suas ilustrações.

O terceiro tipo de relação transtextual, a metatextualidade, “[...] une um texto a outro texto do qual ele fala, sem necessariamente citá-lo (convocá-lo), até mesmo, em último caso, sem nomeá-lo [...]” (GENETTE, 2010, p. 16). Podemos pensar que a metatextualidade funciona, no contexto da adaptação, a partir das

informações compartilhadas pelos adaptadores sobre o *processo de criação* dos videogames, que muitas vezes remetem o leitor às obras literárias sem uma explicitação necessária – como vimos com relação à publicação de *The Art of Alice: Madness Returns* por McGee (2011). Entendemos que a metatextualidade pode funcionar também como uma pista intertextual fundamental para o engajamento dos leitores-jogadores, uma vez que possibilita a compreensão da gênese retórica da personagem Alice em seu processo de sobrevivência longe dos livros de Lewis Carroll.

A hipertextualidade, operação intertextual que une um texto B (hipertexto) a um texto anterior A (hipotexto), pode apresentar-se em diversas formas:

Esta derivação pode ser de ordem descritiva e intelectual, em que um metatexto [...] “fala” de um texto [...]. Ela pode ser de uma outra ordem, em que B não fale nada de A, no entanto não poderia existir daquela forma sem A, do qual ele resulta, ao fim de uma operação que qualificarei, provisoriamente ainda, de *transformação*, e que, portanto, ele evoca mais ou menos manifestadamente, sem necessariamente falar dele ou citá-lo. (GENETTE, 2010, p. 18, grifo do autor).

Ora, se os videogames analisados são do tipo *adaptação como adaptação*, eles são hipertextuais por natureza, existindo apenas porque existiu seu hipotexto e apresentando ao leitor-jogador as pistas intertextuais que caracterizam seu processo de *transformação*. Tal processo se evidencia, por exemplo, no trailer de lançamento de *Alice: Madness Returns* (2011)⁰⁶, em que uma pista intertextual de tipo hipertextual chama nossa atenção.

06 O trailer completo está disponível em: <https://youtu.be/cFrs5UGB-ns>. Acesso em: 25 nov. 2019.



Figura 3 – Descendo pela toca do Coelho

Fonte: Trailer do game *Alice: Madness Returns* (2011), captura de tela.

Nessa cena, a pista intertextual se caracteriza pela substituição dos itens do cenário tradicionalmente presente no livro de Carroll (2018a, p. 12) – armários, prateleiras suspensas, figuras, mapas e um frasco escrito “GELEIA DE LARANJA” – por uma série de outros elementos, uma vez que, na descida pela toca do coelho nesse videogame transcodificado, as paredes são de cipós entrelaçados com cabeças de bonecas e relógios flutuantes, o que acaba por gerar novos sentidos para o leitor-jogador. Mas essa *transformação* só pode ocorrer como tal porque nos livros, hipotextos dos games, ela foi delineada de uma forma distinta na caracterização desse espaço (BRANDÃO, 2007), de maneira que a leitura dessa cena opera uma oscilação na experiência da adaptação (HUTCHEON, 2011).

Nesse sentido, a toca do coelho é um lugar de ordem e desordem no imaginário do leitor-jogador, pelo menos até que Alice caia no País das Maravilhas: na cena do trailer – e do game, posteriormente –, quando Alice cai pela toca do coelho, não há apenas uma temporalidade que é suspensa para o leitor-jogador; ocorre, também, uma convergência entre esse mesmo espaço no livro e a linguagem visual do videogame, mobilizada na experiência de engajamento da adaptação como adaptação (HUTCHEON, 2011). Portanto, enquanto Alice está caindo, as negociações de sentidos do leitor-jogador são ativadas, já que os itens flutuantes na toca do coelho do videogame não são os mesmos que preenchem esse espaço nos livros. Ordem e desordem levam uma oscilação ao leitor-jogador, a qual só é amenizada quando a personagem chega ao País das Maravilhas.

A arquitextualidade, última relação transtextual apresentada por Genette, teria um caráter paratextual meramente taxonômico: “Essa relação

pode ser silenciosa, por recusa de sublinhar uma evidência, ou, ao contrário, para recusar ou escamotear qualquer taxonomia” (GENETTE, 2010, p. 17). Associada pelo estudioso a questões de gênero, acreditamos que ela possa ser pensada em outras ações de caráter classificatório, como ocorre quando, no game, se opta por atribuir um sobrenome para a personagem Alice, que passa a ser então nomeada como *Alice Liddell*, fornecendo ao leitor-jogador outra pista intertextual relevante.⁰⁷ Esse elemento arquitextual motiva o leitor-jogador a investigar, em seu processo criativo no ato do gameplay, a gênese textual da personagem nos livros, na história e na passagem intermediária: se, nos livros, Lewis Carroll não dá sobrenome à personagem Alice, sabemos que a obra foi historicamente dedicada a Alice Pleasance Liddell⁰⁸ (CARROLL, 2002; JAQUES; GIDDENS, 2016; WINTERTON, 2015). Com esse movimento, portanto, que parte de um ato taxonômico, o game contribui para manter como *texto vivo* a personagem Alice (REIS, 2016; 2017), provocando uma ampliação da obra de caráter antitético (GENETTE, 2010, p. 110), uma vez que associa duas visões distintas da personagem a serem consideradas pelo leitor-jogador: de um lado, a da personagem de ficção Alice; de outro, a da personagem histórica Alice Pleasance Liddell, ambas associadas em Alice Liddell.

Acrescente-se ainda a esse fato a visualidade da personagem, cuja aparência é também transcodificada entre a história, os romances e os games, conforme apresenta a Figura 4:

07 Outros personagens do livro também recebem sobrenome nessa transcodificação.

08 Alice Pleasance Liddell (1852-1934) casou-se com Reginald Hargreaves e faleceu no ano de 1934. A placa do seu túmulo diz: “A sepultura da Sra. Reginald Hargreaves, a ‘Alice’ em ‘Alice no País das Maravilhas’ de Lewis Carroll.” (WINTERTON, 2015, p. 10).



Figura 4 – Alice em adaptação.

Legenda: Na parte superior, da esquerda para a direita: Alice Pleasance Liddell; ilustração de Alice elaborada por Lewis Carroll; ilustração de Alice elaborada por John Tenniel. Na parte inferior, também da esquerda para a direita: Alice Liddell do game *American McGee's Alice* (2000); Alice Liddell do game *Alice: Madness Returns* (2011), primeiro no País das Maravilhas e, por último, em Londres.

Fonte: Wikimedia Commons; CARROLL, 1886; CARROLL, 2018a, p. 15; AMERICAN..., 2000 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop); ALICE..., 2011 (captura de tela, montagem pelo Adobe Photoshop).

Claramente, essa pista intertextual leva o leitor-jogador por caminhos híbridos e metamorfoses constantes na figuração e na refiguração ficcionais da personagem (REIS, 2016; 2017). Talvez seja justamente por esse tipo especial de engajamento com as sobrevidas de Alice que o sobrenome reivindicado pela menção paratextual não seja recusado pelo leitor-jogador: no divertimento do game, as pistas intertextuais acabam funcionando como uma transgressão de limites do texto adaptado, revelando o imaginário como um espaço de negociação de sentidos para o leitor-jogador.

Concluimos, assim, nossas reflexões, reforçando que o *engajamento intertextual interativo* do leitor-jogador configura-se, sempre, como um espaço de negociação entre convergências, no qual as pistas intertextuais, independentemente de sua tipologia, são pontos de identidade no fluxo dos signos e dos elementos que constituem os *mundos possíveis* da forma-

marca dos games. Nos videogames transcodificados, isso envolve uma busca pelos “[...] temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, consequências, contextos, símbolo, imagens, e assim por diante” (HUTCHEON, 2011, p. 32), de modo a se recuperar a dimensão de jogo narrativo que caracteriza a ciberliteratura.

Referências

ALICE: MADNESS RETURNS. USA: Eletronic Art, 2011. Jogo eletrônico.

AMERICAN MCGEE’S ALICE. USA: Rogue Entertainment, 2000. Jogo eletrônico.

BRANDÃO, Luis Alberto. Espaços literários e suas expansões. **Aletria**, Belo Horizonte, v. 15, p. 207-220, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/view/1397/1495>. Acesso em: 03 nov. 2019.

CARROLL, Lewis. **Alice’s Adventures Underground**. Londres: MacMillan and Co, 1886. Digitalizado pelo Project Gutenberg. Disponível em: <https://www.gutenberg.org/files/19002/19002-h/19002-h.htm>. Acesso em: 27 nov. 2019.

CARROLL, Lewis. **Alice**: edição comentada. Aventuras de Alice no País das Maravilhas & Alice através do espelho. Ilustrações John Tenniel. Introdução e notas Martin Gardner. Tradução Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

CARROLL, Lewis. **Alice no país das maravilhas**. Ilustração John Tenniel. Tradução Márcia Soares Guimarães. Belo Horizonte: Autêntica, 2018a.

CARROLL, Lewis. **Alice através do espelho**. Ilustração John Tenniel. Tradução Márcia Soares Guimarães. Belo Horizonte: Autêntica, 2018b.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Tradução Cibeleg Braga *et. al.* Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

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

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. In: LIMA, Luiz Costa (org.). **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. 2. ed. Tradução Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. p. 105-118.

JAQUES, Zoe; GIDDENS, Eugene. **Lewis Carroll’s Alice’s Adventure in Wonderland and Through the Looking-Glass**: A Publishing History. Canada: Routledge, 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2013.

MCGEE, American *et al.* **The art of Alice**: Madness Returns. USA: Dark Horse Comics, 2011.

REIS, Carlos. **Pessoas de livro**: estudos sobre a personagem. 2. ed. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2016.

REIS, Carlos. Para uma teoria da figuração: sobrevidas da personagem ou um conceito em movimento. **Letras Hoje**, Porto Alegre, v. 52, n. 2, p. 129-136, abr.-jun. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/lh/v52n2/0101-3335-letas-52-02-0129.pdf>. Acesso em: 09 jun. 2019.

SEMPRINI, Andrea. **A marca pós-moderna**: poder e fragilidade da marca na sociedade contemporânea. Tradução Elisabeth Leone. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2010.

WINTERTON, Wayne. **Stories from History's Dust Bin**: Volume 2. Bloomington: Xlibris, 2015.

***88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)*, de David Clark: análise de um percurso temático por seus hiperlinks**

Alice Garcia Silveira

Universidade Federal de Mato Grosso

Vinícius Carvalho Pereira

Universidade Federal de Mato Grosso

Introdução

Este trabalho tem como objetivo analisar um dos percursos temáticos possíveis dentro da obra ciberliterária *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)*, de David Clark (2010), enfatizando relações de homologia entre a construção desse hipertexto e aspectos da teoria wittgensteiniana. Devido ao fato de a ciberliteratura ser ainda pouco difundida e estudada no Brasil, procede-se inicialmente a uma apresentação panorâmica dessa esfera literária de vanguarda antes da análise da obra que é propriamente objeto de estudo deste trabalho.

As artes, em toda a história da humanidade, vêm se modificando à medida que novas tecnologias são desenvolvidas. Com o advento da era digital, vemos surgir também novas formas de experimento com literatura, a Ciberliteratura, também intitulada Literatura Eletrônica ou Literatura Digital⁰¹.

01 Ainda que esses termos se reportem aos textos literários em questão de diferentes perspectivas (enfatizando seu caráter cibernético, eletrônico ou digital), trata-se de variações que abarcam praticamente os mesmos objetos, desenvolvidos na interface entre literatura e tecnologia. De tal modo, são utilizados de forma intercambiável por uma série de pesquisadores no meio, opção também adotada neste trabalho.

Para iniciarmos a discussão do tema, apresentamos o conceito de Literatura Eletrônica para a *Electronic Literature Organization* (ELO), maior organização internacional dedicada a essa esfera literária: textos que contêm “um aspecto literário importante que aproveita as capacidades e contextos fornecidos por um computador independente ou em rede” (HAYLES, 2009, p. 21).

Lúcia Santaella (2012) utiliza o termo Ciberliteratura para designar a literatura *digital-born*, isto é, aquela que foi concebida para o meio digital. Não se encaixariam na definição de Santaella, portanto, as obras que foram digitalizadas após sua concepção para o meio impresso. De acordo com a visão da autora, as obras literárias originalmente impressas e transpostas *a posteriori* para o meio digital não fariam parte da Ciberliteratura, como é o caso das obras completas de Machado de Assis, digitalizadas e disponíveis na Web.

Destaque-se, ainda, que, ao tratarmos de formas ciberliterárias, estamos pensando em textos que, além dos códigos verbais e não verbais, mais tradicionalmente mobilizados nas artes literárias e plásticas, se valem de códigos computacionais. Dessa forma,

(...) o texto eletrônico continua distinto do impresso à medida que o primeiro literalmente não pode ser acessado até que seja desempenhado por um código propriamente executado. O caráter de urgência do código para o desempenho do texto é fundamental para o entendimento da literatura eletrônica, especialmente para apreciar sua especificidade como uma produção técnica e literária (HAYLES, 2009, p. 22).

Ainda para fins de definição do campo, cabe ressaltar que autores como Hayles (2009), Rettberg (2019) e Funkhouser (2012) elencam, entre outras modalidades da literatura eletrônica, a hipertextual – que apresenta arquitetura multilinear, distribuída em lexias conectadas por links; a generativa – que consiste em processos (semi)automáticos de produção textual por meio da combinação de elementos por ação de algoritmos sobre bancos de dados; e a hipermídia – que concatena elementos verbais e não verbais, escritos e sonoros, estáticos e dinâmicos, em interfaces computacionais. Note-se, contudo, que muitas obras transitam entre diferentes subgêneros, considerando a convergência semiótica e técnica cara às tecnologias digitais.

Apresentados em linhas gerais o conceito de ciberliteratura e alguns de seus subgêneros, a seção seguinte trata da obra ciberliterária analisada

neste trabalho, *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)*, de David Clark, destacando um dos vários percursos possíveis de leitura, engendrados por sua arquitetura hipertextual. Para sua discussão, procederemos à análise de algumas de suas principais lexias⁰², as quais estão distribuídas na forma de estrelas em uma carta celeste.

As 88 constelações de Clark: entre estrelas e hiperlinks

88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand) é uma obra hipertextual de Ciberliteratura que foi incluída no terceiro volume da *Electronic Literature Collection*, da *Electronic Literature Organization* (ELO), em 2010. Assim a ELO define a obra:

Projetado com requinte, com um vocabulário visual confiante e discreto, baseado em ícones e imagens degradadas, *88 Constellations* às vezes pode parecer um documentário independente bem elaborado, mas que se desvia de reportagens biográficas aparentemente normativas para trocadilhos visuais, associações fantásticas e digressões peculiares. Infundido com o paradoxo, ludicidade e paranoia ocasional da vida do filósofo, este é um trabalho massivo com uma lógica de círculos dentro de círculos que levaria várias horas para esgotar. Como os *New Digital Emblems* de William Poundstone, *88 Constellations* é uma obra-prima multimídia interativa sobre o lúdico que amplia as atividades de seu suposto tema como “um biscoito da sorte filosófico”. (ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION, 2010, não paginado, tradução nossa)⁰³

88 Constellations trata da história do filósofo austríaco Ludwig Wittgenstein e das inúmeras relações que sua vida e obra traçam com outros fatos, nem sempre óbvios, mas engendrados de forma a relacioná-los à figura do filósofo. Na página inicial de *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)* (Figura 1), têm-se à disposição alguns links por meio dos quais o usuário/leitor (ou jogador, como sugere o verbo “play” no título)

02 Termo empregado para designar as unidades conectadas pelos links em um hipertexto.

03 No original: “Exquisitely designed with a confident, understated visual vocabulary relying on icons and degraded images, *88 Constellations* at times can feel like a really well-made independent documentary, but one which swerves from seemingly normative biographical reportage into visual puns, fantastic associations, and quirky digressions. Infused with the paradox, playfulness and occasional paranoia of the philosopher’s life, this is a massive work with circles-within-circles logic that would take several hours to exhaust. Like William Poundstone’s *New Digital Emblems*, *88 Constellations* is a tour-de-force interactive, multimedia essay about the ludic that extends the activities of its purported subject like ‘a philosophical fortune cookie’”.

pode definir seu percurso de leitura: acesso à obra a partir do link *Enter*; o link *Blog*, que direciona o leitor a um blog com função paratextual metalinguística dedicado a *88 Constellations*, em que podemos encontrar uma descrição da obra elaborada por David Clark, informações sobre o autor, menções, premiações e links para outros trabalhos de Clark na área da Ciberliteratura; *Chemical Pictures*, portfólio de David Clark, além de seu *Curriculum Vitae*; e *A is for Apple*, que dá acesso direto a uma de suas obras mais conhecidas e que apresenta elementos semelhantes aos de *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)*, como hipertextualidade, uso da plataforma *Adobe Flash*, música, imagens fragmentadas e relações entre fatos aparentemente desconexos e que configuram, a partir da navegação do leitor, a sua formação narrativa.



Figura 1 – Página inicial do site de *88 Constellations*.

Fonte: <http://www.88constellations.net/88.html>.

Ao clicar na logo ou no link que dá acesso à animação em *Flash* de *88 Constellations*, pode-se ver uma série de imagens animadas, representações de constelações, e ouvir a seguinte introdução, que, por meio da imagem do jogo infantil de “ligar os pontos”, claramente conecta a estrutura hipertextual, a metáfora das constelações e o vetor estruturante temático da obra – vida e obra de Wittgenstein:

Ligue os pontos, faça imagens no céu. Conecte o emaranhado do nosso pensamento a esses desenhos no céu. Esta história é sobre um homem chamado Wittgenstein. Ele era filósofo. Sua vida foi uma série de

momentos, e nossa história é uma série de constelações. (CLARK, 2010, não paginado, tradução nossa)⁰⁴

Há, no canto direito da página, o link *Skip*, caso o leitor opte por pular a introdução. Na sequência, surge na tela um mapa das 88 constelações conhecidas atualmente pela Astronomia. O mapa tem o aspecto do número 8 na posição horizontal, que também remete ao símbolo do infinito, tema que perpassa o projeto filosófico de Wittgenstein e a ideia de uma obra (ciber)literária de limites imprecisos, que permite um sem-fim de leituras diferentes, a depender das escolhas do leitor.

Com o movimento do cursor sobre uma constelação, pode-se ver seu nome abreviado em destaque, ao passo que os seus contornos se tornam mais fortes que os das demais, além de coloridos. No canto direito da página, há o símbolo *i*, indicando opções que dão informações sobre como navegar em *88 Constellations*; uma lista numerada das constelações, em que se pode ir diretamente a uma constelação desejada; e um guia visual para instruir o leitor sobre a estrutura de cada uma das constelações.

Após selecionar a opção *Close Info*, retorna-se ao mapa principal (Figura 2). Cada constelação é uma lexia de *88 Constellations*, e cada uma delas é indicada por sua sigla: a constelação *Taurus*, por exemplo, é indicada pela sigla TAU. Ao selecionar qualquer uma das constelações, o leitor tem acesso ao seu conteúdo, composto por sons cibernéticos, músicas clássicas e populares, imagens, movimentos e interação, tanto a partir do cursor quanto a partir do teclado.

04 No original: “Join the dots together; make pictures in the sky. Connect the muddle of our thinking to these drawings in the sky. This story is about a man named Wittgenstein. He was a philosopher. His life was a series of moments, and our story is a series of constellations”.



Figura 2 – Mapa das constelações.
Fonte: <http://www.88constellations.net/88.html>.

A constelação *Aquarius* (AQU), indicada pelo número 1 na estrutura de 88 *Constellations*, trata da importância do número 88 na obra, além de destacar seu caráter imagético de dualidade, marcado na repetição do dígito 8. O narrador fala sobre as 88 constelações do céu e as 88 teclas do piano; sobre o formato de dois infinitos em posição vertical nos contornos do número 88; e sobre os dois algarismos centrais existentes no ano de 1889, em que nasceram Ludwig Wittgenstein, Charles Chaplin e Adolf Hitler, três personagens encontrados entre as constelações da obra.

Selecionada a constelação *Taurus*, há uma lexia que trata do túmulo de Wittgenstein, além de um aforismo do livro *Tractatus Logico-Philosophicus*. A partir desse ponto, tem-se, ao lado direito, um recorte do mapa do céu, estabelecendo relações entre algumas das constelações. Se o leitor clicar sobre o mapa, seu tamanho é ampliado, centralizando-se e sobrepondo-se à atual constelação.

Entre as constelações relacionadas no recorte do mapa a partir da constelação de Touro, estão *Storey's End* (*Triangulum*), que apresenta a casa onde Wittgenstein morreu; *A Wonderful Life* (*Persus*), em referência à frase dita por Wittgenstein em seu leito de morte; *Ludwig Wittgenstein* (*Orion*), que traz uma série de visões sobre quem ele foi; *Cambridge* (*Fornax*), universidade onde trabalhou e local de seu encontro com Bertrand Russell. Todas essas constelações apresentam, de forma direta, relações entre a vida e a morte de Wittgenstein: ele próprio, um de seus empregos mais significativos, suas últimas palavras e o lugar onde morreu e onde foi sepultado.

A ideia do infinito, presente desde o mapa das constelações constante na página principal de *88 Constellations*, é tematizada também na constelação *Infinity* (VEL). Nela, o narrador reflete sobre o fato de as abelhas dançarem em forma de 8 quando retornam à colmeia para dizerem umas às outras o que encontraram. O narrador afirma também que os humanos, de certa forma, fazem algo parecido para dizer aos outros o que não pode ser encontrado, em referência ao símbolo do infinito. Nesse sentido, pode-se também estabelecer uma relação entre o anel de Möebius, que dá origem ao desenho do símbolo da infinitude, e a forma de *88 Constellations*, especialmente pela relação que o autor estabelece entre o infinito e o céu.

Ainda na lexia que corresponde a essa estrela, a obra aborda um problema filosófico. Ao se perguntar sobre o que vemos quando olhamos o céu, o narrador reflete também sobre o infinito e sobre a vida de Wittgenstein, que é trazida em formato de constelação e representada em um fato que é dado como certo pela Astronomia, as 88 constelações. Sabemos que o universo é algo majoritariamente inexplorado, bem como a vida de Wittgenstein. Só temos acesso ao que nos é possível ver, ainda que a partir de alguma ferramenta: um telescópio, a tela de um computador, escritos do filósofo – interfaces, enfim, em que se capturam traços de uma vida e uma obra, os quais formam pequenas constelações de sentidos.

A ideia de infinito, indicada na forma como o mapa das estrelas é definido, reforça a sensação das inúmeras possibilidades que o texto oferece para que seja realizada a sua leitura. É necessário, no entanto, cuidado ao supor que a obra se encerra na discussão do infinito, já que *88 Constellations* diz respeito apenas às constelações vistas no céu noturno a partir do nosso planeta, e não a todas as existentes; trata-se, pois, de um finito recorte do infinito, definido pelas possibilidades do campo de visão facultado aos humanos, munidos de seus aparatos ópticos. Assim, o que Clark traz em suas constelações está longe de abarcar o infinito de Wittgenstein. Há muito do desconhecido e do infinito no filósofo, e *88 Constellations* é apenas um recorte dessa rede mais vasta.

Durante a leitura de *88 Constellations for Wittgenstein*, podem-se também encontrar informações a respeito da estrutura da própria obra, numa dobra metatextual que é cara a boa parte das obras ciberliterárias que indagam as potencialidades e os limites colocados pela mídia digital. A arquitetura do hipertexto é aludida na passagem que compõe a constelação *Ursa Menor*, intitulada *Constellations*. Possivelmente, é uma das mais expressivas lexias no que tange à forma como se engendra a obra:

Aquela estrela ali e aquela também. Juntas, próximas. Uma e outra, e outra e outra. Deixe-me ir ao ponto. O ponto é um fato. A mente conecta dois pontos. A linha é uma história que conecta dois pontos. A linha é uma história que conecta dois fatos. A história é um fato que conecta dois fatores. Esses fatores formam uma imagem. Como acima, como abaixo, ou vice-versa. (CLARK, 2010, não paginado, tradução nossa)⁰⁵

Tal citação, se por um lado trata de uma forma relacional de ver o mundo, por outro diz também do modelo hipertextual de *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)*, em que se forma uma linha desenhada por quem vai de uma lexia à outra, em qualquer direção possível. A partir disso, o leitor cria a imagem dos acontecimentos da vida de Wittgenstein, de sua obra e de suas relações com fatos atuais.

Vale ressaltar que a constelação escolhida por David Clark para representar o próprio Ludwig Wittgenstein foi Orion, que, por sua localização equatorial, é vista de qualquer parte do mundo. No mapa de *88 Constellations for Wittgenstein*, ela ocupa uma posição central, situada como um elo entre os dois círculos que compõem o mapa, conforme explicitado na Figura 3. A escolha do cinturão de Orion para representar o próprio Wittgenstein, bem ao centro da carta celeste, reforça ainda a ideia de que o próprio filósofo, com sua vida, obra e contexto, funciona como princípio organizador da obra, sendo ele o nó para o qual convergem os fios que entrelaçam as outras 87 constelações.

05 No original: “That star there and that one as well. Together, next to each other. One and the other, and another, and another, let me get to the point. Point is a fact. Mind connects two points. Line is a story that connects two facts. Story is a fact connecting factors together. These factors make pictures. As above, as below, or vice versa”.



Figura 3 – Recorte de relações entre constelações tendo como ponto de partida a constelação *Taurus* (Wittgenstein's grave).
Fonte: <http://www.88constellations.net/88.html>.

A estruturação hipertextual da obra, conectando séries de lexias de navegação livre em torno da figura de Wittgenstein, leva-nos a aproximá-la parcialmente do conceito de rizoma, de Deleuze e Guattari (1997). Ao se referirem ao conceito de livro – aqui aplicado à análise da obra de Clark, embora esta seja constituída em mídia digital –, os autores sublinham caracteres de interconexão, e não de unidade monolítica:

Não há diferença entre aquilo de que um livro fala e a maneira como é feito. Um livro tampouco tem objeto. Considerado como agenciamento, ele está somente em conexão com outros agenciamentos, em relação com outros corpos sem órgãos. Não se perguntará nunca o que um livro quer dizer, significado ou significante, não se buscará nada compreender num livro, perguntar-se-á com o que ele funciona, em conexão com o que ele faz ou não passar intensidades, em que multiplicidades ele se introduz e metamorfoseia a sua, com que corpos sem órgãos ele faz convergir o seu (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 11).

88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand), bem como muitas outras narrativas hipertextuais digitais, apresenta a possibilidade de múltiplas entradas e saídas de forma fluida – tal qual proposto no livro *Kafka, por uma literatura menor* (1977), em que Deleuze e Guattari discutem o conceito de rizoma no texto literário. No caso da obra de Clark, isso se manifesta na possibilidade de ir e voltar de uma constelação a outra a partir do mapa das constelações ou da lista no menu de informação, conectando a esmo os nós que compõem Wittgenstein.

Além disso, se considerarmos a ideia de Deleuze e Guattari de que o paradigma interpretativo do texto como rizoma não está fixado na noção de posse, há que ressaltar que a autoria de *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)* é sempre aberta, ou reatualizada na leitura, dado que o leitor torna-se, de alguma forma, coautor do texto que lê, visto que tem de traçar sua própria rota de leitura. Como rizoma, o processo de significação na obra tem ares de devir, com uma significação cambiante na viagem de uma estrela a outra.

Entretanto, cumpre ressaltar que a característica mais evidente do modelo rizomático (a ausência de um pivô central) não se revela em *88 Constellations*. A obra possui um pivô suportante, um fio condutor que se faz presente de forma tão patente que, em sua estrutura, é representado no centro do mapa e de forma emblemática: o cinturão de Orion, o próprio Wittgenstein. É a partir dele que se dão as relações entre as outras constelações; é a raiz que, se cortada, ceifa a estrutura de significação da obra. O próprio título da obra deixa claro: ela é *para* Wittgenstein, eixo estruturante do percurso temático pelas constelações analisadas na seção a seguir.

Wittgenstein e o *Tractatus*: um percurso hipertextual

Durante a leitura de *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)*, observou-se que havia temas recorrentes nas constelações, os quais, naturalmente, relacionavam-se entre si. Após a leitura de cada uma das constelações a partir da lista disponível no *Site Map*, procedeu-se nesta pesquisa a uma seleção e organização por princípios associativos de acordo com as sequências de leitura sugeridas⁰⁶ pelo próprio texto.

Nesta seção, será analisado um percurso temático que tem como principais temas a vida de Ludwig Wittgenstein e sua mais célebre obra, o *Tractatus Logico-Philosophicus*. Considerando seu caráter hipertextual e a consequente arbitrariedade que preside qualquer agrupamento de lexias, selecionamos para fins de análise estrelas cujo conteúdo pudesse ser agrupado em torno de temas recorrentes, propondo, pois, um percurso de leitura composto pelas constelações

06 Ao selecionar uma constelação na carta celeste que funciona como mapa de navegação na obra, o leitor pode ter acesso a outras constelações próximas, com que geralmente mantêm relações temáticas. Nesse sentido, *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)* acaba sugerindo, por expedientes de distribuição especial dos nós da rede (mais próximos ou mais distantes entre si) alguns percursos possíveis ao leitor.

Ludwig Wittgenstein (ORI), *Wittgenstein's Grave* (TAU), *Tractatus* (CEN), *Facts not Things* (CRV) e *The World* (NOR).

A primeira constelação, *Ludwig Wittgenstein*, apresenta logo de início uma narração em áudio, com a seguinte afirmação: “Este é ele. Esta foto o representa. Ela contém todo o problema da representação” (CLARK, 2010, não paginado, tradução nossa)⁰⁷. Há, simultaneamente a esse áudio, a exposição de uma foto de Wittgenstein na idade adulta e, rapidamente, uma foto de sua infância. Já nos primeiros ditos do narrador, pode-se ver uma relação conceitual e visual com o *Tractatus Logicus-Philosophicus*: o problema da representação está presente no texto oral e também no escrito, em consonância com os primeiros aforismos do *Tractatus*.

O narrador questiona, então, os critérios utilizados para determinar quem é o filósofo e como esses critérios podem ser verificados, e ainda se aquela imagem é de fato um retrato do objeto. Enquanto o questionamento é feito, são listados na tela os primeiros aforismos do *Tractatus Logico-Philosophicus*, com foco no primeiro deles: “O mundo é tudo que é o caso” (WITTGENSTEIN, 2017, p. 129).

Derivado desse primeiro aforismo, temos no *Tractatus* que “O mundo é a totalidade dos fatos” (WITTGENSTEIN, 2017, p. 129), ideia com que a obra de Clark dialoga na citação a seguir, retirada da narração em áudio da mesma constelação:

Quem é Ludwig Wittgenstein? Há muitos. Houve o primeiro Wittgenstein e o último Wittgenstein. Ele foi um menino que não falava até os quatro anos de idade, ele foi um engenheiro que desenhou propulsores [...] Ele foi um professor na Áustria. Ele foi um dos homens mais ricos da Europa, mas doou todo o seu dinheiro [...] Ele foi um homossexual, ele foi um exilado [...] Ele era um fã de filmes e de literatura pulp. Ele publicou apenas um livro em sua vida, mas, quando morreu, deixou vinte mil páginas de notas. Ele é lembrado porque foi um filósofo, talvez o maior do século 20. (CLARK, 2010, não paginado, tradução nossa).⁰⁸

07 No original: “That’s him. This picture represents him. It contains the whole problem of representation”.

08 No original: “Who is Ludwig Wittgenstein? There were so many. There was the early Wittgenstein and the late Wittgenstein. He was the boy who didn’t talk until he was 4 years old, he was an engineer that designed propellers, [...] He was a school teacher in Austria. He was one of the richest men in Europe after his father died, but he gave all his Money away. [...] He was a homosexual, he was an exiled. [...] He was a lover of movies and pulp fiction. He published just one book in his life but when he died he left behind 20 thousand pages of notes. He was remembered because he was a philosopher, perhaps the greater of the twentieth century”.

A teoria e a vida de Wittgenstein se fazem presentes nessa primeira lexia como um sistema que só pode ser entendido como totalidade. Afinal, todos os fatos apresentados na descrição situam o filósofo no mundo, porque todos eles são fatos possíveis na linguagem, *sendo*, portanto, o *caso* – nos termos de sua própria teoria.

O fato de o narrador deixar claro que Ludwig Wittgenstein foi muitos e que todos eles são, somados, o que é Wittgenstein, pode ser relacionado também ao seu aforismo 1.11: “O mundo é determinado por fatos, e por serem *todos* os fatos” (WITTGENSTEIN, 2017, p. 129). Pode-se dizer que cada uma dessas facetas (ou cada um desses Wittgensteins) são átomos que formam aquilo que conhecemos como o filósofo, como se fosse o seu mundo completo. Tal ideia também se aplica se considerarmos a arquitetura hipertextual da obra, que constrói, a partir de uma série de fragmentos conectados de modo reticular, uma complexa imagem do filósofo. Do mesmo modo, no aforismo 2.1 do *Tractatus Logico-Philosophicus* (2017), lê-se: “Figuramos os fatos” (WITTGENSTEIN, 2017, p. 135). Cabe a quem lê e ouve, então, criar a imagem de Wittgenstein, de acordo com o que nos é dado no decorrer da navegação ao longo da obra.

Após a constelação *Ludwig Wittgenstein* (ORI), a constelação visitada neste percurso de análise foi a *Wittgenstein’s Grave* (TAU). Nesta, tem-se acesso a um vídeo que apresenta uma foto do túmulo de Wittgenstein, localizado em Cambridge, na Inglaterra, onde o filósofo lecionou. Nessa constelação, o leitor tem acesso a mais algumas informações a respeito do *Tractatus Logico-Philosophicus*, publicado pela primeira vez em 1921.

É dada a informação de que, no túmulo do filósofo, já foram depositados elementos variados, como uma escada⁰⁹, uma torta de carne de porco, um *cupcake* de uma marca específica e uma roda de oração budista, além de uma grande quantidade de moedas. O narrador questiona, então, o que leva as pessoas a criarem aqueles padrões e os compara às estrelas das constelações, revelando ainda um dos principais postulados de Wittgenstein, ilustrado na Figura 4, em que se vê também o túmulo do filósofo:

09 A escada pode ser uma referência ao penúltimo aforismo do *Tractatus*: “Minhas proposições elucidam desta maneira: quem me entende acaba por reconhecê-las como contrassensos. Após ter escalado através delas – por elas – para além delas. (Deve, por assim dizer, jogar a escada fora após ter subido por ela)” (WITTGENSTEIN, 2017, p. 261).

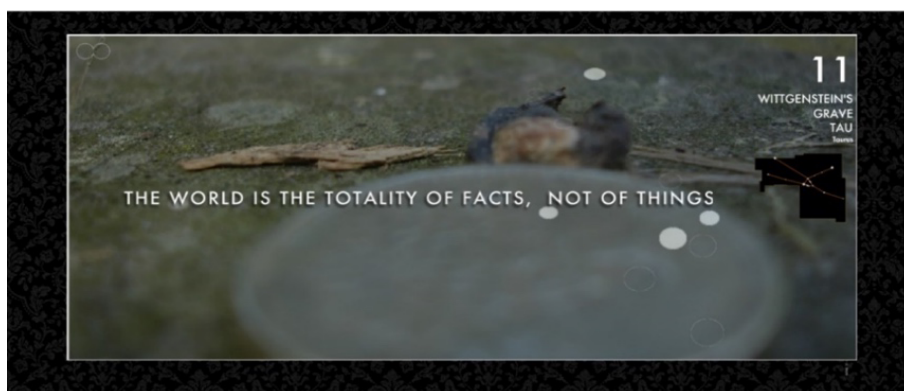


Figura 4 – Túmulo de Wittgenstein
 Fonte: <http://www.88constellations.net/88.html>.

Podem-se ver na imagem alguns dos objetos deixados por possíveis leitores em sua lápide. O narrador pergunta: “Que padrões são formados aqui?”. Cada um desses objetos é um fragmento que, de certa forma, está relacionado à obra de Wittgenstein. Não se sabe ao certo que relações os depositadores formularam para que tais padrões de moedas fossem formados, ou por que há um espelho depositado sobre o túmulo, por exemplo. São fatos, e não coisas, que formam padrões similares ao da estrutura de *88 Constellations for Wittgenstein*: uma miríade de nós que, diferentemente relacionados, formam distintas interpretações, como as estrelas arbitrária e significativamente associadas em constelações. De uma forma ou de outra, apesar de nem sempre conhecidos por quem tem acesso a eles, esses fragmentos são a memória daquele que foi Wittgenstein, em suas múltiplas facetas.

Outros aforismos do *Tractatus* também podem ser relacionados com essa dinâmica que vai formando redes semânticas entre elementos disjuntos para constituir interpretações – do mundo, da obra, da vida. Destacamos alguns:

2.0271 O objeto é o fixo, subsistente; a configuração é variável, instável.

2.0272 A configuração dos objetos constitui o estado das coisas.

2.03 No estado de coisas os objetos se concatenam, como em uma corrente. (WITTGENSTEIN, 2017, p. 135).

No túmulo de Wittgenstein, os objetos são fixos na sua condição em si mesma: as moedas permanecem moedas, a escada permanece uma escada, e assim sucessivamente. O que muda é a configuração desses objetos, em

sua distribuição instável sobre a lápide. Assim, a forma como são relacionados entre si os objetos é que determina seu estado de coisas. O mesmo ocorre em *88 Constellations for Wittgenstein*: as constelações têm sua existência fixa, com o conteúdo de cada lexia estático, mas suas inter-relações cambiáveis, a partir do percurso de leitura individual, determinam variadas possibilidades de interpretação da obra.

Desse modo, para além de *88 Constellations*, tais aforismos poderiam ser relacionados à leitura de qualquer exemplar de literatura hipertextual, dado que um fator determinante do hipertexto é a imprevisibilidade da sequência da leitura. Tem-se blocos de textos que são fixos, posicionados em seus lugares, mas cabe ao leitor selecionar o caminho a ser percorrido e a sua configuração. Pierre Musso, em “A Filosofia da Rede”, define que “a rede é uma estrutura de interconexão instável, composta de elementos em interação, e cuja variabilidade obedece a alguma regra de funcionamento” (MUSSO, 2004, p. 31). A definição de rede de Musso é aplicável tanto ao aforismo wittgensteiniano quanto à configuração das moedas no túmulo de Wittgenstein.

Como já citado anteriormente, as constelações são unidas a partir da seleção de uma estrela a outra, formando uma corrente, o *Join the dots* da introdução da obra. Quando o leitor liga os pontos, está configurando os fatos a que se refere precipuamente a teoria de Wittgenstein. Esse movimento torna patente a ergodicidade (AARSETH, 1997) de *88 Constellations*: o esforço do leitor para ler a obra vai além do movimento dos olhos, sendo necessária uma tomada de decisão para ligar os pontos e formar a narrativa.

A configuração deste percurso de leitura leva, a seguir, à próxima constelação: *Tractatus* (CEN). O texto oral apresentado nessa constelação não aparenta estabelecer relação com a teoria wittgensteiniana, mas contextualiza o *Tractatus* ao revelar o fato de Ludwig Wittgenstein ter participado da Primeira Guerra Mundial ao mesmo tempo em que produzia sua teoria filosófica. O narrador apresenta um Wittgenstein que, a despeito de sua privilegiada condição social, alistou-se na guerra, ocupando uma arriscada posição na linha de frente. Convivendo com a morte o tempo todo, Wittgenstein produzia, segundo Clark, “um livro bonito e poético sobre filosofia e linguagem” (CLARK, 2010, não paginado, tradução nossa)¹⁰. Essa constelação apresenta, ainda, autores com os quais o filósofo se relaciona em seu *Tractatus*: Liev Tolstoy, de cujas obras Ludwig Wittgenstein tinha vasta leitura, bem como Alfred Whitehead e Bertrand

10 No original: “A beautiful and poetic book about philosophy and language”.

Russel, autores que são citados em outras constelações de *88 Constellations* e que travaram embates teóricos com Wittgenstein.

A constelação *Tractatus* (CEN) pode ser conectada à *Facts not Things* (CRV), que compara alguns pensamentos da teoria de Wittgenstein com o conhecido jogo de pedra, papel e tesoura:

Tesoura corta papel, papel cobre a pedra e pedra esmaga tesoura. O mundo é a totalidade dos fatos, não das coisas. Essa proposição ocorre no começo do *Tractatus* [...]. Fatos cobrem coisas, coisas esmagam linguagem e linguagem corta fatos (CLARK, 2010, não paginado, tradução nossa)¹¹.

Essa estrela da obra apresenta uma característica importante de *88 Constellations*: a abordagem de temas relativamente complexos de forma simples e lúdica, especialmente no que tange a conceitos da teoria wittgensteiniana. Isso fica claro na referência ao jogo de pedra, papel e tesoura, que apresenta de forma visual uma relação complexa entre linguagem, fatos e coisas e as relações mútuas que essas instâncias podem estabelecer entre si.

A próxima constelação, *The World*, apresenta uma prosa poética que, combinada à música de fundo, em sincronia com as imagens que surgem e as rimas no texto verbal, traz uma atmosfera diferente da maioria das outras constelações. Abaixo, lê-se o texto transcrito no original a fim de marcar os efeitos fônicos da prosa poética:

This is the world as I found it. This is the world, the whole wide world. The world is flat, the world is round. Money makes the world go round. All around the world. All around the 1st world, the 3rd world, the new world. And the old world. Hello world, goodbye cruel world, the world is different, my world and theirs, the limits of my language mean the limit of my world. And by limiting my language I limit the world. I am my world, I am the destroyer of worlds, I am world war, I am world peace, I am world trade. I'm on top of the world, I'm in the center of the world and I've got the world on my shoulders. This is the world as I found it. (CLARK, 2010, não paginado)

11 No original: "Scissors cut paper, paper covers rock, rock smashes scissors. World is totality of facts, not of things. This proposition occurs at the beginning of *Tractatus*. Fact cover things, things smash language, language cuts facts".

Esta constelação traz referências explícitas ao *Tractatus Logico-Philosophicus*, mais especificamente ao encadeamento de ideias que surgem a partir do aforismo 5.6: “Os limites de minha linguagem significam os limites do meu mundo” (WITTGENSTEIN, 2017, p. 229). A lógica, para Wittgenstein, preenche o mundo, e os limites do mundo são também os limites da lógica. Isso leva à ideia de que, se não se pode pensar em algo, também não se pode dizê-lo. Sobre a questão dos limites da linguagem, Lev Manovitch, Roger Malina e Sean Cubitt, em *The Language of New Media* (2001), afirmam que um conjunto de hipertextos pode dar a impressão de que há liberdade por parte do leitor em escolher seu percurso. Entretanto, Manovitch ressalta que o leitor só pode escolher entre as opções disponibilizadas, não lhe sendo possível criar novas lexias. Dessa forma, os limites do mundo do leitor são necessariamente os limites da linguagem do autor do hipertexto.

Considerações finais

Este trabalho apresentou a análise de um dos percursos temáticos possíveis dentro de *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)*, relacionando aspectos da teoria wittgensteiniana, a arquitetura hipertextual da obra ciberliterária de David Clark e trechos de algumas de suas principais lexias. A escolha de tal tema – entre as várias outras questões sobre a vida e obra do filósofo que *88 Constellations* coloca – se deu durante nossa leitura analítica do texto, no mapa das constelações, enquanto tentávamos identificar significados recorrentes na rede interpretativa que se nos apresentava.

Da breve análise ora descrita, parece-nos importante destacar em que medida *88 Constellations for Wittgenstein (to Be Played with the Left Hand)* replica para o conteúdo de cada uma de suas lexias e para a estrutura reticular que as conecta os princípios norteadores da teoria wittgensteiniana construída no *Tractatus Logico-Philosophicus*. Merecem destaque, nesse sentido, as ideias de mundo (e de interpretação desse mundo) como cadeias de objetos (ou pontos) concatenadas por quem os vê. Trata-se, afinal, de jogo de ligar os pontos em que se brinca de relacionar elementos no céu, no papel ou na tela.

Como adendo a esta conclusão, talvez valha a pena acrescentar que, nessa obra ciberliterária – quiçá em várias outras do gênero hipertextual – o jogo da leitura que liga pontos se dá sempre com a mão *esquerda*, conforme o título da obra indica no adjetivo “left”. Entre vários outros sentidos que o canhoto assume, seja como obliquidade e diferença no senso comum, em oposição ao

lado direito, seja por referências à vida de Wittgenstein e de sua família que outras lexias da obra evocam (tais quais a mão sinistra amputada a seu irmão e o concerto de Maurice Ravel para a mão esquerda, que Paul Wittgenstein tocava ao piano), a obra de Clark se revela, de fato, um ludo para canhotos. Como labilidade interpretativa, é, pois, apenas por uma deriva à esquerda, multilinear e oblíqua – e não à direita, linear ou reta – que o leitor avança pelo texto, entrelaçando signos como estrelas para recompor lampejos de Wittgenstein e sua filosofia no *Tractatus Logico-Philosophicus*.

Referências

AARSETH, Espen J. **Cybertext**: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: JHU Press, 1997.

CLARK, David. **88 Constellations for Wittgenstein** (to Be Played with the Left Hand). 2010. Disponível em: <http://www.88constellations.net/88.html>. Acesso em: 03 maio 2018.

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

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs** – capitalismo e esquizofrenia – vol. 1. São Paulo: 34, 1997.

ELECTRONIC LITERATURE ORGANIZATION. **To facilitate and promote the writing, publish, and reading of literature in electronic media**. 2010. Homepage. Disponível em: <http://www.eliterature.org>. Acesso em: 12 fev. 2018.

FUNKHOUSER, Chris. **New Directions in Digital Poetry**. New York: Continuum, 2012.

HAYLES, N. Katherine. **Literatura eletrônica**: novos horizontes para o literário. São Paulo: Global, 2009.

MANOVICH, Lev; MALINA, Roger F.; CUBITT, Sean. **The Language of New Media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

MUSSO, Pierre. A filosofia da rede. In: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 17-38.

RETTBERG, Scott. **Electronic Literature**. Cambridge: Polity, 2019.

SANTAELLA, Lúcia. Para compreender a ciberliteratura. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 8, n. 2, p. 229-240, 2012.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Tractatus Logico-Philosophicus**. São Paulo: EdUsp, 2017.

Boquitas pintadas, kitsch, pop art e estética da narrativa gráfica: um estudo de atritos e diálogos

Juan Ferreira Fiorini

Universidade Federal de Mato Grosso

Bolsista CAPES/FAPEMAT

“Uma história da violência argentina através da ficção”⁰¹

Com essas palavras, Ricardo Piglia (1993) define *La Argentina en pedazos*, uma compilação de breves ensaios, acompanhados de narrativas gráficas que são adaptações de textos caros à cultura argentina, tais como trechos de textos literários de diversas épocas, textos dramáticos e mesmo letras de tangos já consagrados pelo público. Os ensaios, escritos por Piglia, e as adaptações gráficas, feitas por diversos artistas, foram publicados anteriormente pela revista *underground* especializada em quadrinhos *Fierro*, que teve circulação entre os anos 1986 e 1992.

Na ocasião de sua publicação esporádica na revista, os textos – de Piglia e os dos artistas gráficos – ocupavam uma seção da revista que se chamava, justamente, *La Argentina en pedazos*. Segundo Pedro Pérez del Solar (2011, p. 59, tradução nossa),

[...] o título da série, neste sentido, é revelador. ‘*Pedazos*’ (fragmentos, ruínas) são o material com o qual o crítico conta para seu labor de reconstrução. ‘*Pedazos*’ também, enfileirados nas narrações, são os requadros dos

01 Logo ao começo do livro, no ensaio “Echeverría y el lugar de la ficción”, Piglia faz uma declaração que parece definir um mote para toda a compilação: “Una historia de la violencia argentina a través de la ficción. ¿Qué historia es esa? La reconstrucción de una trama donde se pueden descifrar o imaginar los rastros que dejan en la literatura las relaciones de poder, las formas de violencia. Marcas en el cuerpo y en el lenguaje, antes que nada, que permiten reconstruir la figura del país que alucinan los escritores. Esa historia se debe leer a contraluz de la historia ‘verdadera’ y como su pesadilla.” (PIGLIA, 1993, p. 8).

quadrinhos. Os ensaios e os quadrinhos desta série, ambos, seguirão o caminho rumo a essa violência que percorre a literatura argentina⁰².

Além dessas duas chaves de interpretação, outra conjectura se conecta à própria história recente do país e a um espírito de época: uma sociedade argentina ainda destroçada pela violência do período militar (1976-1993) e em pleno processo de transição e de consolidação da reabertura à democracia. Dentro dessa perspectiva, os *pedazos* dessa Argentina representada no entrelaçamento entre os textos de Piglia e os quadrinhos se referem ao próprio país pós-ditadura e ao intento de construção de uma nova identidade nacional a partir dos fragmentos que restam. Esse viés se vincula, em uma dimensão mais ampla, à proposta da revista *Fierro*, que se alicerça em dois movimentos que lhe conferirão destaque na Argentina ao longo de sua existência. Em primeiro, a politização marcada dos textos, que parece derivar da repentina configuração, durante o regime militar, de certas zonas marginais da cultura, como o quadrinho ou o rock, por exemplo, enquanto lugares de resistência e como resposta ideológica ao silêncio imposto pelo Estado (BERONE, 2008, não paginado).

O segundo movimento, ainda conforme Lucas Berone (2008, não paginado, tradução nossa), se encontra nos processos de produção, de diálogo e de experimentação entre diversos sistemas de significação, como se a liberdade política, de repente, atuasse como um catalisador da liberdade criativa:

O segundo fator a levar em conta para considerar o caráter de uma publicação como *Fierro* seria a gestação de novos vínculos entre os quadrinhos e certos gêneros “maiores” (a literatura, o cinema, a pintura), vínculos traçados pelos próprios atores do campo que transitam e circulam incessantemente entre as diferentes zonas, e que valorizam o *comic* como meio de experimentação estética e, principalmente, como espaço aberto à interação e à mistura de diferentes linguagens⁰³.

02 No original: “El título de la serie, en este sentido, es revelador. ‘Pedazos’ (fragmentos, ruinas) son el material con el que cuenta el crítico para su labor de reconstrucción. ‘Pedazos’ también, hilados en narraciones, son las viñetas de las historietas. Los ensayos y las historietas de esta serie, ambos por igual, le seguirán la pista a esa violencia que recorre la literatura argentina”.

03 No original: “El segundo factor a tener en cuenta para considerar el carácter de una publicación como *Fierro* sería la gestación de nuevos vínculos entre la historieta y ciertos géneros ‘mayores’ (la literatura, el cine, la pintura), vínculos trazados por los propios actores del campo que transitan y circulan incesantemente entre las diferentes zonas, y que valorizan el cómic como medio de experimentación estética y, principalmente, como espacio abierto a la interacción y la mixtura de diferentes lenguajes”.

Retomando a compilação, outro aspecto que nos chama a atenção é observar que o diálogo entre os textos de Piglia e os quadrinhos presentes em *La Argentina en pedazos* não se pauta em um intento de interpretação semiótica das produções gráficas presentes na compilação. Aparentemente isolados da leitura dos quadrinhos, os textos são, antes, chaves que exigem do leitor o estabelecimento de leituras paralelas que vinculam, nos mais distintos graus possíveis, os adventos literários que são os textos argentinos a serem adaptados, os posicionamentos que esses textos ocupam em um dado sistema literário argentino,⁰⁴ o espírito da época e o próprio pensamento de Piglia que, dentro da proposta da publicação, estabelece suas conjecturas sobre as múltiplas camadas de violência sobre as quais parece repousar a pátria argentina.

Dos vários diálogos que Piglia estabelece entre a ensaística breve, a arte gráfica e as representações de violência impressas em *La Argentina en pedazos*, destaco o recorte e a adaptação elaborados a partir do romance *Boquitas pintadas*, de Manuel Puig (1982), cuja versão gráfica de El Tomi e Manuel Aranda foi publicada na *Fierro* em julho de 1986. E é sobre essa adaptação de trechos de *Boquitas pintadas* que proponho este estudo. Aqui, pretendo discorrer sobre os atritos e os diálogos que se instauram no trânsito da narrativa literária para a narrativa gráfica, expondo algumas chaves de leitura para uma melhor compreensão da riqueza presente nessa adaptação.

Boquitas pintadas de sangue

A trama do segundo romance de Manuel Puig, publicado originalmente em 1969, pode ser resumida como uma história de enganos e aparências sociais, numa pequena cidade fictícia durante os anos 1930. Esse povoado apresenta uma aparente harmonia das convenções sociais e dos “bons costumes”, embora as diferenças de classe e as relações de gênero vão, pouco a pouco, detalhando uma narrativa que abriga um núcleo de violência que, ao final, torna-se explícita (ACEVEDO, 2012). O cronotopo criado por Puig⁰⁵ reflete um espaço representativo

04 A escolha de textos tão diversos, que transitam entre os clássicos fundadores da literatura portenha *El matadero* e *Un fenómeno inexplicable*, de Esteban Echeverría e Leopoldo Lugones, respectivamente, passando por nomes consagrados como Jorge Luis Borges e Julio Cortázar e mesclando com o tango *La Gayola*, de Tugols e Tagini, parece propor um cânone no qual outros fatores servirão de medida para a inclusão desses textos como relevantes para as publicações na *Fierro* e para a compilação de 1993.

05 Como espaço discursivo e narrativo de seus dois primeiros romances (*A traição de Rita Hayworth* e *Boquitas pintadas*), Puig instituiu um cronotopo: a cidade fictícia de Coronel Vallejos, duplo literário de sua cidade natal, General Villegas, ambientada entre as décadas de 1930 e 1940, com seus

de uma mitologia pequeno-burguesa (JOZEF, 1986, p. 183), no qual diferenças sociais e de gênero se acumulam e apontam “[...] para o vazio da existência (social) dos personagens.” (JOZEF, 1986, p. 184).

Mas, o que justificaria, talvez, a inclusão de *Boquitas pintadas* nessa lista de textos que remetem à violência na ficção argentina? A princípio, um rol de violências presentes em diversos níveis ao longo da narrativa. Um primeiro ato de violência, notoriamente ameno, está na própria estrutura do romance, que provoca uma notória transgressão paródica do folhetim (SARDUY, 2002, p. 646), ainda que adote como subtítulo o termo “Folhetim”, tanto em termos formais quanto nos clichês narrativos. No nível diegético – este, sim, o que mais nos interessa neste estudo –, a subversão narrativa está centrada na ausência do típico final feliz e de uma ordem moral, assim como da recompensa aos personagens virtuosos e do castigo aos personagens viciosos; na caracterização desglamorizada dos papéis sexuais de uma determinada época, reforçada pelo duo antagônico macho opressor/mulher submissa; na galeria de personagens que se conduzem a uma espiral negativa sem qualquer possibilidade de redenção, e na inversão da figura romântico-heroica do personagem masculino.

A espiral de violências presente na narrativa de *Boquitas pintadas* se compõe de vários momentos, alicerçados, sobretudo, nas diferenças sociais e de gênero. Para que esses dois vetores de violência se tornassem a chave da versão gráfica de El Tomi e Manuel Aranda e publicada na *Fierro* em 1986, a condensação da trama de Manuel Puig se resume a um conjunto de quatro eventos narrativos do romance:

a) O momento em que Antonia “Raba” encontra Francisco “Pancho” em uma rua da cidade: em um baile da cidade, Pancho engravida Raba e não assume a paternidade, por Raba ser a pobre empregada da família de Mabel;

b) Ato sexual entre Pancho e Mabel: Pancho seduz Mabel, jovem de família abastada. Fazem sexo escondido de toda a família dela, que talvez não aceitaria o fato de um policial *cabecita negra*⁰⁶ ter tido relações com a garota bonita da cidade;

moradores idealizados a partir da memória infantil de Puig e transformados em personagens que passam a ser a releitura (nada ingênua, em um exercício de revisionismo da própria vida) de um espírito de época com certo grau de deformação e caricaturização.

06 O termo *cabecitas negras* surge como um qualificador depreciativo criado pelos opositores do governo peronista que dominou a Argentina nos anos 1940. Após um evento histórico em Buenos Aires – a marcha operária que invadiu a Praça de Maio (local onde se situa a sede do governo argentino) em outubro de 1945 –, os detratores antiperonistas passaram a usar o termo para qualificar

c) Morte de Pancho, apunhalado por Raba: Raba, que trabalha como empregada na família de Mabel, descobre a relação entre Pancho e Mabel. Tomada por ciúmes e por revolta, esfaqueia-o no pátio da casa da família;

d) Relatório policial intercalado com a confissão religiosa de Mabel: depois que a família descobre o corpo de Pancho no pátio da casa, Mabel dá uma versão que convence a família e a polícia: Pancho invadiu a casa para abusar de Raba, Raba o matou para defender-se, e assim Mabel se desvincula oficialmente da relação que tinha com Pancho. Mais adiante, antes de casar-se, decide fazer uma confissão religiosa, e parece ocultar para sempre o acontecido. Nota-se, portanto, como esse evento narrativo resume as estratégias de manutenção da falsa moral que ronda todo o triângulo amoroso.

Se *Boquitas pintadas* parece ser um romance no qual a violência permeia praticamente todos os eventos narrativos, o que explicaria a sua condensação, que se concentra em um *hecho de sangre* (ACEVEDO, 2012) que tem os três personagens como protagonistas? As justificativas para que o romance de dezesseis capítulos seja reduzido a três são uma primeira chave de leitura para o entendimento da adaptação. Podemos notar, nessa ação fragmentadora do romance, em primeiro lugar, um ato pela economia da narrativa, evidenciado pela própria necessidade de resumir-se aos acontecimentos relevantes para a devida adequação ao tamanho da revista (edições com não muitas páginas, que se dividem entre várias outras histórias curtas em quadrinhos, realizadas pelos mais diversos colaboradores), ao mote da seção da revista (transportar, graficamente, e de maneira breve, essa história da violência ao longo da literatura argentina), e aos efeitos de recepção pensados pelos seus editores, conforme aponta Del Solar (2011, p. 64, tradução nossa):

Em adaptações como as de *La Argentina en pedazos*, esta obrigação é maior ainda, pois a proposta da série exige histórias autoconclusivas, ou seja, quadrinhos publicados em um único volume; quadrinhos nos quais as dificuldades de síntese não podem ser resolvidas através de múltiplos fascículos⁰⁷.

toda sorte de gente “não branca” (seja de etnia negra ou indígena) e/ou das cidades interioranas e rurais e/ou operários pobres vindos das outras províncias argentinas (GRIMSON, 2017).

07 No original: “En adaptaciones como las de *La Argentina en pedazos*, esta obligación es aún mayor pues el planteamiento de la serie exige historietas autoconclusivas, es decir, historietas publicadas

Se por um lado muitos dirão que esse corte minimizaria, ou mesmo anularia, todas as distintas nuances do romance de Puig, por outro lado pode-se pensar que, ainda segundo Del Solar (2011, p. 64, tradução nossa), “ao adaptar, o recorte de elementos do original não é eventual, e sim inevitável. Paradoxalmente, é graças a este mesmo processo que o texto gráfico resultante gera novas leituras”⁰⁸ – o que configura, portanto, uma operação na qual reduzir (a trama) serve para ampliar (os horizontes de leitura, as potencialidades hermenêuticas).

Essa operação de recorte com a ampliação das potencialidades de leitura, graças à tarefa criativa dos artistas que escolheram *Boquitas pintadas* como ponto de partida para seu labor, nos remete também a reflexões acerca das estratégias presentes na transposição do texto literário para a narrativa gráfica. Uma primeira estratégia parte do entendimento do recorte enquanto “um ato interpretativo de apropriação/recuperação”, conforme aponta Linda Hutcheon (2013, p. 30): o desenhista El Tomi e o roteirista Manuel Aranda parecem executar uma intrincada operação, na qual tomam o hipotexto, resgatando-o e incorporando-o a um cânone peculiar; deslocam-no temporal e esteticamente a um novo sistema semiótico, estabelecendo outras regras narrativas, pautadas em um conjunto de aproximações e afastamentos em relação ao hipotexto; focalizam-se em determinado momento da trama, considerando-o não somente relevante como também rico para uma retextualização que lhe confira o mesmo *status* de relevância; e atualizam-no por meio da leitura de um outro público-leitor⁰⁹, permitindo a ampliação, a complexificação e a pluralização dos horizontes de recepção e de consumo (ZILBERMAN, 2008).

Outra estratégia que justificaria o recorte estabelecido pela dupla El Tomi-Aranda está na própria potência imagética dos eventos narrativos escolhidos para a adaptação. Talvez por serem os dois acontecimentos que se tornam ápice

en una sola entrega; historietas en las que las dificultades de síntesis no se pueden resolver por medio de múltiples entregas”.

08 No original: “Al adaptar, el recorte de elementos del original no es eventual, sino inescapable. Paradójicamente, es gracias a este mismo proceso que el texto gráfico narrativo resultante genera nuevas lecturas”.

09 Sobre o papel do público-leitor como preponderante nos efeitos de recepção, esclarece Zilberman (2008, p. 93): “Nenhum leitor fica imune às obras que consome; essas, da sua parte, não são indiferentes às leituras que desencadeiam. Portanto, para Jauss, o leitor constitui um fator ativo que interfere no processo como a literatura circula na sociedade. Só que a ação do leitor não é individualista; nem cada leitor age de modo absolutamente singular. Segundo Jauss, as épocas ou as sociedades constituem horizontes de expectativa dentro dos quais as obras se situam. Essas expectativas advêm da ‘compreensão prévia do gênero, da forma e da temática das obras anteriormente conhecidas e da oposição entre linguagem poética e linguagem prática.’”.

das diversas manifestações de violência ao longo do romance, sexo e morte tornam-se vetores de uma visualidade que salta aos olhos do leitor (nesse caso, em primeiro lugar, da dupla responsável pela adaptação) e que estimulam um processo imaginativo que parte da expressão verbal para chegar à imagem visiva em duas materialidades: a primeira, imaginária, pensada, resgatada da memória, de um caos onírico e articulada a outras imagens que povoam esse imaginário; a outra, transmutada, reelaborada, organizada em um processo criativo, a partir das configurações estéticas e convenções narrativas pertencentes ao quadrinho, à narrativa gráfica.

Traço, letra, palavra, imagem: a estética da narrativa gráfica

A adaptação dos fragmentos de *Boquitas pintadas* em uma narrativa gráfica nos conduz a reflexões em relação ao produto quadrinho, para que entendamos, a partir de suas configurações estéticas e de suas convenções narrativas, as operações e as estratégias presentes no produto hipertextual.

Uma primeira reflexão que aqui proponho parte da teoria de que o quadrinho pode ser interpretado como um gênero em si, que, “em sua linguagem, pode valer-se de diferentes referenciais intermedia para compor um formato próprio, artisticamente elaborado, portador de uma mensagem passível de ser submetida a elementos estéticos e estilísticos caros tanto às artes plásticas/visuais quanto à literatura” (ADEODATO JÚNIOR; VERAS, [201-], não paginado). A partir do ponto em que consideramos o quadrinho um gênero, podemos estabelecer uma certa ontologia, que vai abranger considerações quanto

a) aos seus modos de leitura – marcados por um ideal de rapidez que não se relaciona sempre com a extensão da obra, e sim com a dinamicidade e fluidez da leitura e da experiência estética, na qual a combinação de palavras e imagens oferece um ritmo de leitura mais condizente ao ritmo do leitor comum dos últimos tempos; por uma associação do quadrinho a uma ampliação do escopo de leitores; pela ação de deslocar temporalmente narrativas diversas, contribuindo significativamente para trazer narrativas, possivelmente localizadas em um abismo da memória, à luz da contemporaneidade do público-leitor; por um modo de ler que requer estratégias, se não menos complexas, ao menos diversas, em certa medida, da leitura literária; e

b) às suas configurações éticas e estéticas – caracterizadas pela condição de ser um produto textual que, em vários casos, e especialmente em *La Argentina en pedazos*, ultrapassa o sentido de uma leitura escolar do

cânone (de algum modo, as adaptações de textos literários aos quadrinhos se originavam ou se fossilizavam nessa zona, a da estratégia pedagógica dirigida a difundir entre o público escolar o gosto pela literatura) e atinge outro patamar; por proporcionar, ao longo de sua existência, uma reformulação da posição estratégica que ocupa dentro do campo cultural, que configura a transformação de certas formas ou práticas criativas tradicionais, tornando-o um produto que não mais seria interpretado como uma ilustração da narrativa e que ascende à condição de narrativa *per se*, dotada de um peculiar mecanismo; e por ter se tornado, nos últimos anos, um texto mais conectado a um emergente mercado, crescente em número de títulos publicados, em número de produtores/criadores e em número de leitores.

A segunda reflexão que proponho e que corrobora a tese dos quadrinhos enquanto gênero e narrativa parte das articulações semióticas dos quadrinhos. Por um lado, na leitura literária, a formação da imagem parte da linearidade da escrita e a da sucessão de morfemas, as quais configurariam uma espacialidade discursiva; ou, como aponta César Guimarães (1997, p. 68), “o texto literário distribui seus signos numa sintaxe, fazendo com que o visível surja pouco a pouco, através da reunião e da vizinhança de um signo a outro.”. Por outro lado, na imagem pictórica, fotográfica ou cinematográfica, por exemplo, a constituição da imagem se baseia em uma simultaneidade de elementos, cuja dispersão é organizada pelo olhar e pelo conhecimento de mundo do receptor, que por sua vez institui na imagem a sua peculiar geografia: planos, movimentos, perspectivas, composições, disposições de elementos na quadratura da imagem.

Resgatei, aqui, esses exemplos de constituição e de percepção da imagem na literatura e nas artes (audio)visuais para tecer algumas conjecturas em relação às potencialidades semióticas da narrativa gráfica. Se consideramos que a condição abismal da linguagem nos permite identificar, ao longo de um *continuum* histórico, a relação de empréstimos e de circulações entre textos, é de se notar que os quadrinhos se afirmam no universo da cultura de massas como um produto híbrido, que se afirma em suas zonas de indeterminação¹⁰. Na compleição híbrida das narrativas gráficas, a palavra e a imagem tornam-

10 Isso não quer dizer, no entanto, que literatura e cinema, por exemplo, sejam sistemas de significação “puros” – ambos são também formados por inúmeras experimentações em suas criações e no desenvolvimento de suas linguagens, e conformam suas inespecificidades. Duas provas disso são a própria condição experimental da literatura de Manuel Puig, e a própria composição da linguagem cinematográfica, que alia imagens estáticas e em movimento a recursos sonoros e a textualidades linguísticas diversas, que vão desde as falas até as palavras dos créditos iniciais ou finais, passando pelos intertítulos e pelas circunstâncias nas quais a palavra está inserida na materialidade da imagem fílmica.

se também híbridas, dialogam e se atritam, tomam a página das mais variadas formas e constituem uma mescla de palavras que são desenhos, desenhos que foram previamente palavras e que carregam ainda um peso textual (DEL SOLAR, 2011, p. 73), como é o caso das onomatopeias, que parecem “mostrar um esforço contínuo para capturar a essência do som.” (McCLOUD, 2005, p. 134)¹¹.

Mais além da reelaboração da palavra enquanto algo imagético, e da reiteração da materialidade da palavra enquanto signo linguístico, as articulações semióticas dos quadrinhos se estabelecem também a partir de outros recursos que contribuem à narratividade e à expressividade em sua leitura, como enquadramentos, perspectivas, cores, linhas, estilos de figuração, letreiramentos, requadros, distribuição espacial da narrativa pela página (de modo que se estabeleçam também os tempos e os ritmos narrativos), a sequência dos requadros. Cada escolha realizada na criação de uma narrativa gráfica determinará os efeitos de leitura. Um exemplo clássico é o uso dos balões que, com seus devidos contornos, não somente limitam o espaço da fala como acrescentam significado e emprestam a característica do som à narrativa (EISNER, 2010, p. 24). No caso da adaptação de *Boquitas pintadas*, são abundantes os balões de pensamento, sobretudo para reiterar as intenções e os pensamentos de Raba e de Pancho que, no romance de Puig, atingem o status de um monólogo interior – geralmente grafado em itálico. Para a transposição intermediática de El Tomi e Aranda, a solução encontrada para manter (ainda que sob uma materialidade diversa) o pensamento introspectivo simultâneo a uma ação que nem sempre se relaciona a essa voz interna é a convenção, como disse, dos balões de pensamento, que produzem um efeito de simultaneidade entre o legível, a voz interna e o pensado, em uma aproximação ao efeito de monólogo interior que atua simultaneamente às falas e às ações dos personagens, em um jogo de interpolações discursivas que presumem uma articulação maior e um encadeamento de ideias aparentemente arbitrarias (FIGURA 1).

11 Ainda sobre a presença da onomatopeia enquanto materialização imaginária de efeitos sonoros em um meio no qual o som é materialmente impossível, destaco a pesquisa de Sônia Bibe Luyten (2001-2002), que, além de apresentar uma história do surgimento desse recurso de ilusão sonora nos quadrinhos, ressalta a revolução que foi o seu surgimento. Segundo Luyten (2001-2002, p. 179): “As onomatopeias foram, sem dúvida, a solução mágica encontrada pelos artistas, principalmente aqueles que sempre estiveram buscando novas soluções gráficas. O efeito plástico de um *crack! zom! splash! ou whoosh!* dava uma complementação eficiente à imagem e adicionou aos quadrinhos uma nova dimensão estética. E mais importante do que isso: o próprio leitor poderia imaginar ou regular a frequência do som conforme sua vontade.”



Figura 1 – Balões de pensamento na narrativa gráfica *Boquitas pintadas*
 Fonte: Piglia (1993)

Retomando o pensamento acerca da escrita de Manuel Puig, é perceptível que o escritor de *Boquitas pintadas* é um romancista que se torna dissonante entre seus iguais, ao adotar bases e fontes de caráter e consumo popular em seu fazer literário; essa diferença é também muito bem definida por Piglia:

Puig soube encontrar técnicas narrativas em zonas tradicionalmente alheias à literatura: as revistas de moda, a confissão religiosa, os obituários se convertem em modos de narrar que permitem renovar as formas do romance. Ao mesmo tempo, manejou sempre os procedimentos mais intensos do relato (o suspense, o despojamento das identidades, as revelações surpreendentes, as omissões e as implicações oblíquas, o desenlace surpresa e brutal) e fez ver que o interesse narrativo não é contraditório em relação às técnicas experimentais. A colagem, a mistura, a combinação de vozes e de registros que rompem com os estereótipos do romance tradicional se convertem também em um elemento-chave do suspense narrativo. (PIGLIA, 1993, p. 114-115, tradução nossa)¹².

A partir dessa breve consideração a respeito da literatura de Puig, outro aspecto perceptível, a partir do produto presente em *La Argentina en pedazos*,

12 No original: “Puig ha sabido encontrar técnicas narrativas en zonas tradicionalmente ajenas a la literatura: las revistas de modas, la confesión religiosa, las necrológicas se convierten en modos de narrar que permiten renovar las formas de la novela. Al mismo tiempo, manejó siempre los procedimientos más intensos del relato (el suspenso, el escamoteo de las identidades, las revelaciones sorprendentes, las omisiones y las implicaciones oblicuas, el desenlace sorpresivo y brutal) e hizo ver que el interés narrativo no es contradictorio con las técnicas experimentales. El collage, la mezcla, la combinación de voces y de registros que rompen con los estereotipos de la novela tradicional se convierten también en un elemento clave del suspenso narrativo.”.

é o diálogo que a adaptação estabelece com algumas das estratégias narrativas de Puig. Tal diálogo é composto por linhas de articulação estética que, dentro das potencialidades diegéticas que a combinação entre a simultaneidade expansiva das imagens e a sintaxe linear das palavras proporciona, extrapolam as fronteiras da trama do romance e das convenções semióticas dos quadrinhos, reforçam a condição híbrida das narrativas gráficas e simultaneamente englobam alusões a um hibridismo presente também na produção literária de Manuel Puig. Uma primeira articulação estética presente entre as duas narrativas está no contato com as estratégias narrativas cinematográficas, que, no caso da literatura de Puig, se presentificam no cerne da palavra, enquanto que, na transposição de El Tomi e Aranda, adquirem uma visibilidade que, embora seja composta por planos estáticos, proporciona ilusões de movimento, seja nas ações que ocorrem dentro de mesmo requadro, seja nos movimentos de conclusão quadro a quadro (McCLOUD, 2005, p. 116). Além disso, a figuração dos acontecimentos ao longo do quadrinho toma, para criar seus efeitos narrativos, elementos sintáticos do cinema como

- a) enquadramentos e posicionamentos de câmera, como simulações de perspectivas em *plongée* e *contra plongée*, alternância de planos, exploração de profundidade de campo (FIGURA 2);



Figura 2 – Enquadramentos e efeitos de posicionamento de câmera na narrativa gráfica *Boquitas pintadas*
 Fonte: Piglia (1993)

- b) simulações de efeitos de movimento de câmera, tais como *zoom* e planos-detulhe, que sugerem uma mobilidade dentro da cena, direcionando os nossos olhares (FIGURA 3);

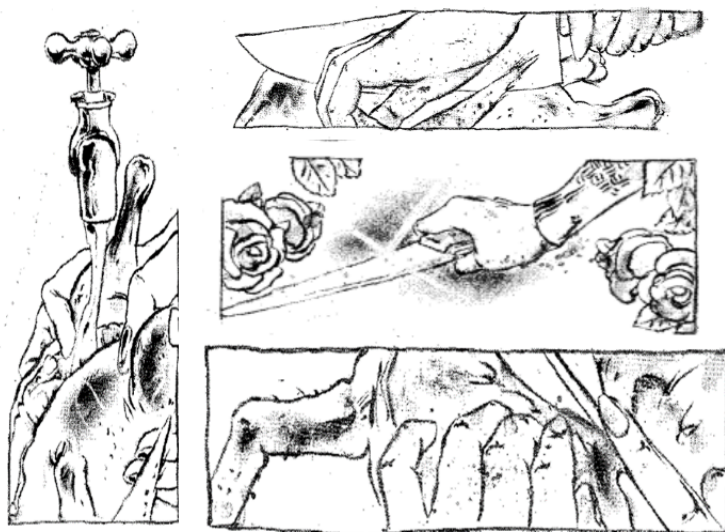


Figura 3 – Simulações de movimentos de câmera na narrativa gráfica *Boquitas pintadas*
Fonte: Piglia (1993)

- c) sugestões de montagens, como a paralela e os cortes que permitem que a trama se desenrole em espaços narrativos diferentes, estabelecendo algumas associações de ideias (FIGURA 4); e

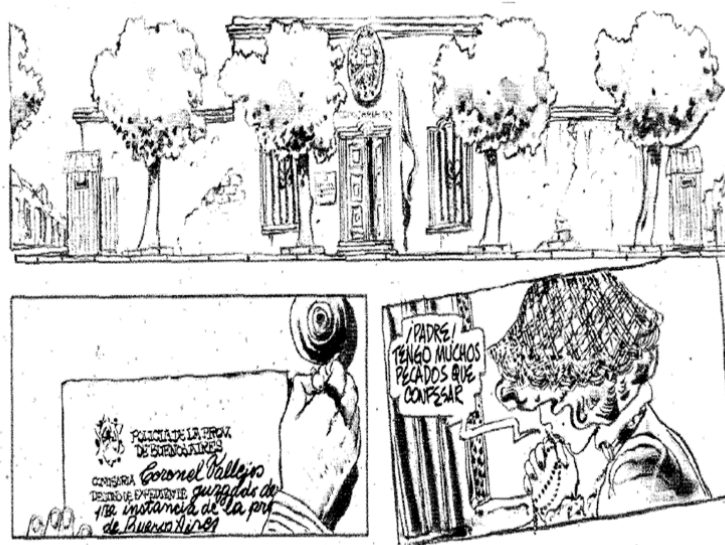


Figura 4 – Simulações de montagem paralela na narrativa gráfica *Boquitas pintadas*
Fonte: Piglia (1993)

d) disposição das falas, gerando efeitos sonoros diegéticos que se alternam entre as falas dentro das cenas e falas em *off*, com um distanciamento da voz que, no entanto, não se distancia da composição da cena e dos sentidos que ela provoca (FIGURA 5).

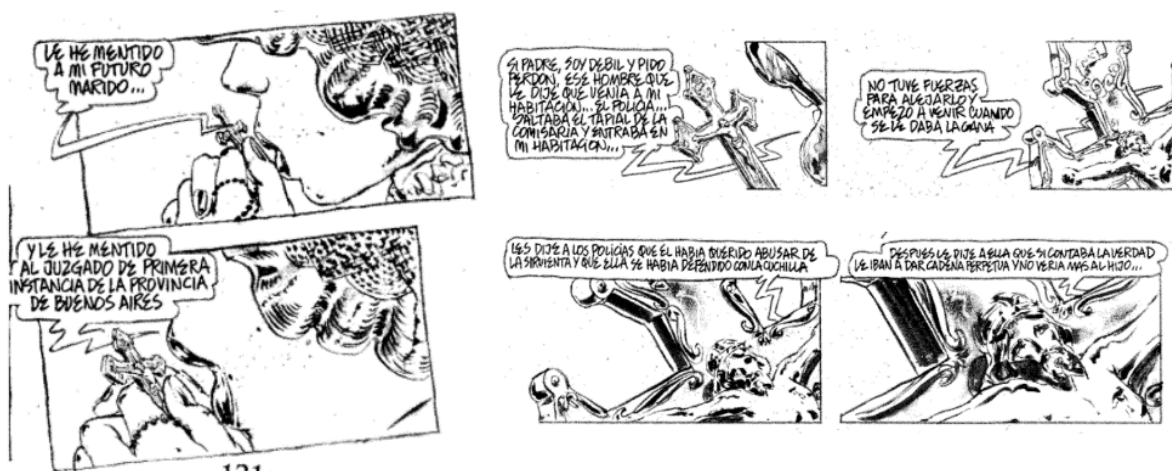


Figura 5 – Efeitos sonoros diegéticos na narrativa gráfica *Boquitas pintadas*
Fonte: Piglia (1993)

Outra remissão ao universo puiguiano, presente tanto na estrutura de *Boquitas pintadas* quanto na adaptação gráfica, é a prática da colagem, entendida por Carlos Ceia como “Técnica das artes visuais e plásticas que permite produzir uma obra de arte recorrendo a vários materiais, geralmente dissemelhantes entre si, reagrupando-os num todo para comunicar um novo sentido.” (COLAGEM, 2009)¹³. No romance, cartas, obituários, transcrição de consulta a videntes, relatórios policiais e médicos, descrição de fotografias, notas de coluna social e seções de aconselhamentos sentimentais publicados em revistas adquirem uma potencialidade da voz que dá substância aos eventos do romance e instauram um conjunto de representações *kitsch*, esse sistema

13 Embora não seja de nosso interesse, aqui, oferecer um estudo mais amplo sobre as práticas de colagem, não deixa de ser interessante retomar a definição de Carlos Ceia: “[...] O material de suporte da colagem, que não se restringe já às artes visuais e plásticas, chegando à literatura, pode incluir: recortes de jornais e revistas, etiquetas, rótulos, bilhetes de espetáculos, receitas várias, etc. Trata-se, pois, de um conceito que necessita da citação e do pastiche. Trata-se, em primeiro lugar, de um acto de reapropriação de elementos preexistentes, mas que, isolados entre si, não formam um sentido. O artista procede à colagem não para recuperar um sentido perdido ou oculto, mas, muitas vezes, para parodiar sentidos esperados ou convencionais. A criação de uma colagem raramente tem como objectivo a restauração ou remediação de um sentido: visa antes a desintegração, a ruptura e o choque visual com os sentidos reconhecidos nos elementos colados.” (COLAGEM, 2009).

estético no qual os produtos realizados costumeiramente dentro da sociedade de consumo adquirem uma dimensão estética marcada ora pela pieguice, ora pela comoção, ora pela artificialidade, ora pela ressignificação do objeto nas linhas definidoras da arte. Na dimensão da narrativa gráfica publicada em *La Argentina en pedazos*, a colagem atua sob diferentes signos, contribuindo à hibridez da adaptação, estabelecendo um diálogo com a hibridez do romance e caracterizando o *kitsch* a partir de outra ordem. Dado que a linguagem a prevalecer no quadrinho é a imagética, os signos que evidenciam a colagem atuam em um plano visual, dos quais podemos destacar dois.

O primeiro que nos chama a atenção é a moldura com o rosto de Carlos Gardel. Assemelhando-se, em termos de qualidade de imagem, a uma fotocópia que se repete em distintos momentos da narrativa, a presença da moldura se abre para duas chaves interpretativas. A primeira, uma alusão às epígrafes presentes em cada capítulo do romance, formadas por estrofes de algumas letras de canções interpretadas por ele. A segunda, sem dúvida a mais complexa e que se estabelece enquanto potência narrativa no texto gráfico, se abre para a possibilidade de interpretá-la como um índice das violências que instauram o ápice da adaptação, instituindo um conjunto de rimas visuais: entre a violência metafórica de Raba a cortar o frango e o crime em si – momentos em que a imagem de Gardel permanece fixa em uma moldura que também é efeito de colagem (eis, aqui, uma simulação de camadas de colagem); e entre a violência em um plano simbólico contra uma suposta moral e a confissão religiosa de Mabel, quando há a omissão de informações ao crime à polícia, na qual vemos a figura de Gardel se descolando do espaço da moldura, como se, ao fim da narrativa, findara-se também a situação de sofrimento dos personagens, inspirada, sobretudo, no sofrimento melodramático tão costumeiro nas letras de tango (FIGURA 6).



Figura 6 – Efeitos diegéticos da colagem do rosto de Carlos Gardel na narrativa gráfica

Boquitas pintadas

Fonte: Piglia (1993)

Além da recorrência ao rosto de Gardel, outro signo produzido mediante um efeito de colagem está formado pelos trechos do relatório policial, também semelhantes a fotocópias de um papel pautado e com a reprodução de uma letra manuscrita, que nos permite também uma dupla interpretação. Por um lado, a representação de uma voz estranha aos personagens da narrativa, marcada por uma caligrafia diferente das falas dos personagens, implica o surgimento de um narrador-operador que exerce um efeito narrativo de falsa neutralidade, e que é marca comum nos romances de Puig. Por outro lado, temos na segunda interpretação, a falsa elegância da letra e da reprodução do discurso empolado e estereotipado dos relatórios policiais, potencializada pela precariedade, tanto presente na própria materialidade de um papel pautado de um caderno escrito à caneta quanto na atuação da polícia com o evento – ali, a versão da família de Mabel adquire seu caráter de verdade dos acontecimentos e encerra o assunto (FIGURA 7).

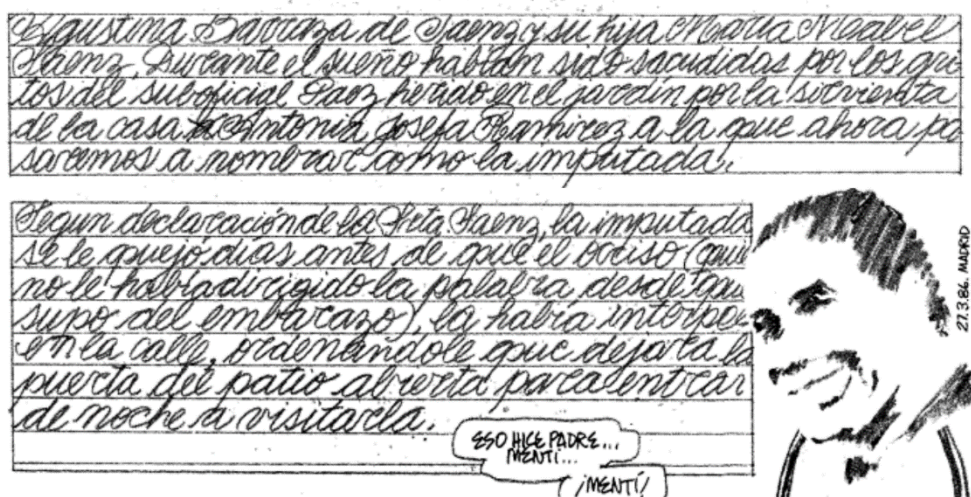


Figura 7 – Efeitos diegéticos da colagem do relatório policial na narrativa gráfica
Boquitas pintadas
 Fonte: Piglia (1993)

Além da colagem, esse ato de apropriação do aparentemente sem-valor e ressignificação no nível do objeto de arte, outros signos *kitsch* estão plasmados na narrativa gráfica e parecem se conformar, imageticamente, com uma tipologia daquilo que Abraham Moles define como “sistema estético de comunicação de massa”, cujas propriedades seriam:

[...] estilo macarrônico (tendente às formas curvas em perpétua geração, as superfícies repletas, os contrastes de cores puras, os materiais substitutivos (madeira por mármore, plástico por fibras), e as distorções (agigantamento ou redução dos originais). Sua relação com os objetos originais se caracteriza pelo amontoamento, pela heterogeneidade, pela antifuncionalidade e pela sedimentação. Sua função ornamental, oposta à funcional dos demais objetos, faz com que se acumule em um mesmo objeto oposições dialéticas tais como o exótico e o terreno, a tradição e a modernidade. (SANTOS, 2001, p. 112-113)¹⁴.

Quanto a essa profusão de elementos que caracterizam o kitsch, a adaptação de El Tomi e Aranda se concentra não na esfera da representação, tal

14 No original: “Sus propiedades serían el estilo macarrónico (tendente a las formas curvas en perpetua generación, las superficies repletas, los contrastes de colores puros, los materiales sustitutivos (madera por mármol, plástico por fibras) y las distorsiones (agigantamiento o reducción de los originales). Su relación con los objetos originales se caracteriza por el amontonamiento, la heterogeneidad, la antifuncionalidad, la sedimentación. Su función ornamental opuesta a la funcional de los demás objetos, lo hace acumular en un mismo objeto oposiciones dialéticas tales como lo exótico y lo terreno, la tradición y la modernidad”.

como Puig articula o *kitsch* ao longo de sua produção literária, mas sim naquilo que é representado: a fila de bonecas; o acúmulo dos adornos no quarto de Mabel; a semelhança do rosto da personagem caracterizado como as feições de uma boneca; a moldura do espelho (que contribui à narrativa visual, quando se transforma também em um dos requadros); as rosas que emolduram o crime de Raba (FIGURA 8); as feições sensuais e sinuosas das personagens, que nos permitem fazer uma associação ao traço de artistas como Liechtenstein, responsável pela reconfiguração do quadrinho como produto pós-moderno da arte (FIGURAS 9 E 10). Ao trazermos à tona os jogos de criação estética da Pop Art, retornamos, também, ao próprio exercício de colagem, uma prática comum dos seus diletantes, com o propósito de conferir ao objeto de arte um contraste de materialidades entre aquilo que já está na superfície e aquilo que confere estranhamento a essa superfície, entre aquilo convencionalmente concebido como um produto artístico e a sua subversão (ou supervalorização), mediante a intromissão desse corpo diverso da colagem, entre a uniformidade e a imprevisibilidade das texturas, ou seja, uma prática que confirma a hibridez e a inespecificidade da narrativa gráfica de que aqui trato.



Figura 8 – Empolações de signos kitsch na narrativa gráfica *Boquitas pintadas*

Fonte: Piglia (1993)



Figura 9 – Feições de Raba na narrativa gráfica *Boquitas pintadas*
Fonte: Piglia (1993)

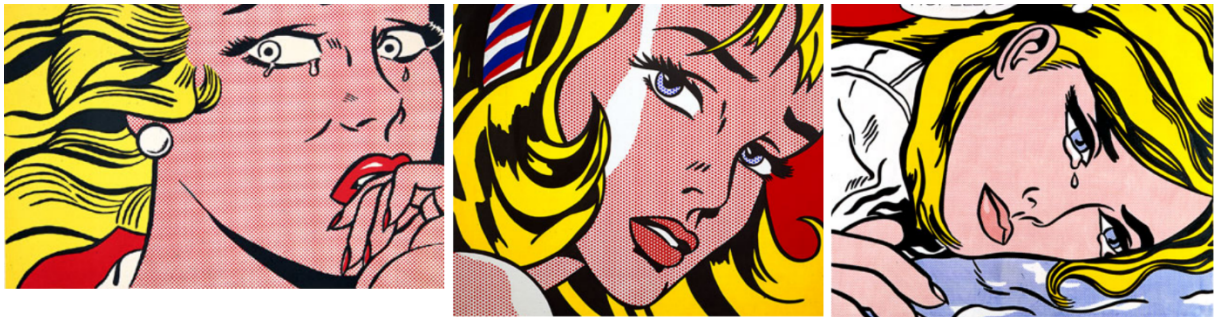


Figura 10 – Trabalhos de Roy Liechstein. Da esquerda para a direita: *Crying girl* (1963), *Girl with hair ribbon* (1965) e *Hopeless* (1963)
Fonte: Roy Liechtenstein Foundation.

Ao dar um outro corpo, uma outra voz, uma outra imagem e uma outra palavra a *Boquitas pintadas*, a adaptação publicada em *La Argentina en pedazos* poderá ser interpretada como um complexo aparato no qual o *kitsch* efetua uma potencialização de si que ultrapassa o gosto pela reprodução barata e pelo descartável: a sentimentalidade, o melodrama, a comoção, o passional tornam-se ferramentas de equalização dos produtos artísticos (romance e quadrinho) e de legitimação dos estatutos das verdades de seus personagens. Entender o *kitsch* como ferramenta artística e crítica das relações de poder na ficção argentina é reconhecer, ainda, a inseparabilidade entre o estético e o político, uma vez que “existe portanto, na base da política, uma estética” (RANCIÈRE, 2009, p. 16).

Por fim, pode-se reconhecer que, na versão de *Boquitas pintadas* para a narrativa gráfica, a adaptação produz uma nova significação em duas perspectivas, usadas aqui a modo de metáfora: a de *espelho* e também a de

conflito. Espelho porque é notável que a narrativa também está ali: o leitor que conhece a narrativa literária escrita por Manuel Puig, devido a seu horizonte de leituras, a reconhecerá ali, naquele produto outro. Será, claro, uma imagem diversa, invertida, composta talvez por uma materialidade diversa à qual está acostumado a ter contato, mas há de identificar, ali, naquele quadrinho-espelho, as intrigas, os personagens, os acontecimentos, o melodrama, as tragédias, o tango, os dramas que envolvem cada personagem.

Por outro lado, na perspectiva do conflito, o leitor nota como se alteram as materialidades, empolam-se as camadas de significação, uma outra cara é dada à narrativa por meio de diversas operações que se iluminam mutuamente, mas que também podem chocar-se, gerando um conjunto de estranhamentos à primeira leitura e exigindo um modo outro de ler, diverso da narrativa especulada. Ideias aparentemente opostas, o conflito e o espelho só se tornam possíveis graças à criatividade, ao engenho, à reestilização, ao diálogo, àquilo que movimenta os textos ao longo dos tempos, colocando-os em atritos com outros textos e fazendo com que todos os textos sejam possíveis.

Referências

ACEVEDO, Mariana. *Boquitas pintadas* historietada. Una lectura de la transposición de la novela de Manuel Puig en *La Argentina en pedazos*. In: CONGRESO INTERNACIONAL VIÑETAS SERIAS, 2., 2012, Buenos Aires. **Anais** [...]. Buenos Aires: Biblioteca Nacional Argentina, 2012. p. 1-16.

ADEODATO JUNIOR, Jorge Luiz; VERAS, Adriane Ferreira. Estética dos fanzines, quadrinhos underground e produção cultural brasileira contemporânea: relações possíveis. **Vocabulo**, Ribeirão Preto, v. XI, [201-].

BERONE, Lucas. La literatura en pedazos. **Tebeosfera**, Sevilla, segunda época, n. 1, Sept. 2008.

COLAGEM. In: E-DICIONÁRIO de termos literários de Carlos Ceia (EDTL). Disponível em: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/colagem/>. Acesso em: 10 jun. 2019.

DEL SOLAR, Pedro Pérez. Los rostros de la violencia. Historietas en *La Argentina en pedazos*. **Iberoamericana**, Pittsburgh, v. LXXVII, n. 234, p. 59-86, ene./mar. 2011.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

GRIMSON, Alejandro. Raza y clase en los orígenes del peronismo. **Desacatos**, Cidade do México, n. 55, p. 110-127, sept./dic. 2017.

GUIMARÃES, César. **Imagens da memória**: entre o legível e o visível. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.

JOZEF, Bella. **Romance hispano-americano**. São Paulo: Ática, 1986.

LUYTEN, Sonia M. Bibe. Onomatopeia e mimesis no mangá: a estética do som. **Revista USP**, São Paulo, n. 52, p. 176-188, dez./fev. 2001/2002.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MOLES, Abraham. **O kitsch**. São Paulo: Perspectiva, 1975.

PIGLIA, Ricardo. **La Argentina en pedazos**. Buenos Aires: Ediciones de la Urraca, 1993.

PUIG, Manuel. **Boquitas pintadas**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.

RANCIÉRE, Jacques. **A partilha do sensível**. Estética e política. 2. ed. Tradução Mônica Costa Netto. São Paulo: Editora 34, 2009.

ROY LIECHTENSTEIN FOUNDATION. Homepage. Disponível em: <https://lichtensteinfoundation.org/>. Acesso em: 10 fev. 2020.

SANTOS, Lidia. **Kitsch tropical**. Los medios en la literatura y el arte en América Latina. Madrid; Frankfurt: Vervuert, 2001.

SARDUY, Severo. Notas a las notas a las notas... a propósito de Manuel Puig. **Revista Iberoamericana**, Pittsburgh, v. LXVIII, n. 200, p. 645-654, jul./set. 2002.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento. As 100 convenções mais importantes do mundo do cinema que todo cineasta precisa conhecer. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

ZILBERMAN, Regina. Recepção e leitura no horizonte da literatura. **Alea**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 85-97, jan./jun. 2008.

Imagens escritas: a força da escrevivência evaristiana

Jozanes Assunção Nunes

Universidade Federal de Mato Grosso

A questão da verbo-visualidade, há algum tempo, vem ocupando estudiosos da linguagem literária e não literária. Para Brait (2010, p. 194), a linguagem verbo-visual pode ser considerada “uma enunciação, um enunciado concreto articulado por um projeto discursivo do qual participam, com a mesma força e importância, a linguagem verbal e a linguagem visual”, desempenhando papel constitutivo na produção e efeitos de sentidos. A estudiosa bakhtiniana, que vem pesquisando a contribuição de Bakhtin e o Círculo para a leitura, análise e interpretação desse tipo de enunciado, destaca ainda que, em certos textos, a articulação entre as dimensões verbal e visual forma um todo indissolúvel, não podendo, assim, ser tratadas pelo leitor de forma excludente, sob pena de se perder uma parte do plano de expressão.

Assim como os estudos da dimensão verbo-visual vêm contando com pesquisas valorosas na área da linguagem, também a condição da imagem suscitada por meio da palavra tem merecido lugar especial como objeto de estudo de diversas disciplinas, caso da Literatura. Faz-se mister assinalar que, conforme Ezra Pound (2006), pode-se explorar nos textos literários a capacidade que possuem as palavras de evocar um quadro visual, além dos efeitos estéticos que elas podem produzir por meio do som e da associação de vocábulos. Ademais, um dos elementos próprios da literatura é a projeção de imagens. Desse modo, apresenta-se aqui a incumbência de salientar alguns aspectos de uma discussão que se considera não saturada, apresentando-se a perspectivas outras.

Procuraremos, assim, mostrar neste texto alguns elementos reveladores de imagens suscitadas pela dimensão verbal, em um gênero discursivo: a prosa romanesca de um conto. Examinaremos o conto “Rose Dusreis”, do livro *Insubmissas lágrimas de mulheres*, da escritora mineira Conceição Evaristo (2016). Partimos do entendimento de que, por meio da palavra, o escritor

“trabalha o mundo, para o que a palavra deve ser superada por via imanente como palavra, deve tornar-se expressão do mundo dos outros e expressão da relação do autor com esse mundo.” (BAKHTIN, 2011, p. 180). Assim, a relação do autor com a língua é o reflexo do seu estilo artístico, sua relação com a vida e com o mundo da vida. Nessa perspectiva, o estilo artístico pode ser definido como “o conjunto de procedimentos de informação e acabamento do homem e do seu mundo, e determina a relação também com o material, a palavra, cuja natureza, evidentemente, deve-se conhecer para compreender tal relação.” (BAKHTIN, 2011, p. 180).

Nessa direção, o enfrentamento do objeto em estudo situa-se nas contribuições de Bakhtin e o Círculo, a partir das noções de enunciado e de projeto discursivo do autor, além de palavra. A realidade toda da palavra, afirma Volóchinov (2017, p. 98-99), é completamente absorvida na sua função de ser signo, pois ela é o “[...] *médium* mais apurado e sensível da comunicação social.” É por meio dela que acontece a maior parte das práticas sociais. É ela que carrega as instituições, as ideologias, as crenças e é ela que explica, da melhor forma possível, as principais formas ideológicas da comunicação sógnica (NUNES, 2019).

Para Bakhtin (2014, p. 46), o enunciado é a unidade real da comunicação discursiva. O teórico russo salienta que ele sempre será proferido “[...] num contexto cultural e semântico-axiológico (científico, artístico, político, etc.) ou no contexto de uma situação isolada da vida privada”. Em tal abordagem, compreende-se a materialidade linguística e discursiva num movimento dialógico com a situação concreta, concebendo-se o enunciado como um todo de sentido que não se limita à sua dimensão linguística, mas que engloba também a situação social (NUNES, 2019). Logo, o enunciado bakhtiniano está entretido com situação, contexto, história, podendo abranger desde uma expressão monolexêmica até um texto mais extenso (BRAIT; MELO, 2012, p. 68).

O conto “Rose Dusreis” é considerado enunciado na teoria bakhtiniana, pois, em sua plenitude, é informado pelos elementos extralinguísticos (dialógicos), além de estar ligado a outros enunciados (BAKHTIN, 2011, p. 313). Ademais, cabe salientar que a sua forma arquitetônica aparece vinculada às relações dialógicas que mantém com outros do mesmo gênero, uma vez que integra a coletânea de contos *Insubmissas lágrimas de mulheres*. Tal coletânea agrupa dialogicamente outros contos da mesma autora, cujas narrativas são protagonizadas por mulheres negras, que contam histórias de diversos tipos de violência de que foram vítimas, em um encaminhamento aos leitores com

os quais a autoria evaristiana firma relações de alteridade. Conforme a teoria bakhtiniana, a análise de um enunciado deve passar pelo exame da concretude pela qual e na qual se realizou. Nessa perspectiva, a tarefa aqui proposta é desvelar não apenas as formas verbais que suscitam a imagem, mas também analisar os aspectos extraverbais do enunciado, numa perspectiva dialógica.

Outro fator relevante para a análise do conto diz respeito ao projeto discursivo do autor, o qual se concretiza na produção de uma forma composicional, que é concebida como a organização do material semiótico (verbal, iconográfico, sonoro etc.) em um todo orientado, do qual cada uma das partes se encaminha ao projeto autoral. Nessa perspectiva, “a partir do interior do todo composicional e material da obra” (BAKHTIN, 2014, p. 57), conseguimos verificar os aspectos valorados da escolha e também a forma como a estrutura interna composicional funciona. No conto *Rose Dusreis*, esses aspectos estão enunciados de forma marcadamente poética a partir da escolha vocabular, por meio da qual a autora-criadora nos brinda com metáforas e imagens harmoniosas.

No que diz respeito ao projeto autoral de Conceição Evaristo, o seu fazer literário é instituído por uma escrevivência, termo cunhado pela própria escritora. Sobre essa questão, Côrtes (2018, p. 52) destaca:

a palavra escrevivência é um neologismo que, por uma questão morfológica, facilmente compreendemos do que se trata. A ideia de juntar escrita e experiência de vida está em vários textos ligados à literatura contemporânea. Entretanto, Evaristo se apropria do termo para elucidar o seu fazer poético e lhe fornece contornos conceituais.

Assim, em suas escritas literárias, a escritora mineira estampa as marcas da experiência étnica e de gênero, como se pode observar no livro *Insubmissas lágrimas de mulheres*. Sobre essa obra, que foi publicada em 2011, ao definir seu projeto autoral, a escritora assim se manifesta:

Eu queria escrever histórias de mulheres, mas não deixando mais minhas parentas sucumbirem à morte. Não as deixaria se degradarem na fome e no desamparo. Passariam por tudo, mas recuperariam a vida. Queria escrever sobre as dores mais profundas dessas mulheres. Queria falar de um sofrimento e de uma carência que não significassem somente a falta

do pão, de água ou de teto. Queria escrever sobre mulheres vitoriosas, insubmissas ao destino. (EVARISTO, 2014, p. 32).

No prólogo de *Ponciá Vicêncio*, romance publicado em 2003, em que a escritora articula reflexões sobre questões de gênero, raça e classe social, Evaristo esclarece que parentes são as personagens por ela criadas, sendo, portanto, “de primeiro grau”. Em *Insubmissas lágrimas de mulheres*, o projeto da autora se concretiza, visto que o tom que perpassa as narrativas, apesar de tratar de história de violência, é de altivez. São todas histórias de resistência, superação, insubmissão e coragem. O livro é composto por treze contos, cada um intitulado com o nome da protagonista que contará sua história de vida, existindo uma voz narradora que costura todas as histórias, fazendo-se mediadora entre personagens e leitores. Essa voz procura as mulheres para explicitarem suas dores, angústias, sabores, sonhos e conquistas.

Privilegiaremos neste texto a análise do 11º conto, protagonizado por Rose Dusreis. Nesse conto, a protagonista é apresentada como uma mulher independente, que descobre na dança seu talento. É vítima de preconceitos raciais na escola e na vida adulta, quando passa a dançar como profissão. Mas nenhum dos atos de preconceito conseguiu tirar seus sonhos. A protagonista tornou-se dançarina profissional e, mesmo estando muito doente no momento do relato, afirma com serenidade que a dança a salvou. Morre fazendo o que gostava, quando a fraqueza toma conta de seu corpo, desenhando seus últimos passos de vida-morte.

No estudo do conto, os aspectos que envolvem o conteúdo do enunciado e a sua forma composicional serão tomados como axiologicamente concatenados às escolhas estilístico-lexicais da autora-criadora para cumprimento de seu projeto discursivo. Sob essa ótica, apresentaremos a intrínseca relação entre forma e material verbal na construção de cenas imagéticas, que contribuem para compreensão das temáticas presentes na história vivida por Rose Dusreis.

As vozes narrativas do conto

Dispondo de escritura e ritmos próprios, Evaristo dá corpo à história de Rose Dusreis, entrelaçando o impacto de uma trajetória de dor e preconceito com um projeto discursivo que busca escrever uma existência. Para envolver o leitor nesse processo de potências catalizadoras de expressão do sensível, a autora articula a construção do foco narrativo do conto em três movimentos

em primeira pessoa, iniciando a narrativa com a narradora-ouvinte, passando para a personagem-narradora e voltando, no final, com narradora-ouvinte, o que resulta em distintos modos de perceber e analisar tanto as narradoras e suas narrativas quanto o universo no qual estão inseridas. Com tal estratégia, os sentidos literários e discursivos são amplificados no conto, devido ao ampliado grau de subjetividade.

Nesse movimento, a autoria evaristiana constrói uma ampla visão, a partir do olhar dessas narradoras, para arrebatá-lo o leitor a acompanhá-las na apresentação tensionada da história. A autora-criadora investe na apresentação das narrativas em duas partes: antes e depois do acontecido. Primeiramente, o leitor é apresentado à Rose Dusreis, que contará a sua história, num espaço-tempo em que está reunida com a narradora-ouvinte; depois, ele é apresentado ao passado dessa personagem, que vem à tona por meio do mecanismo do *flashback*. Nesses cronotopos, “os nós do enredo são feitos e desfeitos. [...] A eles pertence o significado principal gerador do enredo” (BAKHTIN, 2014, p. 355), uma vez que as narrativas, realizadas a partir do espaço demarcado no tempo, possibilitam a constituição das narradoras precisas na costura dos acontecimentos e do leitor atento para acompanhá-las.

A narradora-ouvinte, como dissemos, dispõe-se a contar as histórias das treze mulheres da coletânea de contos. No prólogo do livro, tal voz enunciativa se apresenta como alguém que “gosta de ouvir”, que faz da voz outra a sua história também. Constituindo-se, desse modo, por meio da alteridade, a voz narrativa deixa clara a experiência da escuta como matriz de suas histórias, estabelecendo com as interlocutoras uma relação marcada pela identificação afetiva.

No conto Rose Dusreis, já de início, o leitor é envolvido pela subjetividade da narradora que, ao enunciar-se como alguém que deseja conhecer a história da mulher com quem todos dançam no salão de um clube de sua cidade, prepara-o para o acontecimento a ser narrado, o qual interliga vida, corpo e escrevivências:

Fiquei seduzida pelo encantamento que Rose provocava nos homens, dos mais jovens aos mais velhos. E, quase esquecida da música e da dança, passei grande parte do tempo observando a delicada bailarina rodopiando nos braços dos parceiros. Pensei comigo: – Preciso conhecer a história dessa mulher, antes que eu invente alguma. [...] Ao ouvir a sua voz, quase um fio de som, respondendo aos meus cumprimentos por dançar tão bem, não fosse a vitalidade demonstrada por ela durante todo

o decorrer da noite, eu pensaria em Rose Dusreis como alguém cuja saúde comprometida causasse um enorme sofrimento. (EVARISTO, 2016, p. 105).

Enquanto modo de manifestação artística, a dança envolve uma forma estética de comunicação que se constitui nas relações dialógicas com a cultura e a sociedade na qual se desenvolve. Assim, foi por meio desse enunciado cinético, cujo discurso se engendra na movimentação corporal, que Rose Dusreis se comunicou com a narradora-ouvinte, com o público presente e com o espaço, chamando atenção pelo seu talento. As impressões descritas instalam um apelo visual, situando o leitor diante da cena evocada e impulsionando-o a também querer conhecer a história da “delicada bailarina” que rodopia no salão, carregando consigo signos de vida e morte.

A sua história, todavia, não poderia ser contada ali. Foi contada, mais tarde, na academia em que Rose dava aula de dança.

Naquele cronotopo, as duas instâncias narrativas – narradora-ouvinte e personagem-narradora – compõem o tecido literário com distintos universos representados, constituídos por uma linguagem que garante a consistência da representação e os efeitos provocados no receptor. A narradora-ouvinte dará conta de contextualizar o espaço-tempo em que estão inseridas no momento da enunciação, as situações narrativas, espalhando, conscientemente, pistas ao leitor acerca do enredo a ser contado pela protagonista, antecipando o seu desfecho. A personagem-narradora garantirá o testemunho da sua história, de modo que os fatos narrados são criados por meio de memórias suscitadas, expandindo horizontes, perspectivas e subjetividades. É certo que o enredo do conto está voltado para a narrativa dessa personagem, para a trajetória espinhosa que precisou trilhar para concretizar o sonho de ser dançarina, em razão de seu pertencimento étnico-racial.

Imagens no espelho: entre o eu e o(s) outro(s)

Ao longo do conto, as escolhas estilísticas/lexicais da autora-criadora contribuem na criação de imagens e metáforas marcantes, a partir de uma simulação perfeitamente acabada da realidade, o que possibilita a manifestação de juízo de valor social que autora e leitor compartilham sobre a condição feminina afro-brasileira contemporânea. É a partir das vozes e do olhar das duas narradoras, ouvinte e personagem, que o leitor conseguirá contemplar a multiplicidade de percepções e imagens ao interpretar o dito (e o não dito), bem

como movimentar e tensionar a escrevivência, abrindo suporte para o exercício da alteridade.

Vejamos:

Rose Dusreis me recebeu em sua academia de braços abertos. Literalmente de braços abertos. Fui anunciada por outra mulher na porta do salão de danças e, quando entrei em uma sala toda espelhada, vi a imagem triplicada de Rose. A pequena mulher aparecia nas paredes laterais, na central, ao mesmo tempo que me sorria frente a frente. Ela e as imagens dela faziam-me um delicado gesto convidativo para dançar. (EVARISTO, 2016, p. 106).

A imagem triplicada da dançarina, causada pelo jogo de espelhos, dá à cena uma perspectiva alteritária, colocando a narradora diante de um “eu” que não é único, mas múltiplo. Esse “eu” é o lugar da busca de sentido e da condição de existência e, ao mesmo tempo, o lugar da incompletude. Esse entendimento questiona e traz à tona o inacabamento permanente do sujeito ou, em outras palavras, do vir a ser da condição do homem no mundo (BAKHTIN, 2011). A narradora-ouvinte dará esse acabamento ao contemplar a dançarina e ouvir a sua história, pois, como esclarece Bakhtin (2011, p. 33), é só a partir do outro que a imagem do “eu” ganha acabamento e enformamento, uma vez que “o homem tem uma necessidade estética absoluta do outro, do seu ativismo que vê, lembra-se, reúne e unifica, que é o único capaz de criar para ele uma personalidade externamente acabada”. Em outros termos, ao tomar a categoria do “outro-para-mim”, a ouvinte conseguirá delimitar as fronteiras do corpo-vida da protagonista com o mundo e as linhas que emolduram seu ser. Essa perspectiva do “eu” refletido no espelho pode associar-se a mecanismos gestuais imagéticos presentes no trecho: “Ela e as imagens dela faziam-me um delicado gesto convidativo para dançar”. Nessa ótica, não é somente a dançarina que convida a ouvinte para escutar o seu relato-dança, mas toda uma coletividade de afro-brasileiros que querem ter voz, que querem ser ouvidos, que querem ser tratados como sujeitos na vida e na arte. Dusreis apresenta muitos.

É interessante observar também o enlace entre som, dança e sentido na construção: “Ela me conduzia à dança e me pedia *que relaxasse o corpo, que me entregasse à música, que fechasse os olhos*, caso fosse capaz” (EVARISTO, 2016, p. 106, grifo nosso). Tal construção recria o ritmo de passos simples de dança

(para lá, para cá, para lá), dinamizando, assim, uma imagem dançante. Isso se dá devido ao uso da anáfora, constituída pela repetição da conjunção integrante “que”, introduzindo três orações, assim como pelo fato de essas orações terem estruturas sintáticas similares. Reordenando a estrutura do enunciado em verso, teríamos:

que relaxasse o corpo,

que me entregasse à música,

que fechasse os olhos, caso fosse capaz

A imagem dançante dessa construção é intensificada com a musicalidade presente em “relaxasse”, “entregasse” e “fechasse”, causada pela coincidência de sons a partir da vogal tônica “a”. Ademais, além dessa perspectiva, a cena ganha corpo quando constatamos a sonoridade da aliteração presente na descrição: “Uma música vinha do fundo da sala, uma suave e viva canção, algo como vozes de mulheres vocalizando.” (EVARISTO, 2016, p. 107). Na sequência de vocábulos “suave”, “viva”, “vozes” e “vocalizando”, a aliteração das consoantes “v” e “z” elabora um traçado esteticamente organizado nos movimentos, dando vida ao cronotopo do enredo, levando o leitor a formar uma imagem de movimento, beleza e harmonia.

A organização sintática e escolhas lexicais constantes nos fragmentos, enlaçando som e movimento, caracterizam o acontecimento, produzindo efeitos expressivos, que definem a fisionomia da narrativa. Isso ilustra a opção da autora-criadora por essa construção, cujo efeito é conduzir o leitor imediatamente a recriar mentalmente as imagens. Assim, “o ritmo, agregado ao material, é levado para além de seus limites e começa a penetrar no conteúdo por si só como uma relação criativa com ele” (BAKHTIN, 2014, p. 68), inscrevendo na materialidade linguística a entonação direta do projeto autoral.

Outro aspecto interessante nessa cena é que, ao ser convidada a dançar, entende-se que a ouvinte foi convocada “a imaginar, expressar-se pelo movimento, articulando os processos cognitivos às experiências sensíveis, de modo a atribuir sentidos às suas experiências.” (GONÇALVES; CASTILHO; GABARDO JÚNIOR, 2019, p. 141). Nessa direção, Bakhtin (2011, p. 125) destaca que, “na dança, tudo o que em mim é interior procura exteriorizar-se, coincidir com a imagem externa; na dança eu me condenso mais na existência, familiarizo-me com a existência dos outros.” Assim, ao se deixar conduzir pela dançarina, entregando-se à dança, a ouvinte se constitui, numa presença axiológica ativa

em que, com os olhos fechados, primeiramente, dança consigo para só então poder se “entregar aos firmes passos de Rose Dusreis” (EVARISTO, 2016, p. 107) e viver um momento de posseção pela existência.

A voz narradora segue transmitindo suas impressões ao ouvir a música que vinha do fundo da sala: “Pensei em lamentos de *blues* entoados pelas negras americanas. Nina Simone, talvez” (EVARISTO, 2016, p. 107). A escolha dos signos da cultura afro-diaspórica constante no excerto dá um tom emotivo e valorativo de pertencimento étnico e direcionamento político da narrativa. Cabe lembrar que ao signo também se confere a função de aguçar emoções, de fazer sentir. E isso é atividade que se revela na zona do imaginário, no espaço destinado às representações.

Ao trazer o *blues*, a principal forma de expressão do negro americano, para a narrativa, a narradora, habilmente, deixa antever dialogicamente que a história da protagonista imbricará vida e dor, considerando que nesse gênero musical, conforme Sirelli e Maurano (2018, p. 166), “há um reconhecimento da dor, aliado a uma possibilidade de fazer algo com ela para a continuidade da vida”, trazendo o cunho da memória cultural de um povo, primando por se apresentar como efeito de um “luto bem-sucedido frente às perdas e privações decorrentes da memória traumática da escravidão.”

Essa relação de dor e superação é reforçada pela imagem suscitada da cantora, pianista, ativista e compositora Nina Simone, cuja vida intrincada na “dinâmica de obstáculos e consagrações deixa à sombra o processo através do qual ela veio a ser reconhecida, por si mesma e por seus pares, como uma ‘artista negra’ [black female artist].” (CÉSAR, 2018, p. 45). O racismo, uma das causas de grande parte de suas frustrações afetivas e profissionais, não conseguiu suplantar seu talento e sucesso, fato que a faz representante de todos aqueles que superaram as probabilidades adversas, assim como Rose Dusreis. Também na trajetória de vida da dançarina, protagonista do conto, nenhum dos atos de preconceito e racismo conseguiu destruir os seus sonhos, obscurecer o seu talento: “nem as dores, as violências sofridas nessa época de infância, cuja compreensão me fugiam, tiveram a força de me fazer desistir.” (EVARISTO, 2016, p. 110).

Rose Dusreis, ao convocar a narradora-ouvinte para a dança, a iniciava na “coreografia dos dias dela.” (EVARISTO, 2016, p. 107). A história é contada após a dança, quando as duas já estão sentadas no chão:

— Eu nasci com o pendor para a dança, embora para a minha família, isso não significasse nada – me disse Rose Dusreis – quando, já assentadas no chão, depois da nossa dança iniciática, as nossas imagens, refletidas nos espelhos que nos circundavam, pareciam nos contemplar.

É muito expressiva essa cena em que as imagens refletidas no espelho parecem contemplar a ouvinte e a dançarina, circundando-as. Evaristo (*apud* CRUZ, 2017) destaca que “o sujeito da literatura negra tem sua existência marcada por sua relação e por sua cumplicidade com outros sujeitos. Temos um sujeito que, ao falar de si, fala dos outros e, ao falar dos outros, fala de si”. Assim, as imagens refletidas simbolizam os vários “eus” que contemplam a enunciação de um sujeito que, por meio de sua narrativa, compartilha também as suas histórias. Esses sujeitos estão em posição de escuta, na roda da vida. Como destaca Faraco (2009), é sempre por meio do olhar do outro que a imagem de si mesmo, internamente vivenciada como não unitária, é passível de ser reconhecida.

Entre o dito e o não dito: imagens de dor e de resistência

Rose Dusreis diz que “nasceu para o pendor da dança”, mas sua história evidenciará o preconceito, culminando na violência que sofreu até alcançar seu sonho de ser bailarina profissional. Na infância, ao assistir aos ensaios de balé de um grupo específico de meninas, no salão da escola pública em que estudava, solicitou à professora para fazer parte o grupo. Como não teria condições financeiras para arcar com os custos da aula, sugeriu que sua mãe poderia, como contrapartida, lavar as suas roupas. A resposta marcou-a profunda e precocemente:

Anos depois, a cada dificuldade enfrentada para me profissionalizar, eu me relembra da resposta que me foi dada naquele momento. *Ternamente*, Atília Bessa pousou a mão em minha cabeça e *me disse que meu tipo físico não era propício para o Balé*. Eu tinha oito anos somente. Só com o passar do tempo, pude entender o que foi dito naquela fala. (EVARISTO, 2016, p. 109, grifo nosso).

O pedido da menina foi recusado por razão racial. Parecia impossível que fosse de outra maneira, pois era uma atividade em que as crianças negras e/ou pobres não “tinham acesso ao grupo.” (EVARISTO, 2016, p. 108). Ao se pesquisar

sobre a vida de Nina Simone (artista negra mencionada na seção anterior) constata-se que ela também, quando jovem, por razão racial, foi impedida de ingressar no Instituto de Música Curtis, na Filadélfia, apesar de cursar a prestigiada Juilliard School de New York, estudando piano clássico. Tal fato a fez desistir do sonho de ser a primeira pianista concertista negra dos Estados Unidos (CÉSAR, 2018). A artista norte-americana é uma das imagens do espelho a contemplar Rose Dusreis. É a escrevivência de Evaristo, revelando uma preocupação com a linguagem e com uma “perspectiva universalizante, a partir de experiências ligadas à singularidade dos representantes da etnia.” (PROENÇA FILHO, 2004, p. 184).

Mais uma vez, o efeito imagético presente no excerto em questão é obtido pelo encadeamento das escolhas estilístico-lexicais, o que remete ao sentido da observação do leitor. Cabe destacar um importante recurso estilístico presente em: “Ternamente, Atilia Bessa pousou a mão em minha cabeça e me disse que meu tipo físico não era propício para o Balé”. Observa-se o estabelecimento de uma relação de oposição entre o gesto de ternura da professora ao passar a mão na cabeça da menina e a violência de suas palavras que encarnam o racismo na sua forma simbólica. A autora-criadora consegue apontar, a partir do trabalho com a linguagem, que o racismo vem, muitas vezes, disfarçado por aparências afetuosas. Todavia, tal ação, que se manifesta em forma de desqualificação, de negação e mistificação da alteridade da população negra, consolidando-a em estereótipos, atinge de forma drástica a autoestima e a condição moral dos que são alvos da discriminação. É um tipo de racismo tão ou mais danoso e nefasto “que as expressões mais abertas e flagrantes, uma vez que, por serem mais difíceis de ser identificadas, são também mais difíceis de ser combatidas.” (LIMA; VALA, 2004, p. 408).

Ainda na infância, a protagonista foi chamada para representar o papel de uma bonequinha preta que cantava e dançava: “Feliz, já naquele momento, encarnei o meu papel. Eu era eu mesma, a bonequinha preta.” (EVARISTO, 2016, p. 110). Percebe-se aí a manifestação de um sentimento de autoestima e autoconfiança da menina. Todavia, seu sonho não foi realizado. Outra criança foi escalada para ocupar o seu lugar: uma menina branca, pintada de preto: “fingiu ser a bonequinha negra que eu era.” (EVARISTO, 2016, p. 110). O mesmo corpo que não servia para o balé, não servia para representar ele mesmo num espaço de manifestação artística. Pinto e Ferreira (2014, p. 262) elucidam essa questão ao afirmarem que “o fato de ser negro nunca é esquecido e todas as suas inúmeras outras características são postas de lado diante da lembrança de

sua pertença racial. Ele é, antes de tudo, negro. Qualquer coisa que faça está vigiada pelo fato de ser negro.”

Vale observar as expressões metafóricas: “Eu era eu mesma, a bonequinha preta” e “fingiu ser a bonequinha negra que eu era”. Tais construções revelam a escrita sensível de Evaristo que, mesmo em uma cena que manifesta extrema violência, não perde o equilíbrio entre a sugestão de estados subjetivos e a intenção documental, impondo à prosa um ritmo poético. A escritora evidencia, por essas expressões, a maneira como a menina negra desenvolve sua identidade, especialmente em espaço social hostil no qual é discriminada negativamente. Mesmo nesse contexto adverso, ela afirma uma identidade negra articulada a aspectos considerados positivos.

A narrativa se amplifica, levando o leitor a conhecer os diversos insultos e humilhações pelos quais a protagonista teve de passar ao se assumir como negra. Mas ela resiste, contorna os obstáculos e consegue se afirmar como bailarina, tendo a consciência de ser sujeito de sua própria história. E, nesse caminho já marcado por sentenças adversativas, Dusreis enfrenta outro problema: uma anemia, repentinamente, instalou-se em seu sangue. Uma fraqueza toma o seu corpo na mesma proporção que a dança lhe dá prazer: “Dizem que algumas pessoas escrevem para não morrer, outras pintam, algumas representam, e há também as que cantam, as que tocam instrumentos, as que bordam... Eu danço.” (EVARISTO, 2016, p. 115). Foi, assim, por meio da dança, que a protagonista deu um novo sentido à sua vida.

No fim do conto, a narradora-ouvinte traz as suas impressões narrativas, destacando que, ao terminar de contar a sua história, a protagonista se entregou “ao balé da vida”, numa coreografia criada a partir de uma dança tradicional de uns dos povos africanos, a que ela havia assistido um dia na região de Kendiá:

Dança que os kendianos, em determinados momentos, realizam como celebração da vida, que se inaugura e que um dia qualquer se esvai, como dádiva de uma força maior. Força que rege a vida dos homens, dos animais, das plantas, de tudo que existe. Força que está guardada em nosso corpo, a sua versão visível e que não finda, mesmo quando esse corpo tomba, como se fosse a mais tenra penugem das asas de um frágil pássaro bebê, flutuando no ar. Essa força não finda, havia me garantido a bailarina, antes de se levantar para sua dança final. Pois o que se apresenta como revelação aos nossos olhos, aos nossos ouvidos, guarda insondáveis camadas do não visto e do não dito e eu digo do não escrito. Entretanto, signos de presença subsistem na aparente ausência

daqueles que partiram de nós, como Rose Dusreis, naquele dia, enquanto dançava a plenitude de sua história final. E seus passos vida-morte-vida ficaram desenhados nos olhos de minhas lembranças. (EVARISTO, 2016, p. 215-216).

Constata-se no fragmento mais um momento em que signos da cultura afro-diaspórica se fazem presentes no conto, apresentando-se como categoria intrinsecamente ligada à ideologia que permeia a obra. Ao se reportar à dança kendiana, a autora ratifica a negritude como elemento fundador da narrativa, tornando ainda mais intenso o direcionamento étnico, político e ideológico do conto e da obra como um todo. Assim, Evaristo reforça a demarcação política e identitária do seu fazer literário, o que se traduz como empenho para consolidar a identidade afro-brasileira e a imagem literária de seu próprio segmento social.

Como vimos até aqui, a escrevivência evaristiana é poética, é visual. Assim, para falar da morte da bailarina, a autora utiliza-se da imagem recorrente no conto: a dança, numa relação dança-morte-vida. A protagonista morre quando “se entregava ao balé da vida”, numa coreografia criada a partir da dança kendiana, símbolo da “celebração da vida”. Parece paradoxal, mas, como podemos observar no enunciado, a bailarina sabia que a morte não lhe seria o fim, pois acreditava que a “força” que está guardada em nosso corpo “não finda, mesmo quando esse corpo tomba.” Assim, na transcendência de seu ser, ela concebe uma forma de transformação, de renovação em que a vida permanecerá. Ao final da sua reflexão, a narradora-ouvinte considera que “seus passos vida-morte-vida ficaram desenhados nos olhos de minhas lembranças.” Isso significa dizer que, na relação vida-morte-vida, o que prevalece no final, o que fica na lembrança é a imagem da vida, “pois o que se apresenta como revelação aos nossos olhos, aos nossos ouvidos, guarda insondáveis camadas do não visto e do não dito e eu digo do não escrito.”

Rápidas considerações finais

O modo específico com que a autora se vale das figuras, das imagens e conceitos contribui para a concepção de uma estética evaristiana potente por si só, instituída por uma escritura que busca a criação de um campo simbólico que entrelaça história, memória e experiência de afrodescendentes brasileiros. No conto Rose Dusreis e nos outros que compõem o livro *Insubmissas lágrimas*

de mulheres, a autora dá voz às mulheres violentadas e silenciadas ao longo dos séculos, rompendo, desse modo, com o cânone literário tradicional, que representa a mulher negra como objeto e nunca como sujeito enunciativo, que deseja mudar a sua própria história.

É importante ressaltar, ainda, que no conto analisado, assim como nas demais obras evaristianas, as “imagens escritas” não são casuais, não são recursos de que a autora-criadora lança mão apenas para adornar a sua escrevivência. Elas são consideradas elementos fundamentais para a estrutura composicional do texto e, assim sendo, não podem deixar de ser observadas, exigindo, logicamente, um olhar especial.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. O autor e a personagem na atividade estética. *In*: BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução P. Bezerra. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011. p. 03-192 [1920/1922].

BAKHTIN, Mikhail. O discurso no romance. *In*: BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética**: a teoria do romance. Tradução Aurora Fornoni Bernardini et al. 3. ed. São Paulo: Unesp, 2014. p. 71-210 [1934-1935].

BRAIT, Beth. Tramas verbo-visuais da linguagem. *In*: BRAIT, Beth. **Literatura e outras linguagens**. São Paulo: Contexto, 2010. p. 193-228.

BRAIT, Beth; MELO, Rosineide. Enunciado/enunciado concreto/enunciação. *In*: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin**: conceitos-chave. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2012. p. 61-78.

CÉSAR, Rafael do Nascimento. A fragata negra: tradução e vingança em Nina Simone. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 1, p. 39-69, abr. 2018.

CÔRTEZ, Cristiane. Diálogos sobre escrevivência e silêncio. *In*: DUARTE, Constância Lima; CÔRTEZ, Cristiane; PEREIRA, Maria do Rosário (org.). **Escrevivências**: identidade, gênero e violência na obra de Conceição Evaristo. 4 ed. Belo Horizonte: Idea, 2018. p. 51-60.

CRUZ, Rosângela A. C. Gênero e educação nas escrevivências de Conceição Evaristo: um olhar sobre Ponciá Vicêncio e Becos da Memória. *In*: SIMPÓSIO INTERNACIONAL EM EDUCAÇÃO SEXUAL, 5., 2017, Maringá. **Anais [...]**. Maringá: UEM, 2017. p. 1-16.

EVARISTO, Conceição. Nos gritos d'Oxum quero entrelaçar minha escrevivência. *In*: DUARTE, Constância Lima et al. (org.). **Arquivos femininos**: literatura, valores, sentidos. Florianópolis: Mulheres, 2014. p. 25-33.

EVARISTO, Conceição. Rose Dusreis. *In*: EVARISTO, Conceição. **Insubmissas lágrimas de mulheres**. Rio de Janeiro: Malê, 2016. p. 105-116.

FARACO, Carlos Alberto. **Linguagem e diálogo**: as ideias linguísticas do círculo de Bakhtin. Curitiba: Criar, 2009.

GONÇALVES, Michelle Bocchi; CASTILHO Thais; GABARDO JÚNIOR, Jair Mario. Corpos dançantes na escola: diálogos entre a educação performativa e a perspectiva bakhtiniana. **Bakhtiniana**, São Paulo, v. 14, n. 3, p. 136-155, jul./set. 2019.

LIMA, Marcus Eugênio Oliveira; VALA, Jorge. As novas formas de expressão do preconceito e do racismo. **Estudos de Psicologia**, Campinas, v. 9, n. 3, p. 401-411, 2004.

NUNES, Jozanes Assunção. **Currículo e responsividade**: entre políticas, sujeitos e práticas. Cuiabá: EdUFMT, 2019.

PINTO, Márcia Cristina Costa; FERREIRA, Ricardo Franklin. Relações raciais no Brasil e a construção da identidade da pessoa negra. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, São João del-Rei, v. 9, n. 2, p. 257-266, 2014.

POUND, Ezra. **ABC da literatura**. Tradução Augusto de Campos e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2006.

PROENÇA FILHO, Domício. A trajetória do negro na literatura brasileira. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 18, n. 50, p. 161-193, jan./abr. 2004.

SIRELLI, Nilda Martins; MAURANO, Denise. Função e campo do recalque e do luto no contexto da cultura: reflexões sobre o racismo, o banzo e o blues. **Ágora**, Rio de Janeiro, v. XXI, n. 2, p. 158-168, maio/ago. 2018.

VOLÓCHINOV, Valentin. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Tradução Sheila Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. São Paulo: Editora 34, 2017 [1929].

Um passeio entre a Capital e os 12 distritos de *Jogos Vorazes* em palavras e imagens

Joyce da Silva Nascimento

Universidade Federal de Mato Grosso

Jogos Vorazes é o título do best-seller escrito por Suzanne Collins (2010), de grande sucesso e aceitação do público. Este livro é o primeiro volume da trilogia escrita pela autora: *Jogos Vorazes* (2010), *Em Chamas* (2011a) e *A Esperança* (2011b). E devido à conquista de diversos públicos e países, foram feitas as adaptações cinematográficas dessa trilogia. Neste artigo, serão analisados o primeiro livro da trilogia de Collins e a primeira obra fílmica adaptada, e buscaremos refletir sobre como se deu a construção do espaço distópico nessa transposição entre distintas mídias.

A história de *Jogos Vorazes* (livro e adaptação) é ambientada em um futuro distópico, instaurado após uma grande rebelião do Distrito 13 frente à Capital; ambos os territórios fazem parte do país Panem. Nesse conflito, a Capital destrói o Distrito 13 e, para reafirmar sua supremacia em relação aos outros Distritos, implanta os chamados “Jogos Vorazes”. Esses “Jogos” consistem em uma batalha televisionada na qual dois representantes de cada Distrito, escolhidos entre jovens de até 18 anos, sendo uma menina e um menino, são enviados para uma arena tecnológica para travarem uma batalha até a morte, restando apenas um Tributo vivo, que por sua vez será o grande vencedor dos “Jogos”. O Tributo Vencedor se torna um dos mais ricos de seu Distrito, e este mesmo Tributo Vencedor terá que acompanhar os novos Tributos escolhidos para os próximos Jogos, tornando-se um mentor de Tributos do Distrito que representa.

A protagonista da série é uma jovem de 16 anos chamada Katniss Everdeen, oriunda do Distrito 12, o mais pobre de Panem, responsável pela produção de minério. Embora muito jovem, ela conheceu cedo as responsabilidades da vida em seu distrito, pois seu pai faleceu na explosão de uma mina de carvão. Sua mãe, que não aguentou a dor do luto, entrou em depressão, deixando Katniss

e sua irmã mais nova, Primrose, passando por necessidades. A protagonista se viu assim responsável pela sobrevivência de sua irmã e de sua mãe. Reunindo todos os conhecimentos adquiridos com seu pai, sobre a caça com arco e flecha, ela encontrou uma forma de sobrevivência. Essa experiência acabou moldando seu caráter, assim como lhe dando força física e emocional. O melhor amigo de Katniss, um rapaz chamado Gale, é seu companheiro de caça, com o qual ela posteriormente viverá um *affair*.

O romance e a adaptação cinematográfica iniciam a apresentação da história com o “dia da Colheita”, momento em que uma equipe da Capital vai até os Distritos para fazer o sorteio de uma moça e de um rapaz que serão os Tributos dos jogos daquele ano. Katniss, que era muito apegada a sua irmã, fica desesperada ao ouvir o nome de Primrose Everdeen ser sorteado, oferecendo-se sem pestanejar para ir para a arena como Tributo no lugar de sua irmã. Desnorteada com os rumos que as coisas tomam, Katniss fica ainda mais aturdida quando escuta o nome de Peeta Mellark no sorteio como Tributo masculino, visto que ela, de alguma forma, já nutria sentimentos por este rapaz – posteriormente, os dois protagonizarão o evento romântico que burlará todo o sistema totalitário que o presidente Snow tanto preza.

A narrativa avança, e Katniss e Peeta conhecem seu mentor, o bêbado Haymitch, que tem a função de orientá-los tanto na preparação para a arena quanto no melhor modo para que consigam angariar patrocinadores, o que é muito importante ao longo da competição. Até atingirem um denominador comum, a protagonista e seu mentor vivem muitos conflitos, oriundos das personalidades fortes dos dois personagens. Quando o trem que leva os Tributos chega à Capital, começam os treinamentos e as formações de alianças entre os Tributos oriundos dos distintos distritos. Nesse momento, Katniss protagoniza seu primeiro momento de protesto, que acaba por lhe render a nota mais alta entre todos os Tributos: como foi a última competidora a apresentar suas habilidades para os idealizadores dos jogos, eles já não estavam prestando atenção qualquer à sua apresentação. Isso a deixou revoltada, levando-a a lançar uma flecha na direção dos idealizadores, que ficaram boquiabertos. Ela finaliza o ato de maneira muito irônica, em uma posição de agradecimento ao público. No entanto, essa atitude rebelde, que não condiz com o sistema, lhe garante uma pontuação alta e a preferência entre os patrocinadores e o público.

O casal de representantes do Distrito 12 tinha uma relação conflituosa: Peeta nutria sentimentos românticos por Katniss, e esta se mostrava confusa em relação a seu parceiro de arena, que já havia lhe ajudado em momento de

dificuldades financeiras. Mas, como uma jogada de mestre, Haymitch propõe vender a imagem do “casal desafortunado” para o público, que acaba comprando essa ideia. Enfim, depois das preparações e das entrevistas, chega o momento de entrada na arena. A grande lição passada para os dois jovens por seu mentor era que, assim que soasse o canhão que anunciava o início dos jogos, os dois deveriam correr para o mais longe possível da Cornucópia e dos outros Tributos, e buscar água potável. Quando soou o canhão, Katniss enfrenta a dúvida entre pegar seu arco e flecha na Cornucópia, encontrar Peeta ou correr para longe. Nesse ínterim, perde-se de Peeta, tenta pegar uma mochila e então sai correndo.

No decorrer dos jogos, as alianças começam a se formar na arena: Katniss descobre que Peeta se aliou aos carreiristas – como eram conhecidos os Tributos mais fortes, que vinham dos Distritos ricos – para matá-la. Ela, então, se alia à jovem Rue, conseguindo despistar Peeta e os carreiristas. As garotas traçam um plano para destruir os alimentos que estes estavam estocando na Cornucópia: elas se separariam e, enquanto Rue acenderia algumas fogueiras para chamar a atenção dos carreiristas, Katniss destruiria os alimentos. O plano ocorreu bem; no entanto, quando Katniss foi encontrar Rue no lugar combinado, havia um Tributo que atirara em Rue, matando-a. Nesse momento, Katniss protagoniza seu segundo protesto contra a Capital, ao envolver o corpo de Rue em pequenas flores e sinalizar o gesto dos Tributos, que é uma saudação aos mortos.

O andamento das atividades na arena leva os idealizadores dos jogos a mudarem as regras, anunciando que seriam vencedores os dois Tributos de cada Distrito. Katniss parte então em busca de Peeta, encontrando-o muito machucado. Ela o leva para uma caverna a fim de cuidar de seus ferimentos e recebe remédios tanto dos patrocinadores conseguidos por Haymitch quanto dos idealizadores dos jogos, interessados em fomentar um combate entre os Tributos. Peeta se recupera antes da batalha final, em que ele e sua parceira enfrentam um rapaz carreirista e os bestantes, uma espécie de lobo gigante, geneticamente modificados, feitos pela Capital. O carreirista é morto, os idealizadores recolhem os bestantes, e o casal se mostra confiante na vitória de ambos. É nesse momento que os idealizadores, uma vez mais, mudam as regras do jogo e anunciam que somente um dos dois ganharia os Jogos Vorazes. Katniss, revoltada, protagoniza então seu terceiro ato de rebeldia: oferece a Peeta “amoras cadeado”, um fruto venenoso, propondo que os dois as comam ao mesmo tempo. A jogada de Katniss deixa os idealizadores numa situação difícil, pois assim perderiam os dois finalistas. O desafio da garota à autoridade da Capital leva ao cancelamento

do comunicado de mudança da regra, possibilitando que os dois vivessem e fossem os vencedores do torneio, algo inédito nas edições dos jogos.

Ao sair da arena, Katniss escuta de seu mentor que seus atos de rebeldia não agradaram nem um pouco à totalitária Capital, e muito menos ao presidente Snow, pois suas atitudes desencadearam rebeliões em toda a Panem, despertando na população algo que poderia ser mais perigoso que o medo: a esperança.

A distopia em *Jogos Vorazes*

O universo distópico de *Jogos Vorazes*, tanto no livro quanto no filme, é carregado de características próprias ao gênero, sendo possível encontrar claras referências às obras distópicas clássicas, bem como remissões à história de Roma. O termo distopia é proveniente de utopia, o qual primeiramente foi pensado pelo filósofo Thomas More em seu livro intitulado *Utopia*, publicado em 1516, cujo enredo apresenta as histórias do viajante Rafael Hitlodeu, que conheceu uma ilha cuja sociedade era justa e não apresentava problemas sociais. Thomas More através de seu livro expôs críticas ao regime político da época, por esse motivo escreveu em forma de ficção, para driblar a censura. Sua obra se tornou um conceito que inspirou vários pensadores e influencia a sociedade até os dias de hoje.

O termo utopia, pensado por Thomas More (2004), vem do grego e significa o não lugar, ou seja, uma sociedade excelente, na qual não há problemas sociais e todos vivem em harmonia, no entanto não existe no mundo real. Como contraposição a essa idealizada sociedade, nasce o termo distopia, que basicamente significa uma não utopia, ou seja, uma sociedade com graves problemas sociais, políticos, ambientais, que está longe de uma harmonia plena.

Para Andityas Soares de Moura Costa Matos (2017), a distopia nada mais é que a exacerbação de traços negativos que podemos encontrar em nossa própria sociedade atual, de modo que é fácil reconhecer os problemas das distopias representadas nos livros ou filmes em nossas vivências cotidianas, se levamos em consideração o cenário mundial contemporâneo. Por conseguinte, a aceitação do público para com as obras distópicas é consideravelmente alta, podendo ser relacionada a um reconhecimento de sua própria realidade nessas peças ficcionais.

Jogos Vorazes apresenta distopia típica, na qual toda uma sociedade é oprimida por uma elite que possui o controle total da população. O poder é centralizado nas mãos de poucos, representados pela figura totalitarista do presidente Snow, que se utiliza dos artifícios da violência, da vigilância constante, da privação de direitos básicos, dos meios de comunicação e da falta de liberdade para reprimir os cidadãos de *Panem*. Nessa obra, tudo isso configura uma reação em cadeia: os Distritos mais pobres alimentam os Distritos Carreiristas, e no topo da cadeia alimentar está a Capital. No entanto, para a maior parte dos Distritos, só restam a pobreza extrema, a fome e a dor.

Um aspecto que se destaca tanto na obra de Collins quanto em sua adaptação fílmica, realizada por Gary Ross (JOGOS..., 2012), é a crítica social acerca dos programas televisionados como forma de opressão. Em *Jogos Vorazes*, este evento funciona como um *reality show* anual protagonizado por jovens que precisam lutar até a morte em uma arena tecnológica. O programa é obrigatoriamente exibido em todos os Distritos, para que todos os cidadãos vejam seus Tributos lutar e morrer, de modo a reafirmar a supremacia da Capital. Evidencia-se, nesse aspecto, uma forte relação de intertextualidade com o romance de George Orwell, *1984*, no qual o Grande Irmão – assim como Snow – é uma figura repressora que se faz onisciente e onipresente através de câmeras e das televisões, controlando todos os atos dos cidadãos e até mesmo seus pensamentos.

Outro ponto de diálogo que os *reality shows* suscitam é com a história de Roma, remontando aos Césares e aos espetáculos sangrentos do Coliseu, que entretinham a população, sendo acompanhados da distribuição de alimentos. Daí se originou a expressão “pão e circo”, que em latim se nomeia como “*panem et circenses*”, fonte do nome do país em que se passa a narrativa de *Jogos Vorazes*, *Panem*. E é exatamente isso o que a Capital, que é a maior consumidora desse entretenimento, faz com os Distritos, numa política de pão e circo: os tributos dos distritos recebem suplementos para que coloquem seus nomes por várias vezes no sorteio dos jogos.

A estética da narrativa distópica em *Jogos Vorazes* atualiza debates de temas como opressão do Estado, declínio econômico, manipulação das mídias de massa, os quais povoam tanto a literatura quanto o cinema do gênero, em clássicos como o já citado *1984*, de Orwell (2009), mas também *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley, e *Laranja Mecânica*, de Anthony Burgess, entre outros. Atualmente, o interesse do público nesse tipo de temática aumentou, e pode-se perceber essa afirmativa no sucesso de *Jogos Vorazes* e de outras distopias

contemporâneas, como a trilogia *Divergente*, de Veronica Roth, e *Maze Runner*, de James Dashner, obras literárias que também foram adaptadas para o cinema.

Da literatura ao cinema

As discussões acerca de fronteiras midiáticas ressaltam o debate sobre intermedialidade. Segundo Rajewsky (2012), a adaptação cinematográfica de um texto literário pode ser classificada como uma forma de intermedialidade extra-composicional, pois se baseia em uma transformação intermidiática na qual não há combinação entre as mídias. Neste artigo, recorrendo aos pressupostos teóricos de Linda Hutcheon (2011) e Robert Stam (2006) sobre a adaptação cinematográfica, refletiremos sobre como aspectos diferentes de cada mídia – livro e filme – são utilizados para compor os espaços distópicos de *Jogos vorazes*.

A adaptação, como afirma Linda Hutcheon, “[...] é uma forma de transcodificação de um sistema de comunicação para outro” (HUTCHEON, 2011, p. 9). Logo, no processo de adaptação teremos duas mídias diferentes que contarão, com seus recursos particulares, a mesma história. Quando se pensa em uma adaptação cinematográfica a partir de um livro, logo vem à mente o discurso valorativo e hierárquico que se coloca entre a literatura e o cinema, e sempre se questiona sobre o quanto o filme adaptado é fiel à obra literária. Robert Stam questiona esse discurso de fidelidade entre as mídias: “[...] a retórica padrão comumente lança mão de um discurso elegíaco de perda, lamentando o que foi ‘perdido’ na transição do romance ao filme, ao mesmo tempo em que ignora o que foi ‘ganhado’.” (STAM, 2006, p. 20). Nesse sentido, nosso olhar busca evitar essa armadilha e atentar para as diferenças, sem a perspectiva dessa “retórica da perda”.

No romance *Jogos Vorazes*, a história é narrada em primeira pessoa, a partir da perspectiva da personagem principal, Katniss Everdeen, e tudo o que sabemos do Distrito 12, mais especificamente da Costura, é o que a protagonista mostra aos leitores. Logo nos primeiros capítulos há uma rápida descrição do que seria o Distrito 12:

A parte em que vivemos no Distrito 12, apelidada de Costura, nesta hora do dia está normalmente apinhada de mineiros se dirigindo ao turno matinal. Homens e mulheres com os ombros caídos e as juntas inchadas, muitos dos quais há tempos desistiram de limpar a fuligem negra de suas unhas

quebradas e de apagar as profundas rugas de seus rostos. Hoje, porém, as ruas cinzentas de carvão estão vazias. As persianas das caixas baixas e escurecidas estão fechadas. A colheita só começa às duas. [...] Nossa casa fica no limite da Costura. Eu só preciso passar por alguns portões para alcançar o descampado miserável chamado campina. Separando a campina da floresta. (COLLINS, 2010, p. 10).

Já a adaptação cinematográfica dirigida por Gary Ross, em 2012, retrata a pobreza do Distrito 12 a partir da fotografia, cenários e figurinos. No Distrito 12 os cenários apresentam moradias velhas e simplórias com móveis e objetos enferrujados e antigos, o que nos dá uma sensação de pobreza extrema. Percebe-se também uma paleta de cores mais acinzentada, que nos remeterá a um futuro pós-apocalíptico. No entanto, a rica Capital também apresenta essa tonalidade, mas existe um contraste extravagante com as cores vivas dos figurinos dos moradores e em alguns pontos na arquitetura da cidade, diferentemente do Distrito 12, que, juntamente com o tom acinzentado, acompanha tons ainda mais escuros, como marrom e preto. No filme, podemos observar um pouco da estrutura espacial da Costura no momento em que a protagonista atravessa o Distrito 12 em direção à floresta para caçar.



Figura 1 – Costura, no Distrito 12 de Panem, no filme Jogos Vorazes
Fonte: JOGOS..., 2012.



Figura 2 – Katniss Everdeen dirige-se à floresta, no filme Jogos Vorazes
Fonte: JOGOS..., 2012.

Na Figura 1, observamos as estruturas das casas cinzentas, feitas de madeira e aparentemente velhas, assim como a ausência de cores variadas, o que reforça sentimentos de monotonia e pobreza. Na segunda imagem, temos a protagonista correndo em direção à floresta e, pelo recurso à profundidade de campo, vemos ao fundo os mineradores se dirigindo para as minas de carvão, como descreve o romance. Esse cenário no filme foi muito bem construído, uma vez que, visualmente, o público consegue absorver a maneira como o Distrito 12 é apresentado na história. É interessante pensarmos que há certa inovação ao se inserir, nesse cenário de restrição, um ambiente natural como uma floresta, que resulta no uso dos tons de verde no filme – não se vê isso com frequência em outras distopias, as quais, em sua maioria, exploram justamente a ausência de natureza.

Ainda no dia da “Colheita”, passagem inicial da narrativa, outra descrição espacial relevante para que o leitor conforme a imagem do Distrito 12 é a da praça onde acontece o evento de seleção dos Tributos:

Na realidade é muito ruim que a colheita seja na praça – dos poucos locais no Distrito 12 que se pode chamar de agradável. A praça é cercada de lojas e, nos dias de feira, principalmente se o tempo estiver bom, dá uma sensação de feriado. Mas hoje, apesar dos vistosos cartazes pendurados nos prédios, o que se tem é uma atmosfera de terror. (COLLINS, 2010, p. 22).

Na adaptação fílmica, pouco nos é mostrado da praça em si. No entanto, no momento da colheita, há uma sequência de cenas que transcorre na praça, que aparece como cenário de fundo no qual conhecemos os pacificadores – que são os responsáveis pela “segurança” dos Distritos, os quais ironicamente utilizam uniformes completamente brancos, o que podemos entender como uma marca crítica da narrativa, já que a cor é normalmente associada à paz e à não violência, que é o oposto do que eles representam – e também os moradores do Distrito 12, cujos figurinos que remetem à moda dos anos 1930 a 1950, com simplicidade e tons frios.

Na Figura 3 retrata-se o momento em que Katniss colhe sangue para uma espécie de cadastro para a “Colheita”, quando se permite ao espectador observar os figurinos dos personagens do Distrito 12. Isso nos faz retomar os conceitos de Robert Stam quando ele critica essa política de “perdas” enquanto ignoramos o que foi “ganho” nesse processo de adaptação, pois o filme traz essa referência da moda da metade do século para reforçar a ideia pobreza e a simplicidade da região. Já na Figura 4, apresenta-se a passagem em que Katniss Everdeen se oferece como Tributo no lugar de sua irmã, Primrose, sendo detida com truculência pelos pacificadores, cujos uniformes podem ser bem observados na cena.



Figura 3 – O cadastro para a colheita no Distrito 12
Fonte: JOGOS..., 2012.



Figura 4 – O desespero de Katniss e sua oferta para ser Tributo em lugar de sua irmã
Fonte: JOGOS..., 2012.

Por fim, destacamos o contraste que se estabelece entre o Distrito 12 e a Capital, quando o leitor acompanha a chegada do trem dos Tributos ao local onde ocorrerão os Jogos Vorazes. No romance, segue-se acompanhando essa mudança de cenário a partir do foco narrativo de Katniss, que ressalta a diferença entre os dois espaços: as cores são outras, as roupas são outras, o ar de pobreza e fome já não existem. A Capital é um lugar de grandes extravagâncias, de pessoas vestidas de maneira muito esquisita, como descreve a protagonista:

[...] A Capital, a cidade que governa Panem. As câmeras não mentiram a respeito da grandiosidade do local. Se tanto, elas não chegaram a captar a magnificência dos edifícios esplendorosos num arco-íris de matizes que se projeta em direção ao céu, os carros cintilantes que passam pelas avenidas de calçadas largas, as pessoas vestidas de modo esquisito, com penteados bizarros e rostos pintados que nunca deixaram de fazer uma refeição. Todas as cores parecem artificiais, os rosas são intensos demais, os verdes muito brilhantes, os amarelos dolorosos demais aos olhos, como as balas redondas e duras que nunca temos condições de comprar nas lojinhas de doce do Distrito 12. (COLLINS, 2010, p. 67).

Essa mudança tem o mesmo tipo de impacto no filme *Jogos Vorazes*, em que a chegada na Capital também funciona como um momento de choque entre realidades e contextos bastante distintos. Em lugar dos cenários em tons escuros, sem grande interrupção visual – a não ser o verde da natureza –, o que se vê agora é um panorama de cores e brilhos, com pessoas retratadas como fúteis, usando roupas e penteados extravagantes e artificiais, mas com uma aparência saudável, muito diferente da imagem construída com relação ao Distrito 12, o mais pobre de Panem.

Como se pode observar na Figura 5, as cores da Capital estão muito presentes nos figurinos dos habitantes:

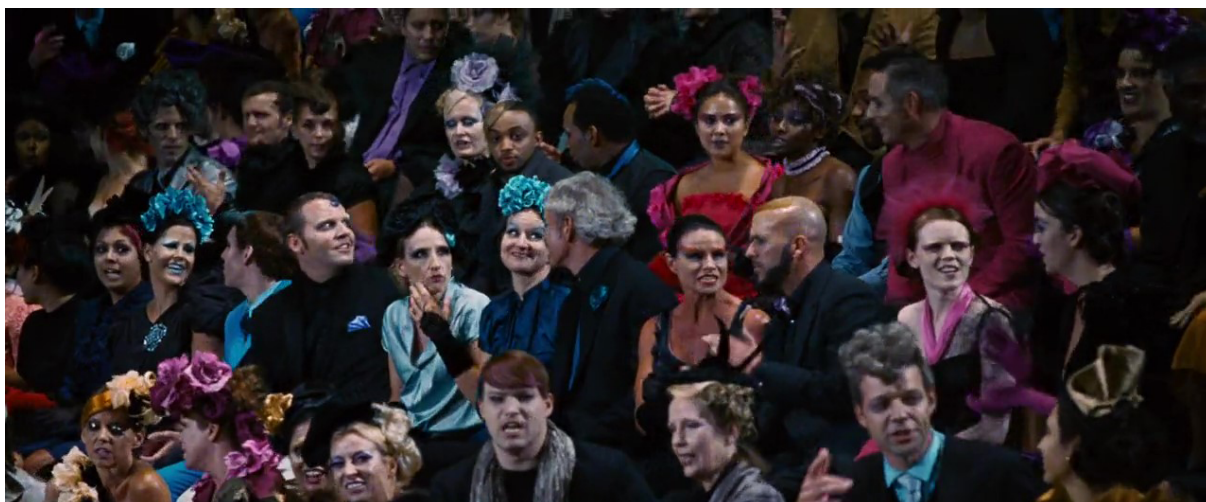


Figura 5 – Os habitantes da Capital
Fonte: JOGOS..., 2012.

Assim, mesmo que a arquitetura da Capital mantenha como cor predominante nos prédios e praças o cinza do concreto, com apenas algumas inserções de elementos em azul, vermelho ou amarelo, como se vê na Figura 6, a monumentalidade das construções e a paleta colorida que domina os personagens provoca uma radical mudança de paisagem.



Figura 6 – A monumentalidade da arquitetura da Capital
Fonte: JOGOS..., 2012.

A distopia não é um futuro ideal, e o interessante em *Jogos Vorazes* é justamente esse contraste social entre os Distritos e a Capital, que de alguma forma nos surpreende, mas é algo a que estamos habituados, visto que vivemos em um mundo cheio de contraste e desigualdades sociais. A distopia nos chama atenção porque não é difícil imaginar um futuro distópico para a humanidade. Segundo os conceitos de Robert Stam, se soubermos analisar essa transposição intermediária fora do aspecto da fidelidade, podemos perceber a quantidade de ganhos que a obra pode apresentar: os cenários que representam um futuro distópico, mas que de alguma forma não está tão distante da nossa realidade; os figurinos que fazem referências à moda dos anos 30 a 50 nos moradores dos Distritos, bem como à moda da Europa monárquica nos moradores da Capital; a fotografia que reforça o contraste social em Panem; a trilha sonora emblemática, dentre outros. Nesse sentido, vale retomarmos as reflexões de Linda Hutcheon, que conceitua a adaptação como um *processo de criação*: “[...] a adaptação sempre envolve tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação.” (HUTCHEON, 2011, p. 28-30). Logo, por se tratar de um processo de criação, ou melhor, de recriação, na adaptação de uma obra literária para um filme este utilizará os recursos de que dispõe para chegar ao melhor produto possível, conforme as concepções de seus criadores.

Referências

BURGESS, Anthony. **Laranja Mecânica**. Trad. Fábio Fernandes. São Paulo: Aleph, 2012. [Edição especial de 50 anos].

COLLINS, Suzanne. **Jogos Vorazes**. Trad. Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.

COLLINS, Suzanne. **Em Chamas**. Trad. Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011a.

COLLINS, Suzanne. **A Esperança**. Trad. Alexandre D'Elia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011b.

DASHNER, James. **Maze Runner: correr ou morrer**. Trad. Henrique Monteiro. São Paulo: Vergara & Riba Editoras, 2010.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Tradução André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

HUXLEY, Aldous. **Admirável Mundo Novo**. Trad. Vidal de Oliveira e Lino Vallandro. 5. ed. Porto Alegre: Editora Globo, 1979.

JOGOS Vorazes. Direção: Gary Ross. Estados Unidos: Color Force, 2012. 1 DVD, (145 min), son, color.

MATOS, Andityas Soares de Moura Costa. Utopias, distopias e o jogo da criação de mundos. **Revista da Universidade Federal de Minas Gerais**, Belo Horizonte, n. 1 e 2, p. 40-59, jan./dez. 2017.

MORE, Thomas. **Utopia**. Trad. Anah de Melo Franco. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Instituto de Pesquisa de Relações Internacionais, 2004.

ORWELL, George. **1984**. Trad. Alexandre Hubner e Heloisa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (org.). **Intermedialidades e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona Editora/FALE-UFMG, 2012. p. 51- 73.

ROTH, Veronica. **Divergente**. Trad. Lucas Peterson. Rio de Janeiro: Rocco, 2012.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, p. 19-53, jul./dez. 2006.

Entre palavra e imagem: relações intermediáticas no romance *A misteriosa chama da rainha Loana*, de Umberto Eco

Dieleem Mara da Silva Campos

Universidade Federal de Mato Grosso

*Toda boa história é, e está claro, uma imagem e uma ideia,
e quando elas estiverem entremeadas melhor
terá sido a solução do problema.*
Henry James

Primeiras palavras

Este artigo propõe uma reflexão sobre as relações estabelecidas entre palavra e imagem no romance de Umberto Eco, *A misteriosa chama da rainha Loana* (2005), observando as escolhas do autor para constituir a obra pelo uso de diversas linguagens, como se costurasse a literatura com outras linguagens artísticas. Destaque-se que Eco é um filósofo italiano que, além de escritor de romances, é autor de vários textos teóricos nos quais aborda questões sobre a obra de arte contemporânea e fenômenos midiáticos.

O modo pelo qual foi constituída a obra chama a atenção: os recursos predominantes foram as citações referenciais e as ilustrações, mas, além da imagem, há muitas alusões a outras artes, como a música, a pintura e o poema, entre outras, ficando claro que para o autor não há fronteiras entre as artes. Assim, o romance suscita-nos alguns questionamentos: De que forma Umberto Eco aborda questões relacionadas aos processos práticos e criativos da arte contemporânea? Pensar literatura e imagem é pensar em transposições de uma arte sobre a outra? Qual a importância e o cuidado que o autor tem com as ilustrações do romance?

Muitos críticos veem essa obra como uma autobiografia disfarçada, no entanto, para “[...] o romancista não importa contar o que passou, mas reviver um instante ou série de instantes, recriar um mundo” (PAZ, 2003, p. 68), e nesse romance as imagens produzem uma relação criativa com texto, recriando o mundo na narrativa e, assim, dando possibilidades de restauração da memória do narrador-personagem.

O objeto aqui abordado é estudado como um livro *com* ilustrações, e não como um livro ilustrado, confusão provocada por seu subtítulo, “Romance ilustrado”. Essa categorização decorre do fato de que entramos na narrativa através do texto, é ele quem sustenta a narrativa; as imagens não têm o papel de descrição verbal, mas outros funcionamentos, tais como a constituição de provas, o destaque de aspectos da cultura popular para resgatar memórias que fizeram parte da infância do narrador-personagem, a aproximação entre o real e o fictício.

Pode-se dizer, ainda, que as imagens têm um duplo funcionamento: na diegese, elas aparecem como “falta”, uma vez que a história se desenrola pela falta de lembranças; no entanto, na materialidade do livro elas se fazem presentes para o leitor e completam a obra. Dessa maneira, percorreremos um processo de análise literária e histórica fornecida pelo diálogo entre linguagem verbal e não verbal, como relações intermediárias de caráter amplo. As discussões a respeito do que é ou não mídia ou intermídia são vastas e ainda não constituem um terreno bem consolidado, de modo que deixaremos essa discussão para outro momento, atendo-nos aqui à análise do romance em questão.

Para tanto, utilizaremos como suporte teórico, em especial, Sophie Van der Linden (2011), autora que discute sobre o livro ilustrado; o próprio Umberto Eco (2005), a respeito das conexões entre as artes; Alberto Manguel (2001), no que concerne às imagens; e, para as discussões tangenciais sobre conteúdo midiático, interartes e intermedialidade, Irina Rajewsky (2012).

Conhecendo o romance

A misteriosa chama da rainha Loana (2005) é o quinto romance de Umberto Eco, um escritor italiano nascido em Alexandria, em 1932. Além de escritor, Eco foi autor de vários textos teóricos nos quais aborda questões relacionadas à obra de arte contemporânea. Era também professor de Semiótica da Universidade de Bolonha. Todas essas informações corroboram que se pense o romance como uma narrativa de fundo biográfico, no qual o autor

utiliza fragmentos da cultura popular para recuperar sua memória. No entanto, a narrativa é contada em terceira pessoa por um narrador-personagem.

O romance se divide em três partes, e a primeira se inicia em 1991, em um quarto de hospital, onde o personagem Giambattista Bodoni, conhecido como Yambo, desperta de um coma e se vê sem memória, sem lembrar ao menos de seu nome, e ao tentar relembrar se vê um homem sem imagens. Apenas as palavras lhe vêm à memória: “[...] não lembro de imagens, nem de cheiros, nem de sabores. Só palavras.” (ECO, 2005, p. 31).

Para entender e explicar seu estado de saúde, Gratarolo, seu médico, submete-o a vários testes e explica questões neurológicas. Yambo havia perdido a memória episódica: “Temos diversos tipos de memória. Uma se chama implícita [...] depois tem a memória explícita [...], [que] é dupla.” (ECO, 2005, p. 18). Na memória explícita, o médico continua a explicar, se encontra a memória semântica, uma memória coletiva, que é acionada automaticamente, que nos dá a consciência de que estamos recordando de algo. Em Yambo, essa memória está em perfeito estado, bastando que alguém lhe dê um *input* para que ele comece a soltar frases feitas. Já a memória episódica ou autobiográfica, ligada às experiências, é a que “[...] estabelece um nexo entre o que somos hoje e o que fomos” (ECO, 2005, p. 18), é a parte que corresponde aos episódios da vida de cada pessoa, e esta foi comprometida em Yambo. Após o coma, com a ajuda de sua esposa Paola, uma psicóloga, de suas filhas Carla e Nicoleta e do já mencionado Gratarolo, Yambo vai tentando reconstituir sua memória. Por recomendações médicas, ele viaja até as montanhas de Piemont, para a casa em Solara que era de seu avô, um colecionador de livros, jornais, revistas e quinquilharias antigas, na qual o protagonista vivera sua infância e parte de sua adolescência.

A segunda parte do romance é a mais extensa, correspondendo aos momentos em que Yambo passa a ter contato com a atmosfera em que fora criado, no intuito de desfazer a névoa que encobre sua memória, relacionando-se com objetos que têm vínculos com seu passado, como revistas, quadrinhos, músicas, figurinhas, livros, quadros etc. É nessa parte que as ilustrações se tornam mais presentes na narrativa, pois, ao mesmo tempo em que explicam a história ao leitor, se fazem importantes ao personagem, explicando assim o subtítulo “Romance ilustrado”. Nesse percurso, toda memória involuntária que chega a Yambo é por ele designada como “misteriosa chama”, expressão que percorre todo o romance à medida que o narrador-personagem se sente próximo ao seu passado.

Nessa segunda parte, em que a história se desenrola na casa em Solara, na Itália, é apresentado ao leitor o período fascista e da guerra, ocorrido entre os 6 e os 12 anos do personagem, o que faz com que o autor mobilize diversas referências à filosofia, à literatura e à história. É a “falta” de imagens, a falta de lembranças que movimenta toda a narrativa, mas essa falta acontece apenas no nível diegético, uma vez que na trama, na concretude do livro, encontram-se ilustrações que complementam a narrativa.

A terceira parte pode ser entendida como uma retomada de todos os elementos simbólicos das duas primeiras partes. No tocante à diegese, cabe ainda destacar que Yambo era um livreiro que comercializava antiguidades, e que na primeira parte do romance ouve falar em Sibilla Jasnorzewska, uma jovem polonesa que era sua funcionária. Na segunda parte, ele conhece a moça e sente sua primeira “misteriosa chama”, pois a beleza da moça despertava pensamentos e questionamentos, mas se tratava apenas de delírios em que imaginava uma aventura amorosa entre eles. Na terceira parte, aborda-se a última chama sentida por Yambo, que descobre através de um telefonema de seu amigo sua grande paixão de adolescência, Lila Saba, identificada em suas poesias. Há, na terceira parte, um turbilhão de lembranças embaralhadas, em que o personagem-narrador busca o rosto de Lila, além de se relacionar com o que sente por Sibilla, identificando o porquê de a misteriosa chama estar sempre em suas definições de aproximação com o passado.

Dos livros ilustrados ao romance ilustrado

Partindo do pensamento de que a capa “normalmente” deve anunciar o livro e seu conteúdo, como uma espécie de cartaz, ao observamos a capa desta obra, dependendo da edição, verificaremos que nela há a conjugação de duas linguagens, verbal e não verbal, com realces ao título sem prejuízo à imagem, associada a uma cena que é mote circunstancial do enredo.

Gérard Genette, em seu livro *Paratextos Editoriais* (2009), fala da importância que certos elementos têm sobre o objeto livro, argumentando que nenhum texto vem nu, estando sempre acompanhado de um certo número de produções, verbais ou não, as quais de início funcionam como uma espécie de apresentação, de modo que nunca sabemos se devemos ou não considerá-las como parte do livro. No entanto, esses acompanhamentos – como nome do autor, prefácio, título, ilustrações – podem trazer muitos sentidos, garantindo

a “recepção” do livro e seu consumo. Esses acompanhamentos são por ele intitulados de “paratextos”⁰¹.

Sendo assim, os “paratextos” – aqui, em especial, capa, título, subtítulo e fontes das ilustrações – são elementos importantes na composição do objeto livro. Cada “paratexto” tem sua funcionalidade e sua especificidade; no entanto, todos são estratégias discursivas para a recepção da obra. O título do romance em pauta, por exemplo, já é um título conhecido pelos italianos: é o nome de uma revista de histórias em quadrinhos. O mesmo acontece com a ilustração de uma capa presente na página 251 da edição brasileira de 2005 por nós analisada, a qual em muitas edições passa a fazer parte da capa do próprio romance de Umberto Eco, inclusive na edição mencionada. No rol das fontes de citações e ilustrações inserido no final da obra, afirma-se que a ilustração é uma capa italiana de Lyman Young, *La misteriosa Fiamma della Regina Loana* (Florença, Nerbini, 1935) (ECO, 2005, p. 452). Desta maneira, título e capa apelam para uma memória coletiva, trazendo um fundo familiar para atrair leitores para a obra.

O subtítulo, “Romance Ilustrado”, também faz parte desse jogo estratégico. Em primeiro lugar, para quem não conhece os quadrinhos dessa história, o subtítulo pode atrair leitores que gostam de livros que contenham ilustrações. Em segundo lugar, o subtítulo ganha um sentido próprio na narrativa, pois em muitos momentos o personagem Yambo conta que sua formação leitora se deu através de histórias ilustradas. Devido à importância e à potencialidade desses “paratextos”, foram eles que nos deram o pontapé inicial para discutirmos o relacionamento entre palavra escrita e imagem a partir deste romance.

Para melhor compreendermos esse relacionamento entre o figurativo e o texto, é preciso, mesmo que de forma bem sintética, contextualizar como se deu o entrosamento dessas duas linguagens, que por muitas vezes nos suscita alguns questionamentos: seria a ilustração um auxílio ao texto, para o fazer entendido? Ou a ilustração conseguiria atingir seu objetivo através de seus próprios meios? Ao verificarmos a palavra “ilustrar” e suas derivações nos dicionários, temos a ideia de que as ilustrações têm uma função principal, a de completar a escrita. Porém, a interação entre essas linguagens pode ser bem mais complexa: a imagem não é tão simples como pensamos *a priori*, não exige menos competência em matéria de leitura (VAN DER LINDEN, 2011, p. 7).

01 “[...] o paratexto é aquilo que por meio de um texto se torna livro e se propõe como tal a seus leitores, e de maneira mais geral ao público.” (GENETTE, 2009, p. 9).

Quando falamos de livro ilustrado, remetemos a duas linguagens que podem atuar de forma autônoma e suficiente, o texto e a imagem, e para compreendê-las é preciso atenção a cada uma delas; a interpretação, certamente, dependerá da formação do leitor. (VAN DER LINDEN, 2011, p. 9). A função da imagem no livro desenvolveu-se com o tempo: até o final do século XVIII, a xilogravura⁰² era a única técnica que compunha figuras e caracteres em uma mesma página, e é com esta técnica de traços grossos e imprecisos que nascem os primeiros livros com imagens para crianças, estes ainda comportando poucas ilustrações. (VAN DER LINDEN, 2011, p. 11).

Ainda conforme Van der Linden (2011, p. 13-14), é em 1835 que aparece em Genebra, através do pedagogo Rodolphe Topffer, a técnica litográfica, a qual ele utilizava para desenvolver suas obras, considerando texto e imagem como componentes essenciais para compor suas histórias, ditas, até então, de “natureza mista” – posteriormente ele foi considerado o inventor das histórias em quadrinhos e seus trabalhos qualificados como “literatura em estampas”. Dezoito anos mais tarde, na Alemanha, Heinrich Hoffmann, ao publicar *João Felpudo*, promoveu um admirável diálogo entre narrativa verbal e desenhos. É assim que, em paralelo às técnicas de impressão, os procedimentos para a composição do livro ilustrado também vão surgindo; e o público alvo das ilustrações, até aquele momento as crianças, passa a ter contato com técnicas cada vez mais precisas.

A pesquisadora francesa menciona também os livros da série Trim, do editor Hetzel, para os quais Louis Hachette, com o uso do estêncil, desenvolveu livros ilustrados que continham diversas ilustrações coloridas, combinando “[...] textos e imagens com muita liberdade em obras de que seria autor e ilustrador, como *Mademoiselle Marie Sans soin* (1867).” (VAN DER LINDEN, 2011, p. 14). Houve, assim, muitas contribuições e mudanças em diferentes planos, moldando os rumos da diagramação de livros. Nesse espaço de tempo, esse tipo de trabalho foi ganhando espaço, de modo que é difícil selecionar os principais responsáveis por seu desenvolvimento. No entanto, com uma lei de censura pós-guerra já no século XX (16 de julho de 1949), há a proibição de toda e qualquer imagem de violência ou racismo, e os livros para crianças acabam por ficar em segundo plano.

02 “Desenvolvida pelo inglês Thomas Bewick nos anos 1770, a xilografia de topo é feita sobre uma prancha cujo corte transversal às fibras oferece superfície muito densa, o que permite gravar com grande precisão. Realizada como gravura em relevo, essa técnica facilita o convívio entre texto e imagem na mesma página”. (VAN DER LINDEN, 2011, p. 12).

É mister destacar ainda o trabalho do editor Robert Delpire, ao longo dos anos 1950 e 1960, que, pensando em ampliar o espaço e o status da imagem dentro do livro, concebe publicações autônomas que não se destinavam a crianças e jovens. Levando em conta a materialidade do livro, ele dava importância ao aspecto visual nos livros ilustrados contemporâneos, possibilitando que a imagem saísse do campo pedagógico: daí “[...] emerge uma imagem inesperada com inúmeras ressonâncias simbólicas”, exigindo do livro ilustrado novos tipos de leituras, mais críticas e autônomas (VAN DER LINDEN, 2011, p. 14-21).

Dado esse breve histórico, é preciso retomarmos nosso subtítulo, “Romance ilustrado”, para o colocarmos em uma categoria específica, que o tira da linha destinada ao público infantil. É preciso, assim, esclarecermos e diferenciarmos nosso objeto em relação a outros tipos de livros para criança, os quais podem ser classificados em um rol interminável: livros com ilustração, livros ilustrados, histórias em quadrinhos, livros pop-up, livros-brinquedo, livros interativos, imaginativos e muitos outros. Mas o que nos importa é, em especial, a diferenciação entre “livros ilustrados” e “livros com ilustração”.

Conforme Sophie Van der Linden (2011, p. 24), os livros ilustrados são “[...] obras em que a imagem é espacialmente preponderante em relação ao texto, que aliás pode estar ausente [é então chamado, no Brasil, de livro-imagem]. A narrativa se faz de maneira articulada entre texto e imagens”. Desse modo, nos livros ilustrados, o peso maior é das imagens, ainda que a palavra também carregue sua importância.

Já os livros *com* ilustração são:

Obras que apresentam um texto acompanhado de ilustrações. O texto é espacialmente predominante e autônomo do ponto de vista do sentido. O leitor penetra na história por meio do texto, o qual sustenta a narrativa. [...] Situado a meio caminho entre o livro ilustrado e o romance, esse tipo de obra, cuja denominação é rigorosamente editorial, dirige-se especificamente aos leitores em processo. Em geral, o formato é característico do romance, a narrativa é sequenciada em capítulos curtos. A diagramação se assemelha à das histórias ilustradas, embora, com certa frequência, contenha mais vinhetas e pequenas imagens emolduradas junto do texto, o que pode, às vezes, aproximá-las dos livros ilustrados. (VAN DER LINDEN, 2011, p. 24).

É nessa categoria que nosso objeto se enquadra, pois entramos na narrativa através do texto, é ele quem sustenta todo o romance. As imagens aparecem como integração que processa o discurso literário e a imagem visual; elas não tomam lugar de descrição verbal, mas têm outros funcionamentos, tais como a constituição de provas do narrador-personagem referente ao contexto narrado. O destaque de aspectos da cultura popular permite resgatar memórias que fizeram parte da infância deste narrador e a aproximação entre o real e o fictício.

Relações intermediáticas no romance

No romance *A misteriosa chama da rainha Loana*, as citações referenciais e as ilustrações são recursos predominantes para a constituição da narrativa; além da imagem, há muitas alusões a outras artes, como a música, a pintura e o poema, ficando evidente que a formação de leitor do autor é guia para a narrativa. Essas combinações permitem-nos pensar para além das fronteiras de diferentes artes, refletindo sobre como essas diferentes artes se conjugam e se encontram. Como diz Irina Rajewski (2012, p. 57), “[...] todos esses fenômenos apontam, de uma certa maneira, para um cruzamento de fronteiras entre mídias e caracterizam-se por uma qualidade de intermedialidade *em sentido amplo*.”

Essa diversidade de fenômenos intermediáticos também apresenta distintas qualidades, como as encontradas no romance, em HQ’s, na música, em quadros, em poemas e no próprio livro ilustrado, possibilitando pesquisas intermináveis. Desta maneira, diante das muitas categorias de intermedialidade, gostaríamos aqui apenas de indicar algumas possibilidades para pensar ou abordar este romance, com base no que Rajewski (2012, p. 58) nos propõe, distinguindo a intermedialidade *em sentido amplo* da que tem *sentido estrito*. O nosso objeto de análise se enquadra nesta primeira, pois caracteriza-se como “[...] qualquer fenômeno envolvendo mais de uma mídia e que ocorra entre uma mídia e outra”. As de sentido estrito são as “práticas concretas” que necessitam e se valem “[...] tanto das fronteiras quanto das especificidades midiáticas.”

Há no romance aquilo que Rajewski chama de intermedialidade intracomposicional, pois ele se vale de uma combinação de mídias articuladas em um mesmo produto, sem contarmos ainda as referências intermediáticas que se valem sempre do suporte dessa mídia central – o livro –, como as menções a acontecimentos históricos do rádio e do teatro; e as citações de forma ou conteúdo, em poemas, músicas e quadros.

Esse movimento possibilita a criação de “espetáculos de realidade”, nos termos de Reinaldo Laddaga (*apud* ANDRADE *et al.*, 2018, p. 210), e é isso que o narrador-personagem quer recriar em suas lembranças, revivendo e tendo contato com essas mídias, principalmente as não verbais. Sendo assim, as imagens produzem uma relação criativa com o texto, ressignificando a narrativa e/ou dando possibilidade de restauração da memória de Yambo.

Palavra e imagem em deslocamento

Agora que identificamos essa relação criativa produzida por Eco para a narrativa, podemos pensar para além dessa combinação material de texto e imagem: afinal, segundo Alberto Manguel (2001, p. 21), as imagens, assim como as palavras, são matérias de que somos feitos. Citando Platão e Francis Bacon, ele defende que as imagens já se encontram em nossa memória desde o nascimento, apontando que Platão reforça que o que vemos não passam de recordações esquecidas. Se considerarmos a hipótese verdadeira, é possível pensar que “[...] estamos todos refletidos de algum modo nas distintas e numerosas imagens que nos rodeiam” (MANGUEL, 2001, p. 20). E ele continua afirmando que há aquelas imagens que criamos e as que emolduramos, as que fazemos à mão e as que se formam na nossa imaginação:

Quer descubramos nessas imagens circundantes lembranças desbotadas de uma beleza que, em outros tempos, foi nossa (como sugeriu Platão), quer elas exijam de nós uma interpretação nova e original, por meio de todas as possibilidades que nossa linguagem tenha a oferecer (como Salomão intuiu), somos essencialmente criaturas de imagens, de figuras. [...] a alma nunca pensa sem uma imagem mental. (MANGUEL, 2001, p. 21).

Isto posto, diríamos que no romance o objeto livro, tanto em suas palavras escritas quanto nas ilustrações, desempenha um papel importante na vida do personagem, estabelecendo relações com o seu desenvolvimento durante toda a narrativa e apresentando essa consciência de que somos criaturas essencialmente de imagens. É essa consciência da importância e da falta dessas imagens que impulsiona Yambo a tentar (re)traçar o caminho ao longo dos seus 60 anos, como se estivesse à procura de si.

Pensando na sugestão de Bacon de que só podemos ver aquilo que, em algum feitio ou forma, nós já vimos antes, bem como só podemos ler em uma

língua cuja sintaxe e vocabulário já conhecemos, Manguel (2001, p. 27) defende que, ao lermos imagens, atribuímos a elas o caráter temporal da narrativa. No romance, quando Yambo tem contato com as imagens que o cercaram durante a infância, em muitos momentos, além de descrever essas imagens, ele apresenta ao leitor a história que as rodeia.

O personagem principal tenta, portanto, (re)criar o seu “museu imaginário”,⁰³ “[...] construindo uma narrativa por meio de ecos de outras narrativas”, numa espécie de *mise en abyme*,⁰⁴ levando em consideração um “[...] amplo espectro de circunstâncias, sociais ou privadas, fortuitas ou obrigatórias” (MANGUEL, 2001, p. 27). O narrador-personagem está à disposição das palavras que estão guardadas em sua memória semântica e das imagens que vai reconstruindo ao ter contato com o mundo externo. Nesse movimento, dá lugar à imaginação, principalmente quando fala de Sibilla, sua funcionária.

Podemos aproximar a esta discussão também as reflexões de Italo Calvino, no livro *Seis propostas para o próximo milênio*, em que trata da “visibilidade” e distingue “[...] dois tipos de processos imaginativos: o que parte da palavra para chegar à imagem visiva e o que parte da imagem visiva para chegar à expressão verbal.” (CALVINO, 1990, p. 99). O primeiro pode ser bem observado por nós na leitura do romance, nos faz criar as imagens imaginativas como cenas que se desenrolam diante de nossos olhos, como se estivéssemos em um “cinema mental”, e está constantemente em funcionamento dentro da nossa imaginação.

Já o segundo podemos demonstrar partindo de um movimento interno à narrativa, por exemplo, quando o personagem passa oito dias num sótão e, ao ver a capa de um livro, vêm-lhe palavras à mente, momento em que utiliza a expressão “três mil palavras para uma imagem”:

Certos livros, certos fascículos percorri como se sobrevoasse uma paisagem, e ao passar por eles, já sabia que sabia o que estava escrito. Como se uma única palavra evocasse outras mil, ou florescesse num resumo encorpado, como aquelas folhas japonesas que desabrocham na água. Como se alguma coisa fosse sozinha se depositar em minha memória para fazer companhia a Édipo e Hans Castorp. Outras vezes

03 Termo de André Malraux citado por Manguel (2001, p. 27).

04 Termo francês utilizado pela primeira vez por André Gide ao falar sobre as narrativas que contêm outras narrativas dentro de si.

o curto-circuito era ativado por um desenho, três mil palavras para uma imagem. (ECO, 2005, p. 120).

Nos dias no sótão, em contato com muitos livros, Yambo constrói uma complexa rede de imaginação, com diversas possibilidades, em suas fantasias envolvendo primeiro Sibilla, depois Lila Saba, uma paixão de infância, tentando uma “[...] passagem da palavra à imaginação visiva, como via de acesso ao conhecimento dos significados profundos” (CALVINO, 1990, p. 101), buscando assim compreender as misteriosas chamadas que tanto essas mulheres quanto algumas imagens despertavam nele.

O que Calvino (1990, p. 105) propõe é “[...] demonstrar como o discurso por imagens, característico do mito, pode brotar de qualquer tipo terreno, até mesmo da linguagem afastada de qualquer imagem visual”. Dessa forma, mesmo se esse romance não tivesse ilustrações, nos possibilitaria uma discussão entre a palavra e o figurativo.

Diálogos

O romance dialoga com muitas teorias, e, com isso, utilizando as ideias de Italo Calvino (1990, p. 105), “[...] há um invólucro imaginoso, afetivo, de vozes monologantes e dialogantes”. As imagens na obra têm um duplo funcionamento. Um deles é voltado ao interno da narrativa, no qual a imagem falta, uma vez que não há memória episódica: só há palavras, o personagem sabe o que é doce e salgado, mas não sabe o gosto; sabe os nomes das peças de roupas, mas não sabe diferenciá-las. E, então, o protagonista volta à casa da infância para tentar recuperar essas imagens, como se a casa fosse o palácio/patrimônio de toda a sua memória:

Antigamente a memória visiva de um indivíduo estava limitada ao patrimônio de suas experiências diretas e a um reduzido repertório de imagens refletidas pela cultura; a possibilidade de dar forma a mitos pessoais nascia do modo pelo qual os fragmentos dessa memória se combinavam entre si em abordagens inesperadas e sugestivas. Hoje somos bombardeados por uma tal quantidade de imagens a ponto de não podermos distinguir mais a experiência direta daquilo que vimos há poucos segundos na televisão. Em nossa memória se depositam, por estratos sucessivos, mil estilhaços de imagens, semelhantes a um depósito de lixo, onde é cada vez menos provável que uma delas adquira relevo. (CALVINO, 1990, p. 107).

Não há, no entanto, êxito na tentativa de Yambo: ele não reconstrói a imagem-memória, não rememora, mas revisita, cria hipóteses de como fora sua vida nos seus dez a catorze anos de idade, imagina outras narrativas. Sem falar que, enquanto está nessa busca, ele é atingido por muitas outras imagens/informações, está em contato com outras pessoas, que também contribuem para essa recuperação, não podendo então separar passado e presente. O próprio personagem entende isso:

“Viu, Paola”, disse eu, “você me contou do meu avô, da casa de campo, todos vocês tentam me restituir informações, mas para recolhê-las assim, para povoar de verdade essas cavernas, eu teria que colocar todos esses sessenta anos que vivi até agora. Não, não é assim que conseguirei. Tenho que penetrar sozinho na caverna”. (ECO, 2005, p. 42).

O segundo funcionamento da imagem refere-se à sua materialidade: a imagem falta na personagem, mas se faz presente no objeto livro, e, ao observarmos o cuidado que o autor teve em abordá-las, ora descrevendo-as, ora narrando histórias ligadas à imagem disposta na página, ora desenhando, somos levados a pensar em diferentes funcionamentos para essas ilustrações.

A primeira ilustração do livro é um desenho do autor, de Napoleão, feito por Giambattista Bodoni (Yambo) a pedido de Gratarolo para testar as cadeias associativas que o faziam lembrar das palavras:

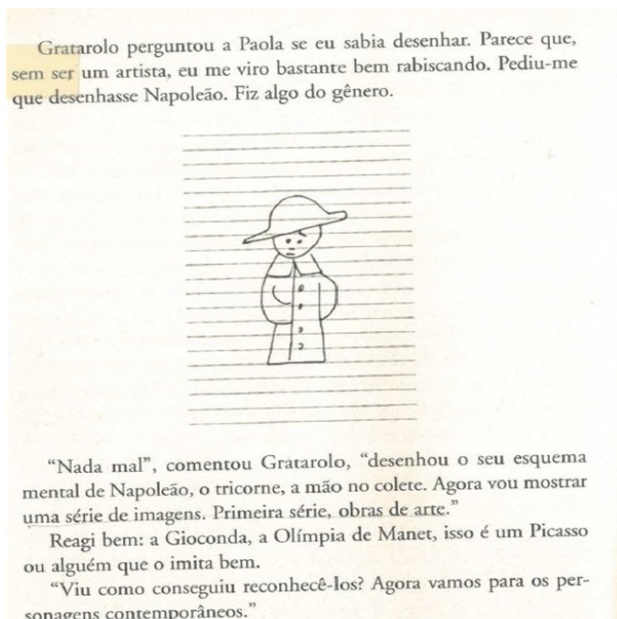


Figura 1 – Desenho do autor representando uma ilustração de Napoleão feita por Yambo.
Fonte: Eco (2005, p. 28)

Não há descrição do desenho: a ilustração aparece aqui como parte constituinte da narrativa, não apenas traduzindo o texto, mas completando-o, aproximando narrador e leitor, uma vez que Yambo mostra ao leitor o seu desenho. Na primeira parte do romance, como mencionado anteriormente, as ilustrações aparecem com menor frequência: apenas três vezes. Além desse Napoleão, as outras duas imagens utilizadas pertencem ao álbum das histórias do Mickey “O tesouro de Clarabela” (ECO, 2005, p. 74-75), apresentadas enquanto Yambo está andando pelas ruas do largo Cairole e se aproxima de algumas bancas próximas a sua casa. Essas duas ilustrações também não são descritas, evidenciando mais uma vez a aproximação entre narrador e leitor: o primeiro apenas conta que, ao avistá-las e ler o título, lembrou-se da história completa. A imagem, portanto, não está na memória do personagem, preenchida apenas pelas palavras; a imagem está à disposição apenas do leitor.

Na segunda parte, as ilustrações são mais recorrentes, pois o protagonista – assim como Italo Calvino e Umberto Eco – é um dos “filhos da “civilização da imagem”,

[...] ainda que ela estivesse em seu início, muito distante da inflação atual. Digamos que eu seja filho de uma época intermediária, em que se concedia bastante importância às ilustrações coloridas que acompanhavam a infância, em seus livros, seus suplementos juvenis e seus brinquedos. Creio

que o fato de ter nascido naquele período tenha marcado profundamente a minha formação. Meu mundo imaginário foi influenciado inicialmente pelas figurinhas do *Corriere dei Piccoli*, que era à época o mais difundido dos semanários infantis. Falo de um período de minha vida que vai dos três aos treze anos, antes que a paixão pelo cinema se tornasse para mim um delírio absoluto que durou toda a minha adolescência. Entra em contato com os livros, os quadros, os brinquedos, os cadernos, os adesivos, as músicas que estavam espalhados pela casa, principalmente, os livros ilustrados. (CALVINO, 1990, p. 108).

Yambo também cresceu rodeado de livros ilustrados:

As estantes da capela continham, não encadernados, mas dispostos em pilhas ordenadas, as revistinhas e álbuns de quadrinhos de minha infância. Não era coisa de meu avô, as datas começavam em 1936 e terminavam em 1945. [...] o *Corriere dei Piccoli* existia desde os primeiros anos do século, e alegrara a infância de meu pai e minha mãe – talvez sentissem mais prazer em contá-lo a mim do que eu senti ouvindo-os. [...] Ao lado da coleção de *Corrierino*, havia a do vitorioso, um hebdomadário, com seus grandes álbuns coloridos, publicados a partir de 1940. Portanto, por volta dos oito anos eu tinha pretensões à literatura adulta, em quadrinhos. (ECO, 2005, p. 227-231).



Figuras 2 e 3 – Quadrinhos infantil e adulto, respectivamente
Fonte: Eco (2005, p. 228; p. 247)

Na segunda parte do romance, há momentos de descrição minuciosa das imagens a que Yambo tem acesso; em outras passagens, o narrador descreve

apenas uma das muitas imagens que estão dispostas nas páginas como se a guiar a visão do leitor, para que este pudesse ver o que ele havia encontrado. Dessa forma, as ilustrações, além de repetirem ou explicarem a história para o leitor, podem funcionar ainda como testemunhas ou provas do período em que o personagem viveu sua infância, período do Fascismo e da Segunda Guerra na Itália, que remetem também ao contexto biográfico de Umberto Eco: entre ele e Yambo existe uma diferença de meses em relação às datas de nascimento (1932 e 1931, respectivamente).

No final do romance há uma relação das fontes das citações e das ilustrações, também um tipo de “paratexto”, atendendo a questões editoriais, mas com uma função a mais: quando vemos as fontes, materiais autênticos, que são de posse de institutos, de revistas e de bibliotecas, identificamos a extensa pesquisa feita por Umberto Eco para a composição do romance.

Portanto, podemos pensar que, na segunda parte do romance, as ilustrações têm a função de explicar a história, de construir provas do que foi o período de guerra na Itália e de destacar aspectos da cultura popular para resgatar memórias que fizeram parte da infância do narrador.



Figura 4 – Cartaz da Federazione dei fasci di combattimento
Fonte: Eco (2005, p. 174)



Figura 5 – Capa italiana de Lyman Young, *La misteriosa fiamma della Regina Loana*, que seria a origem das sensações do personagem e determina o título do romance de Eco.

Fonte: Eco (2005, p. 251)

As imagens acima reforçam a ideia de comprovação que o autor pretende transmitir: nestas páginas do romance, por exemplo, a imagem da esquerda permite observarmos a intensidade do nacionalismo e as perseguições conjugadas com a propaganda do Estado, enquanto na imagem da direita o personagem reforça a combinação de fragmentos da realidade que permeiam a narrativa. O próprio Yambo, personagem, se compara a um historiador, por ser comerciante de livros e por possuir esses documentos em mãos.

Na terceira e última parte, as ilustrações tratam da imaginação do personagem, que tem memórias desordenadas, sentindo a última chama, sem saber se está sonhando, se voltou ao estado de coma, se morreu... só sabe que vê imagens misteriosas e que está à procura de sua imagem redentora, o rosto de Lila, que para ele é como a Rainha Loana das histórias, não fisicamente, mas por despertar algo de misterioso e forte, marcando-o para sempre. As ilustrações descrevem as narrativas fantásticas criadas por ele. As imagens aqui reforçam aquilo que afirmou Manguel (2001, p. 21): “[...] a alma nunca pensa sem uma imagem mental”.



Figura 6 – “Algumas silhuetas vêm a meu encontro. Surgem como gigantes de muitos braços. Emanam um tênue calor e à sua passagem a névoa se dissolve, eu os vejo, como que iluminar-se à luz enfraquecida de um farol, esquivo-me por temor de que se lancem sobre mim, penetro-os como acontece com os fantasmas e esses se dissipam. [...] Emerge agora uma figura engraçada, um palhaço satânico [...]”.

Fonte: Eco (2005, p. 303)

Referências

- ANDRADE, Antonio *et al.* Práticas inespecíficas. In: PEDROSA, Celia *et al.* (org.). **Indicionário do contemporâneo**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018. p. 205-230.
- CALVINO, Italo. Visibilidade. In: CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990. p. 95-114.
- COUTINHO, Eduardo F.; CARVALHAL, Tania Franco. **Literatura comparada**: textos fundadores. 2. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.
- ECO, Umberto. **A misteriosa chama da Rainha Loana**: romance ilustrado. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- GENETTE, Gérard. Introdução. In: GENETTE, Gérard. **Paratextos editoriais**. Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2009. p. 9-20.
- MANGUEL, Alberto. O espectador comum: a imagem como narrativa. In: MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**: uma história de amor e ódio. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. p. 15-33.
- NEIVA JR., Eduardo. **A imagem**. São Paulo: Ática, 1994.

NICOLAJEVA, Maria; SCOTT, Carole. **Livro ilustrado**: palavras e imagens. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

PAZ, Octávio. Ambiguidade do romance. *In*: PAZ, Octávio. **Signos em rotação**. São Paulo: Perspectiva, 2003. p. 63-74.

RAJEWSKI, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. *In*: DINIZ, Thaïs Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (org.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona/FALE-UFMG, 2012. p. 51-73.

SANTAELLA, Lúcia. Palavra, imagem e enigmas. **Revista USP**, São Paulo, n. 16, p. 37-51, dez./fev.1992/1993. (Dossiê Palavra Imagem).

VAN DER LINDEN, Sophie. **Para ler o livro ilustrado**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

A perspectiva intermidiática em *Parabelo*: articulações iniciais entre dança, música e brasilidade

Natália Abido Valentini

Universidade Federal de Mato Grosso

Para articular dança e música em *Parabelo* (1997), espetáculo da companhia de dança mineira Grupo Corpo, é necessário, primeiramente, contextualizar de que tipo de relação se fala e, também, compreender como foi construída a história da companhia. Para tanto, apresentam-se algumas conceituações iniciais sobre intermedialidade e dança, sobre a história e o trabalho do Corpo, bem como sobre a relação entre música e dança nas obras do grupo para, posteriormente, delinear algumas exemplificações dessa relação em *Parabelo* – mais especificamente em “Xiquexique”, cena final do espetáculo.

Intermedialidade e dança: alguns apontamentos

O pesquisador Claus Clüver (2012), professor emérito de Literatura Comparada da Indiana University, descreve a intermedialidade, inicialmente, como quaisquer relações existentes entre mídias. Para que haja maior compreensão do que ela é, importa considerar o que Irina Rajewsky (2012) aborda sobre o conceito: ela parte do princípio de que as mídias possuem fronteiras que as definem como tal, já que a intermedialidade pressupõe um cruzamento entre elas. De modo que seja possível, portanto, perceber a interferência que uma mídia tem em outra, é preciso identificar as particularidades de cada mídia, individualmente. Uma vez que se percebe, na contemporaneidade, uma tendência à diminuição de barreiras ou de limites rígidos em conceituações, foram tecidas críticas aos estudos intermidiáticos. Contudo, a autora argumenta que a dissipação do conceito não corresponde a práticas concretas em que as fronteiras e especificidades das mídias são utilizadas, além de pontuar que a intermedialidade não desqualifica ou desconsidera expressões em que as fronteiras são menos identificáveis. Na verdade, reconhecer as fronteiras seria importante, inclusive, para que elas possam ser transpostas e para que novos

caminhos sejam apresentados, entendendo que os conceitos e configurações midiáticas estão contextualizados em uma realidade social e histórica.

Que fronteiras, então, seriam as que definem as mídias? Clüver (2012) afirma que as tentativas de definição variam entre campos diferentes de estudo. Em sua tentativa de abordá-la, ele discute os meios físicos ou técnicos pelos quais os signos são transmitidos. Sendo assim, entende-se que, quando um signo é transmitido de um emissor para um receptor, existe uma materialidade que compreende a mídia em questão, um suporte por meio do qual a informação é inscrita, e que passa pela interpretação do receptor. Ressalta-se que a interpretação engloba tanto a história pregressa de quem recebe a transmissão da mídia quanto, como pontuado, o contexto social e histórico em que ele ou ela se insere. Na perspectiva apresentada por Rajewsky (2012), existe uma diferença entre “mídia” e “configuração midiática”, que segue uma premissa parecida ao que foi colocado por Clüver. “Mídia” seria uma conceituação abstrata, um construto, enquanto a configuração midiática é ao que de fato se tem acesso por sua natureza concreta, em sua pluralidade de modalidades, e que é passível de ser descrita e analisada em sua unidade. Portanto, tende-se a estudar configurações midiáticas individuais, e não conceitos abstratos (CLÜVER, 2012).

Ademais, interessa frisar como as relações intermidiáticas podem ser distintas e multifacetadas. Em seus estudos, Rajewsky (2012) elenca três formas em que elas se configuram, mas com fronteiras que não são rígidas ou imutáveis: a primeira é a transposição midiática, em que uma mídia é transposta em outra, como ocorre nas adaptações de livros para filmes, por exemplo. Observa-se que, como uma mídia é distinta da outra nas transposições, elas são feitas dentro dos limites materiais de cada uma das configurações midiáticas apresentadas para a obra. A segunda forma é a combinação de mídias, em que duas ou mais mídias se articulam na constituição de um produto midiático, contribuindo para a configuração daquilo que é percebido como o “todo”. Por fim, a terceira é denominada “referências intermidiáticas” e compreende as referências que uma mídia faz a outra, a partir do suporte que as descreve.

Existem também outros conceitos tangentes à intermedialidade. Clüver (2006, 2012) tece algumas considerações, por exemplo, sobre o que caracteriza algo como “plurimidiático”, “multimidiático” ou “mixmidiático”. Segundo o autor, uma mídia que é plurimidiática abarca outras mídias em si mesma, como ocorre com o cinema. “Multimidiático”, por sua vez, diz de uma configuração midiática específica: “chamamos de ‘multimedialidade’ a presença de mídias diferentes dentro de um texto individual” (CLÜVER, 2012, p. 15). Na multimedialidade, os

elementos que compõem a configuração podem ser separados e, ainda assim, manter uma coerência. No caso das configurações mixmidiáticas, eles podem ser separados, mas o sentido e a coerência que possuem somente existem uma vez que os elementos estejam em interação. Clüver exemplifica a relação a partir da ópera:

A ópera, enquanto modelo textual, é multimídia; enquanto encenação e apresentação, é uma mescla de elementos multimídias e mixmídias. Um libreto de ópera pode ser publicado e recebido por si só, do mesmo modo que a partitura; aberturas são tocadas em concertos, tenores apresentam no mundo inteiro árias operáticas, fazendo também certos gestos e mímicas; podemos ouvir a gravação de uma apresentação no rádio ou tocá-la em CD. Mesmo entreatos de balés podem ser apresentados separadamente, mas a coreografia da encenação como um todo não pode existir por si só, e isto vale também para o cenário e o figurino, que só funcionam como tais dentro da encenação [...]. (CLÜVER, 2006, p. 19-20)

Ainda, ele diferencia o conceito de “relações intermediáticas” do que seja um “texto intermídia”. Para o autor, as relações intermediáticas são passíveis de contemplar: a) as relações entre mídias como um todo; b) as transposições – tal como em Rajewsky –; e c) a fusão ou a união de mídias, que é a categoria em que estão os termos multimídia, mixmídia e intermídia. O texto intermídia, diferentemente dos dois primeiros conceitos, evoca uma inseparabilidade entre as mídias que o compõem (CLÜVER, 2006).

Tendo em vista a breve apresentação dos conceitos acima, tem-se um campo mais propício para se refletir sobre a proposta do presente trabalho. Ressalta-se que não há a pretensão de um detalhamento de teorias sobre a dança ou de uma exata delimitação do que é a dança enquanto mídia, e sim de, a partir de alguns apontamentos, tornar possível discutir como ela se relaciona com outras mídias – mais especificamente com a música, em *Parabelo*, relação aqui em questão. Como ponto de partida, é relevante o que Diego da Silva e Valdair Grotto (2010, p. 6) apresentam como a mídia da dança. Para os autores, ela é o corpo: “A dança é feita pelo corpo, no corpo e para o corpo, e é por meio dele que os discursos poético-coreográficos são construídos e emitidos”. Eles discutem como o corpo é o meio pelo qual os sentidos presentes em um discurso coreográfico são transmitidos e, também, sobre como ele se destaca quando em comparação a outros componentes de uma obra de dança. Afirmam

ainda que, para além de um meio transmissor, o corpo seria a mensagem em si. Em outra proposta de definição, Roger Garaudy (1980, p. 13) descreve a dança como “[...] expressão através dos movimentos do corpo organizado em sequências significativas de experiências que transcendem o poder das palavras e da mímica”.

Já considerando a relação com outros elementos midiáticos, Melina Scialom (2017) apresenta como, na perspectiva de Rudolf Laban, um dos principais teóricos da dança moderna, a dança não se prestaria a narrar uma história ou ilustrar a música, por exemplo. Por isso, ele buscou estudar e entender suas leis internas e movimentos, tirando a dança de um vínculo de representação ou de expressão da música, ou mesmo de apresentação de enredos. Com seus estudos, Laban foi denominado um “cientista do movimento”, e buscou desatar a dança de outras formas de expressão artística às quais ela sempre esteve vinculada (SCIALOM, 2017). Merce Cunningham (1952) também teceu considerações relevantes para a reflexão sobre a relação entre dança e música por seu entendimento de que as dimensões de tempo e espaço não podem ser desconectadas da dança. Em meio a questões sobre a dança moderna, em um texto intitulado “Space, time, and dance”, ele defende a ideia de que uma estrutura que se baseia no tempo seria libertadora, estando ela em relação com o conceito de espaço, também apresentado por ele. Em sua concepção, o espaço seria aberto para que qualquer coisa pudesse acontecer. Tendo-a como premissa para o que ele defendeu como uma estrutura baseada no tempo, haveria, portanto, em um “espaço de tempo”, uma abertura para toda sorte de sequência de movimento. A partir dessa leitura, não existiria uma hierarquia em que o ritmo é ditado pelo movimento ou, pela via contrária, em que uma sequência é ditada pelo ritmo de uma música, que muitas vezes é usada para a marcação temporal. Sendo assim, música e dança seriam autônomas, mas conectadas em pontos estruturais, sem que uma precisasse sobressair-se em relação à outra (CUNNINGHAM, 1952).

Retornando às concepções brevemente situadas acima, percebe-se que, nas diversas interpretações, tentou-se de alguma maneira definir o que é a dança ou, ao menos, em que se constituem as relações que ela estabelece. É interessante observar que, em sua maioria, são citados “outros componentes”, como colocado por Silva e Grotto (2010), que podem participar da experiência estética de configurações midiáticas em que a dança é a mídia em destaque, ou, em outras palavras, em uma obra que seria denominada como “uma apresentação/espetáculo de dança”. Nota-se, então, que as reflexões anteriores podem propiciar uma autonomia da mídia em foco, no sentido de a dança possuir

definições não dependentes de outras mídias para ser caracterizada como tal. Entretanto, nem por isso elas excluem a possibilidade do estabelecimento de relações com outras mídias nas diferentes configurações midiáticas. Diz-se das configurações, pois, como já exposto, é necessário manter em vista um objeto de análise, já que a dança enquanto mídia pode ser expressa em configurações muito diversas. Ressalta-se também que, devido ao escopo do presente trabalho, a relação com a música foi a mais privilegiada nas concepções apresentadas, mas figurino, iluminação e cenário, por exemplo, igualmente podem compor a experiência estética de um objeto.

Grupo Corpo: dança, música e brasilidade

Abre-se o presente tópico com um trecho do mesmo texto que dá início ao livro *Oito ou nove ensaios sobre o Grupo Corpo*, organizado por Inês Bogéa (2007), diretora da São Paulo Companhia de Dança e ex-bailarina do Grupo Corpo:

[...] Ou seja: é fácil para qualquer um ver um balé do Corpo com motivo brasileiro, música do Nazareth ou o que seja, e dizer que só brasileiros autênticos poderiam fazer aquilo. Mais difícil, e é aí que conta a inexprimível coisa, é você não saber nada sobre o Corpo, entrar num teatro em Paris por acidente e ver bailarinos no meio de um balé abstrato, malhas pretas contra um fundo cinza, com nada que indique sequer o hemisfério de origem do grupo, e mesmo assim matar: são brasileiros. (VERÍSSIMO, 2007, p. 19).

Objetiva-se, com esse excerto, expressar o fio condutor das relações a serem aqui tecidas: a brasilidade comumente associada à companhia. A fim de compreendê-la, importa traçar um breve histórico sobre o Grupo Corpo, que começou suas atividades em 1975, em Belo Horizonte e, portanto, completa 45 anos de bagagem este ano. Segundo Bogéa (2007), Oscar Araiz, coreógrafo do primeiro trabalho da companhia, conheceu seus fundadores em 1973. Eram anos de ditadura militar no Brasil; porém, de acordo com Joelma Rezende Xavier (2018), ainda que o país estivesse em regime de exceção, dança e teatro em Belo Horizonte estavam sendo produzidos, inclusive com construções de tendências estéticas que, posteriormente, foram incorporadas pelo Grupo Corpo. Apesar de o detalhamento feito por Xavier sobre as tendências mencionadas não ser o foco do presente trabalho, a autora é pontual ao contextualizar que a produção

do Corpo não surgiu por si só: existiram influências de outros grupos que o antecederam na produção profissional de dança no Brasil, e que criaram o terreno propício para que o trabalho da companhia pudesse existir em meio ao momento histórico vivenciado à época. Bogéa (2007) frisa que, neste contexto, o Corpo foi fundado com um compromisso com o Brasil, mas que, ao mesmo tempo em que criou uma dança que é local, criou também uma dança que é cosmopolita ao ser aberta a influências externas. O Corpo fortaleceu e aprofundou, então, ao longo de tantos anos de existência, uma linguagem própria, tanto com referências que antecedem os caminhos construídos quanto com muito trabalho da própria companhia (XAVIER, 2018).

Quanto ao trabalho mencionado, Izabela Lucchese Gavioli (2013) transcreveu uma entrevista de 2012, feita com Rodrigo Pederneiras, coreógrafo-residente do Corpo, durante a qual conversaram sobre uma divisão em fases do histórico do grupo. Para que a divisão seja explanada, interessa resgatar que a companhia foi criada pela família Pederneiras, com Paulo Pederneiras como diretor artístico e fundador e com outros membros também atuantes, entre família e amigos. Naquele momento, Rodrigo Pederneiras era apenas bailarino. Pedro Pederneiras assumiu a direção de palco, Miriam Pederneiras a assistência de coreografia e Carmem Purri, amiga e parte da fundação do grupo, a assistência de coreografia e o posto de ensaiadora (BOGÉA, 2007). Como mencionado, Oscar Araiz foi o primeiro coreógrafo do Grupo Corpo e seus trabalhos compreendem justamente o que seria a primeira fase da companhia. Pederneiras descreve que as peças tinham nesse momento um caráter mais teatral, como uma história contada (GAVIOLI, 2013). Essa característica é igualmente descrita por Humberto Werneck (2007, p. 58), ao afirmar que “[...] havia uma vontade de contar histórias no palco”. As obras de Araiz são *Maria Maria* (1976), que foi apresentada em quatorze países, e *Último trem* (1980).

Ainda que a primeira coreografia de Rodrigo Pederneiras tenha sido *Cantares* (1978), ele assumiu o posto de coreógrafo-residente em 1981, quando começou o que ele descreveu, na entrevista, como a segunda fase da companhia. Nela, Pederneiras explorava sua própria maneira de coreografar (GAVIOLI, 2013). Bogéa (2007, p. 25) versa sobre como, neste período, Rodrigo estava “[...] testando seu domínio de estruturas e de espaços”. Observa-se que, na segunda fase, havia uma predominância de trabalhos com música erudita na trilha sonora, a exemplo de *Prelúdios* (1985).

Quanto à terceira fase, *21* (1992) demarca seu início ao funcionar como uma espécie de divisor nos trabalhos de Pederneiras. As mudanças que levaram

a essa divisão não foram instantâneas, e sim construídas ao longo dos anos e dos trabalhos do Corpo. Com 21, há uma consolidação do trabalho da companhia no que é identificado como seu estilo “brasileiro” (BOGÉA, 2007). Pederneiras aborda como é a partir de 1992 que o grupo começa a usar trilha sonora especialmente composta para as montagens e que, nesse momento, ele se preocupava bastante com a busca do “jeito brasileiro”. Igualmente, na entrevista, declarou que foi então que constituíram uma identidade mais bem delimitada para a companhia (GAVIOLI, 2013). Desde que a entrevista foi concedida, até o presente momento, muitas outras obras foram criadas pelo Corpo, e mesmo antes da entrevista já era possível observar uma transição para uma próxima fase. Entretanto, dado que é na terceira fase que se encontra *Parabelo* (1997), assim como *Nazareth* (1993), *Bach* (1996) e *Benguelê* (1998), e que se objetivava delinear brevemente em que momento a ideia de “brasilidade” é mais bem consolidada nas montagens da companhia, entende-se que é suficiente que se siga até a terceira fase delimitada⁰¹.

Como se identifica, então, a brasilidade nas montagens do Corpo? Bogéa (2007, p. 25) contribui com a presente reflexão ao discorrer sobre as transformações existentes ao longo do tempo:

Se a técnica do balé clássico é a base de seus trabalhos, pouco a pouco vai sendo quebrada por movimentos brasileiros: das danças populares aos movimentos de rua, o Corpo começa a trazer para o palco a maneira particular do brasileiro se mover. As terminações das frases e suas articulações, assim como a maneira de deslocar e agrupar os bailarinos, fazem parte desse “projeto”, entre aspas porque jamais foi teorizado ou formalizado, mas que ainda hoje é uma das marcas inconfundíveis do seu trabalho.

No trecho citado, percebe-se que o grupo possui uma base na técnica clássica, mas que se consolidou na pesquisa de ritmos populares e outras formas de se mover. Destarte, há a invenção de uma nova linguagem, em que passos

01 Existem outras propostas de organização para as fases do trabalho do Corpo. Gavioli (2013) sugeriu que as fases fossem diferenciadas em quatro, sendo a primeira a que antecede o espetáculo 21; a segunda, a que ela denominou como “a brasileira”; uma terceira referente a temáticas urbanas; e a quarta, que, segundo a autora, “[...] parece inaugurar uma nova fase, em que há um retorno a temas regionais [...], a consolidação de uma linguagem coreográfica envolvendo autocitações contundentes e perceptíveis mudanças estéticas (movimentação e projeto de iluminação)” (GAVIOLI, 2013, p. 87). Outra proposta de divisão pode ser observada no texto de Braga (2017), disponível em: <https://culturadoria.com.br/gira-grupo-corpo/>.

oriundos do balé clássico ganham novas formas conectadas ao modo como o brasileiro se movimenta (BOGÉA, 2007). Rodrigo dissertou, também na entrevista supramencionada, sobre como a brasilidade é bastante expressa por movimentos que partem do quadril, da bacia (GAVIOLI, 2013). Em suas considerações quanto às coreografias do Grupo Corpo, Eliane Robert Moraes (2007) assinala que as montagens não buscam acrobacias complexas: a gravidade é usada a favor dos movimentos, com passos que são mais próximos ao chão. Outrossim, discorre sobre a forma de andar e uma ausência de retidão nos corpos dos bailarinos. Com balanços que reverberam em todo o movimento, existe um jeito distinto de caminhar, com curvas discretas ou com movimentos mais circulares.

Diferentemente de outros caminhos para coreografar, Pederneiras tem como ponto de partida para suas criações as trilhas sonoras dos espetáculos (GAVIOLI, 2013), tenham sido estas encomendadas para a montagem ou não. Marco Giannotti (2007) contrasta essa maneira de criar à de Merce Cunningham, descrevendo como ele, primeiro, cria toda a coreografia e apenas depois escolhe a música, de modo que, em sua perspectiva, o movimento seja oriundo do próprio corpo. Não obstante, ainda que o fio condutor de Rodrigo seja a música, a perspectiva não é a de encenação ou, como no início da trajetória do grupo, a de contar uma história (WERNECK, 2007). Como Rodrigo afirmou, o que ele desenvolve com os bailarinos é no próprio momento de criação (GAVIOLI, 2013), sem um roteiro em específico previamente estabelecido. Rodrigo confere liberdade aos compositores quando encomenda uma trilha, mas igualmente participa eventualmente com interferências necessárias para a coreografia *a posteriori*.

Até o momento, verifica-se como existe uma forte relação nas montagens do Corpo, ao menos na terceira fase retratada, entre dança, música e brasilidade. A partir dela, torna-se possível estabelecer conexões entre esses elementos sob uma perspectiva intermediática: dança e música dialogam nos espetáculos, já que o processo criativo das coreografias parte da trilha sonora. A dança se liga à brasilidade em uma linguagem própria do grupo, como pautado logo acima, com a base da companhia na técnica clássica, que ganha outros desenhos por meio de movimentos que partem do quadril, de torções, de movimentos circulares, de marcação de pé etc. A música, por sua vez, estabelece uma conexão com a brasilidade a partir da priorização de compositores e ritmos também brasileiros. Ou seja, mesmo que a dança não se proponha a interpretar a música enquanto encenação, ambas estão em relação a todo o tempo pelos sentidos que expressam, mas a partir das propriedades de cada mídia em si. Como apontado

por Arthur Nestrovski (2007, p. 91), Rodrigo usa da música de uma forma que ele denomina como “ativa” e “composicional” e, tal como a aqui buscada relação entre música e dança, afirma que a independência da dança quanto à música dá margem justamente para que possa haver um diálogo entre elas, composto de uma maneira distinta e particular.

***Parabelo* e a intermidialidade no Corpo**

Parabelo, como citado anteriormente no texto, é uma montagem do Grupo Corpo estreada em 1997. Ela se baseia na realidade do sertão nordestino, na sua cultura e em seu imaginário social, o que se evidencia seja nos elementos coreográficos, seja no figurino, no cenário, na iluminação ou na trilha sonora, que foi composta especialmente para o espetáculo e assinada por Tom Zé e José Miguel Wisnik, dois músicos brasileiros (XAVIER, 2018). Partindo da perspectiva intermediática proposta para o diálogo entre dança e música, escolheu-se a coreografia “Xiquexique” e a composição homônima de Tom Zé e Wisnik (WISNIK; ZÉ, 1997) como ponto de partida para as análises iniciais aqui apresentadas, também perpassando elementos da montagem como um todo.

No total, *Parabelo* é composta por nove coreografias, sendo “Xiquexique” a última delas. Na música que a intitula, a letra é a mesma de “Cego com cego”, coreografia que vem logo antes de “Xiquexique” na ordem do espetáculo e que possui música igualmente homônima. Observa-se que é na letra de ambas as composições que aparece a palavra “parabelo”, o nome da montagem. Xavier (2018) analisa o seguinte trecho:

Eu via a luz da luz do preto dos seus olhos
Quando o sertão num mar de flor esfloresceu
Sol parabelo parabelo sobre a terra
Gente só morre para provar que viveu
Eu vi o não eu vi a bala matadeira
Eu vi o cão, fui nos óio e era eu (WISNIK; ZÉ, 1997).

Antes, é importante contextualizar que a palavra “parabelo” vem de *parabélum*, um tipo de arma. De acordo com Renato Janine Ribeiro (2007), ela foi bastante utilizada por brasileiros na guerra do Paraguai e, atualmente, é comum no Nordeste. Tendo em vista a definição, faz sentido pensar a análise proposta por Xavier (2018, p. 121) para o texto. Ela apresenta duas possibilidades

de significação para “parabelo” no trecho em destaque: “[...] ‘sol parabelo’ (sol como uma arma que mata no sertão: referência às condições de vida na seca, em regiões agrestes) e ‘parabelo sobre a terra’ (as armas do sertão: a violência, as guerras)”. Bogéa (2007, p. 32) faz considerações similares ao também versar sobre “parabelo” como uma arma e seus possíveis sentidos – “dureza, reza e tiros” –, apontando como essa é uma realidade presente em muitos “nordestes”, em toda a extensão brasileira. Além dessa proposição, Xavier (2018) destaca o trecho “sertão num mar de flor esfloresceu” para apontar a tensão existente entre as palavras “sertão” e “flor”, já que a primeira evoca aridez e violência, enquanto a segunda pode evocar delicadeza e beleza.

Quanto ao ritmo e à melodia da música, Bogéa (2007) cita a presença de influências e elementos como xaxado, baião, zabumba e sanfona, e evidencia como outros tipos de instrumento também fizeram parte da composição, como o serrote e o pilão. Werneck (2007) ainda evidencia outros: garrafas sopradas e até mesmo água na boca, que teria sido denominada “bochexaxado” por Wisnik. Em “Xiquexique”, em específico, ele aponta a utilização de um brinquedo chamado “bexiguinha de dente”. Vê-se como a brasilidade é presente na música em “Xiquexique”, assim como em *Parabelo* em sua totalidade, tanto por meio da escolha dos compositores quanto pelo ritmo, pela melodia, pelos instrumentos escolhidos para compô-la e pela letra, que, tal qual salientado nas análises anteriores, é um elemento nitidamente presente na expressão dessa identidade.

Também em interação com os elementos musicais, e assim como em outras montagens da companhia, a dança expressa a brasilidade em *Parabelo* pela fusão da técnica clássica a passos que remetem às danças populares ou a elementos de uma dança que não está sempre nos palcos (KATZ, 2000). Por exemplo, quando pontua sobre a relação dos movimentos do Corpo com a gravidade e a proximidade do chão, Moraes (2007, p. 64) observa que:

Às vezes, a matriz desses movimentos no chão está no próprio ato de andar. Como acontece em *Parabelo* (1997), diversos passos de dança evocam o traço elementar do gesto humano mais prosaico, como se resgatassem uma memória ancestral que liga os corpos à terra. Memória essa que, no espetáculo, transparece não só na dinâmica da própria coreografia mas também na evocação da origem dada pelo barro – elemento temático presente na cor dos figurinos e na matéria do cenário – em sintonia com a trilha sonora assinada por Tom Zé e José Miguel Wisnik.

Observa-se que a autora tanto fala do caminhar alusivo à ideia de uma memória ancestral como evidencia a relação que o figurino, o cenário e a música estabelecem com a mesma ideia. Em “Xiquexique”, em conjunto com o ato de andar, que ganha novas configurações pelo movimento que parte da bacia, a imagem de arredondamento dos passos perpassa os giros e os movimentos de *rond de jambe*, que, em uma tradução mais grosseira, significaria justamente o ato de fazer um círculo com as pernas. São demarcados, do mesmo modo, rebolados acelerados e passos que aludem, por exemplo, ao forró (XAVIER, 2018), mas não em uma tentativa de transposição da dança ao palco. Em sua entrevista para Gavioli (2013), Pederneiras afirma que não se trata de levar uma dança pronta para suas montagens. Ela pode servir como base, mas sempre para a criação de algo novo. Sua declaração notabiliza, mais uma vez, sua linguagem autônoma enquanto coreógrafo e como ela aparece na companhia. Quanto aos movimentos, destacam-se ainda as linhas que são quebradas pelos pés e que, diferentemente de uma imagem tão característica do balé clássico, nem sempre terminam em flexão plantar (“pés em ponta”), e sim em dorsiflexão ou flexão dorsal (“pés flexionados”) (GAVIOLI, 2013).

Com as breves delimitações de como cada uma das mídias – música e dança – referencia a brasilidade em “Xiquexique”, tal como em outros momentos de *Parabelo*, é relevante destacar certos pontos sobre a relação estabelecida entre ambas, e, da mesma forma, com outras mídias no espetáculo, que inevitavelmente entram em cena quando a primeira relação é abordada. Ao longo deste artigo, foram apontadas algumas notas acerca da temática em questão quando pertinente que ela fosse observada. Agora, adicionam-se mais algumas. A primeira delas é o comentário de Bogéa (2007, p. 32), em suas contribuições acerca de *Parabelo*, quando ela ressalta o que chama de uma “energia bruta” envolta nos movimentos baseados em raízes populares. É uma alegação interessante e que retoma as análises de Xavier (2018): a autora igualmente abordou a questão da brutalidade na letra de “Cego com cego” / “Xiquexique” por meio dos sentidos da palavra “parabelo” e pelas tensões existentes entre as palavras utilizadas – dureza e violência em contrapartida à delicadeza e à beleza. No que tange ao figurino, quando se assistem às duas últimas coreografias do espetáculo, vê-se uma mudança quanto às vestes dos bailarinos. Em “Cego com cego”, eles usam sobre a malha colorida um traje preto, com transparência. Já em “Xiquexique”, os bailarinos estão apenas com as malhas coloridas, enquanto a música também adquire um ritmo mais intenso e acelerado, com uma expressão mais festiva e alegre, bem como o são os movimentos (XAVIER, 2018). Pode-se inferir, portanto, uma relação do figurino com a ideia da leveza e da “energia

bruta” apontada por Bogéa (2007), assim como ela existe para a música, em sua letra e ritmo, e para a coreografia. Com as malhas coloridas em “Xiquexique”, as formas que já eram evidentes em “Cego com cego” com o tule preto ficam ainda mais realçadas, permitindo que os movimentos aqui discutidos, com destaque ao quadril, sejam igualmente mais visíveis (BOGÉA, 2007; XAVIER, 2018).

Outra reflexão interessante à relação entre música e dança é a observação feita por Nistrovski (2007, p. 91) sobre “Xiquexique”. Ele enfatiza, no trecho a seguir, a interação existente entre as duas mídias na maneira como elas são expressas quanto ao tempo e à marcação dele no palco:

Numa das últimas cenas de *Parabelo* (1997), enquanto dois bailarinos enchem o palco com seus solos sincopados e gingados, cortando o ar com as facas das palmas das mãos, duas bailarinas surgem ao fundo em câmara lenta, os braços se erguendo e caindo num outro tempo, a princípio incompreensível. Segundos depois, o movimento delas se esclarece, quando se escuta um canto de mulher, em notas longas, sobreposto às colcheias da música dos homens. Quer dizer: a coreografia antecipa, ou invoca a música que segue.

Por fim, é válido considerar as colocações sobre o cenário em “Xiquexique”. Ele é composto por fotografias feitas por José Luiz Pederneiras, expostas em grandes painéis. As imagens são de ex-votos e de fotos familiares. Ex-votos são objetos doados pelas pessoas aos seus santos ou divindades de devoção, de modo a agradecer por um pedido atendido. Para mais de uma manifestação religiosa, são expressões artísticas por designarem pinturas e figuras esculpidas, por exemplo, ligando-se à arte popular (EX-VOTO, 2020). Tem-se, desse modo, mais uma mídia, a cenografia, em interação com as demais por meio da relação da própria mídia com os sentidos que são fios condutores na obra em questão.

Com base nos elementos discutidos, torna-se possível e coerente refletir sobre uma perspectiva intermediática em *Parabelo*. É de suma importância considerar o que foi realçado por Ribeiro (2007): há que ter cuidado para que a dança não seja analisada tão somente a partir dos elementos externos a ela – a música, a cenografia, o figurino, a iluminação... Conforme a autora assinala, a questão não é a eliminação desses elementos. Contudo, também não seria um caminho interessante reduzir a dança a eles. O caminho aqui construído, mesmo que curto e breve, ao expor ensaios ou estudos de autores que se voltaram ao

trabalho do Corpo, poderia abrir portas para algumas conclusões distintas de uma “redução”.

Primeiramente, é necessário retornar ao reconhecimento da linguagem proposta por Rodrigo Pederneiras enquanto autônoma, ao mesmo tempo em que contextualizada em um momento histórico e social, conferindo a autenticidade da companhia. Após, pode-se ponderar sobre como a perspectiva intermediática integra essa autenticidade. Por exemplo, por meio das definições de Clüver (2006, 2012) para multimídia e mixmídia, poder-se-ia indagar como são as relações de cada mídia em *Parabelo*. A trilha sonora pode ser escutada mesmo sem a apresentação dos demais elementos e, ainda sim, manter sua coerência. Os outros elementos, mesmo que possam ser visualmente separados dos demais, já não têm essa coerência mantida, principalmente tendo em vista que o processo criativo de Pederneiras parte da composição musical. Entretanto, é fundamental ressaltar, mais uma vez, que as mídias, na obra, não são interdependentes no sentido de uma tentativa de tradução de uma mídia em outra – como pontuado, a música pode ser um ponto de partida, mas não há um esforço direcionado a uma encenação pela mídia central, que é a dança. A dinâmica, então, é outra, tal como Bogéa (2007, p. 24) delimita: “[...] como em todos os trabalhos do Corpo desde então, cada elemento tem parte ativa num espetáculo complexo, em que várias artes multiplicam suas virtudes umas pelas outras”. Dessarte, cada mídia integra a relação dos elementos referentes à obra e à linguagem de Pederneiras a partir de suas próprias particularidades, contribuindo para permitir a experiência estética entregue em *Parabelo*.

Referências

BOGÉA, Inês. O Corpo: de lá para cá. In: BOGÉA, Inês (org.). **Oito ou nove ensaios sobre o Grupo Corpo**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 22-38.

BRAGA, Carol. Gira chega a BH com a força do encontro entre Grupo Corpo e Exu. **Culturadoria**, Belo Horizonte, 30 ago. 2017. Disponível em: <https://culturadoria.com.br/gira-grupo-corpo/>. Acesso em: 18 fev. 2020.

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

CLÜVER, Claus. Intermedialidade. **PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011/abr. 2012.

CUNNINGHAM, Merce. Space, time, and dance. **Trans/formations** 1, n. 3, p. 151-152, 1952. Disponível em: <https://www.mercecunningham.org/the-work/writings/space-time-and-dance/>. Acesso em: 15 jan. 2020.

EX-VOTO. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5433/ex-voto/>. Acesso em: 15 jan. 2020.

GARAUDY, Roger. **Dançar a vida**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

GAVIOLI, Izabela Lucchese. **Coreografia “21” do Grupo Corpo**: 21 percepções sobre o processo de criação cênica. 2013. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Curso de Pós-graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

GIANNOTTI, Marco. Reflexões sobre O corpo e o espaço. In: BOGÉA, Inês. (org.). **Oito ou nove ensaios sobre o Grupo Corpo**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 42-46.

KATZ, Helena. Os primeiros 25 anos deste Corpo. **Estudos Avançados**, São Paulo, v. 14, n. 40, p. 311-328, set./dez. 2000.

MORAES, Eliane Robert. A mecânica lírica do Corpo. In: BOGÉA, Inês (org.). **Oito ou nove ensaios sobre o Grupo Corpo**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 64-68.

NESTROVSKI, Arthur. Faca das palmas. In: BOGÉA, Inês (org.). **Oito ou nove ensaios sobre o Grupo Corpo**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 88-97.

RAJEWSKY, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (org.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona/FALE-UFGM, 2012. p. 51-73.

RIBEIRO, Renato Janine. Dificuldades de um leigo. In: BOGÉA, Inês (org.). **Oito ou nove ensaios sobre o Grupo Corpo**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 72-84.

SCIALOM, Melina. **Laban plural**: arte do movimento, pesquisa e genealogia da práxis de Rudolf Laban no Brasil. São Paulo: Summus, 2017.

SILVA, Diego da; GROTO, Valdair. Vídeo, dança e comunicação e suas ligações com mídia. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO CENTRO-OESTE, 12., 2010, Goiânia. **Anais [...]**. Goiânia: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2010. p. 1-9.

VERISSIMO, Luis Fernando. Essa coisa. In: BOGÉA, Inês (org.). **Oito ou nove ensaios sobre o Grupo Corpo**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 19.

WERNECK, Humberto. Os passos da música. In: BOGÉA, Inês (org.). **Oito ou nove ensaios sobre o Grupo Corpo**. 2. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2007. p. 58-61.

WISNIK, José Miguel; ZÉ, Tom. Xiquexique. In: WISNIK, José Miguel; ZÉ, Tom. **Parabelo** (Trilha Sonora Original do Espetáculo do Grupo Corpo). São Paulo: Tratore, 1997. 1 CD. Faixa 9.

XAVIER, Joelma Rezende. **Travessias literárias do Grupo Corpo**: um estudo comparativo entre literatura e dança. 2018. Tese (Doutorado em Letras: Estudos Literários) – Curso de Pós-graduação em Letras: Estudos Literários, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

OraMortem | palavra – imagem – palavra

Karina Figueredo Souza

Universidade Federal de Mato Grosso

*Tudo o que muda a vida
vem quieto no escuro,
sem preparos de avisar.*
Guimarães Rosa

Dentro do in-Próprio Coletivo⁰¹, do qual sou membro fundadora e iluminadora, pesquisamos uma dramaturgia engendrada na pluricentralidade de propostas em processos compartilhados de criação. Para tanto, inspirados na noção de dramaturgia em tessitura proposta por Renato Ferracini (2011), acreditamos que o entrelaçamento dos elementos cênicos – como música, luz, atores, cenário, figurino, texto, mídias, disposição da plateia –, por meio de seus encontros, pode gerar tensões, relaxamentos, buracos, saltos, desvios e, assim, proporcionam um tecido, uma tessitura em multiplicidade complexa. Esse tecido (ou tecidos) gerado por essas linhas-cênicas, que estão sob o tecido complexo do espaço-tempo, gera o que podemos chamar de dramaturgia cênica.

O contato com esse modo de fazer artístico se deu organicamente e sem prévios planejamentos em nosso primeiro processo de criação, *OraMortem*⁰², e a partir daí se tornou nossa escolha de investigação e criação cênica. Na ocasião éramos sete artistas, sendo três do teatro (Daniela Leite, Felipe Vicentim e eu);

01 O in-Próprio Coletivo surgiu em 2014 a partir do encontro entre artistas com mútua admiração e afeto, que, movidos pelos nós invisíveis das influências, paixões e interesses em comum, criaram o espetáculo *OraMortem*. Em 2014, concebeu *Não cabe mais, gente!* em parceria com o grupo de pesquisa Artes Híbridas: intersecções, contaminações e transversalidades (ECCO-UFMT). Em 2016, circulou com *OraMortem* por mais de 30 cidades brasileiras, pelo Palco Giratório (SESC) e Circula MT (Secretaria de Estado de Cultura). Em 2017, pelo SESC Amazônia das Artes, a performance *Não Cabe Mais, gente!* circulou por 10 estados brasileiros. E, em 2018, o coletivo estreou seu novo trabalho, *in-Próprio para Dinossauros*, que integrou a I Mostra MT Convida – desafio: corpos desviantes, a Mostra Rosa Bororo (Rondonópolis-MT) e o XII Festival de Teatro Velha Joana (Primavera do Leste-MT).

02 Conforme aponta sua sinopse, “*OraMortem* é um momento inesperado, um delírio disparado no encontro da Velha com o Menino. Dois personagens se fragmentam em reflexos e projeções para expor aquilo que não cabe, que é desajustado, que escapa das clausuras do espaço-tempo. A proximidade da morte como sintoma de vida. O corpo dela transborda e o espaço inundado está na iminência de derramar”.

três da música (Estela Ceregatti, Jhon Stuart e Luiz Gustavo Lima); e um artista visual (Luis Segadas). Esse encontro foi possível graças ao convite da atriz e pesquisadora Daniela Leite, que tinha o objetivo de montar um experimento cênico a partir de uma experiência vivida com sua avó, dona Lourdes. Ao compartilhar conosco as memórias desse momento, algumas imagens foram criadas mentalmente e posteriormente experimentadas numa tentativa de materialização. Dentre tantas imagens mentais, posso ressaltar quatro das mais intensas e recorrentes no processo: uma mulher que transborda de si mesma, uma mulher que não cabe, uma mulher com o mundo ao avesso, um momento de delírio.

Neste artigo pretendo discorrer sobre as relações de afeto entre palavra e imagem no processo de criação do experimento cênico *OraMortem*, um espetáculo sem texto verbal, que entrelaça teatro, música e artes visuais, bem como traçar um olhar para o desenho de luz que compus junto aos meus companheiros de criação, que se propõe como uma linha dramatúrgica, ou, em outras palavras, um discurso cênico articulado com as outras áreas envolvidas.

Uma mulher que transborda de si mesma | Do processo, do espetáculo

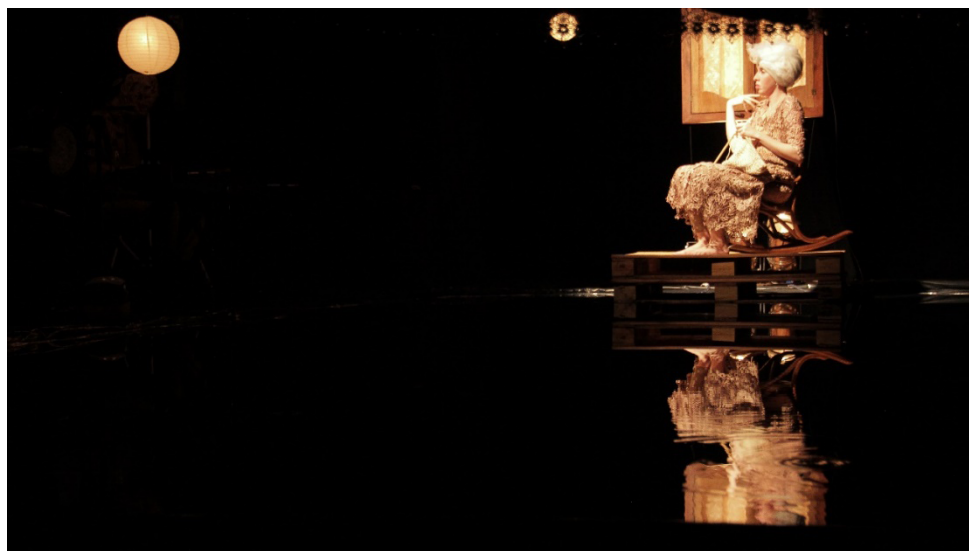


Figura 1 – Espetáculo *OraMortem*.
Fonte: Acervo da autora. Foto de Juliana Segóvia.

O processo de criação de *OraMortem* foi disparado por uma narrativa oral, o delírio de Dona Lourdes, avó de Daniela Leite, que em sua pesquisa de doutorado sintetiza a história que compartilhou conosco algumas vezes, e a partir da qual começamos nossas experimentações:

Mineira de noventa e dois anos, ela viveu junto a José, meu avô, por sessenta e cinco, até o falecimento deste, em junho de 2011. Ainda durante sua recente viuvez, Lourdes submeteu-se a uma cirurgia de catarata e – possivelmente, devido ao uso de anestésicos somados às fragilidades emocionais daquele período e às potências de seu corpo – passou a delirar: acreditava ser jovem, numa mudança brusca de percepção do tempo à sua volta e no seu corpo, preparava-se incansavelmente para um encontro com seu namorado (que namorado?), que emergia de algum lugar submerso de sua memória. Além disso, acreditava que eu e suas filhas éramos, na verdade, suas irmãs, compartilhando intimidades de sua vida sexual, nunca antes reveladas. (LEITE, 2019, p. 35).

Uma mulher que transborda de si mesma. Delírio. Uma mulher que não cabe. Desejo. Uma mulher com o mundo ao avesso – essas foram algumas imagens que criamos mentalmente a partir da narrativa oral com a qual tomamos contato. Água. Cadeira de balanço. Espelho – essas foram algumas possibilidades de materialização dessas imagens.

Os encontros e ensaios aconteceram no ateliê do artista visual Luis Segadas, em meio às suas obras, na maioria compostas por materiais descartados, que são a base de suas instalações visuais. Acredito que, por conta disso, algumas coisas conspiraram para a materialização dessas imagens. No espaço, havia uma cadeira de balanço infantil, que automaticamente nos remeteu à ideia de uma mulher que não cabe; havia uma lona preta estendida no chão cheia de água, que nos remeteu ao mundo ao avesso, as possibilidades de transbordamento, de reflexos; havia mais sombras que luz, o que nos levava ao universo de delírio de Dona Lourdes, às projeções; havia plástico emoldurado na parede, que nos levava à imagem de deformação dos corpos presentes. Enfim, um espaço que possibilitou diversos mergulhos aparentemente desprogramados, mas extremamente sintonizados: cabiam ali nossas imagens ou as imagens foram influenciadas pelo que havia ali...

Os procedimentos criativos foram acessados em fluxo contínuo e em justaposição de camadas, nas quais as partes envolvidas, ou seja, o espaço, a

luz, a música e a atuação retroalimentaram-se e influenciaram-se simultânea e constantemente, criando recortes, intensidades, tons e efeitos que propuseram diretamente os desenhos, as imagens das cenas. Para ajudar a tentativa de colocar em palavras este processo, trago novamente as palavras de Leite (2019, p. 47):

Nos ensaios, cada artista envolvido levava objetos que tinha em casa para disponibilizar e experimentar durante o processo. Então, além dos objetos que já existiam no ateliê, tínhamos à mão instrumentos sonoros e luminosos disponíveis para experimentação. Começamos a explorar a suspensão do Felipe, o jovem, a miragem de minha avó, e alguns elementos que remetessem a um corpo idoso: tule branco na cabeça, saco plástico com água para simular os seios, enchimento nos quadris. Fomos experimentando dispositivos estéticos para sentir como isso reverberava no corpo e, assim, colecionar partituras de ação construídas nessa relação – na ação de relar enquanto força de criação.

É interessante pensar a ausência da palavra no processo de criação. Durante os ensaios não tínhamos o costume de conversar, estávamos sempre em pé, experimentando com o corpo e com os objetos que tínhamos disponíveis: “Não existiam momentos de reunião de avaliação. Experimentávamos incessantemente, finalizávamos com uma pizza e íamos embora” (LEITE, 2019, p. 49). A fluidez do processo dizia muito sobre uma vontade de trabalhar juntos, de dar forma a uma ideia, de falar sobre nossos afetos. Hoje, acredito que talvez seja porque a palavra não dava conta das imagens que construímos juntos. Também tentamos inserir um texto dramaturgico composto para o experimento e assinado por Juliana Capilé, mas isso não aconteceu. Em *OraMortem*, a palavra não cabia.

Como disse anteriormente, o espetáculo em questão se arrisca numa zona de compartilhamento entre teatro, música e artes visuais. Borrando as fronteiras entre eles, cria um discurso cênico articulado, em que uma linguagem não sobrepõe a outra, uma composição. Discutindo questões relacionadas às fronteiras, Josette Féral (2011) discorre historicamente sobre as transformações nos estudos teatrais, não mais passíveis de serem reduzidos pelas especificidades de seus objetos. A autora defende que temos hoje uma espécie de “flutuação” dos limites, ou melhor, de encontro na fronteira entre linguagens artísticas. À medida que emergiram formas artísticas, às margens dos campos disciplinares, os limites

do teatro igualmente mudaram, englobando outros formatos. E, ainda, afirma que esse tipo de pesquisa “não [é] mais hierárquica e ordenada, é desconstruída, por vezes caótica” (FÉRAL, 2011, p. 116). O processo de *OraMortem* não contou com planejamento e discussão prévios, deu-se de forma orgânica, por vezes desorganizadamente. Ruídos e sons distorcidos, feixes de luz rompendo o breu, projeções de vídeo na água, objetos espalhados no chão, sombras e silhuetas indecifráveis, corpos, cabos e extensões. Um cenário que, para esse trabalho, trouxe o almejado universo de delírio.

Diante da identificação da particularidade do processo de criação de *OraMortem*, de meus recentes estudos e da coleção de comentários de espectadores, acredito ser também interessante trazer para a discussão o que Florencia Garramuño (2014) nomeia como formas de impertinência, modos de não pertencimento, algo que a autora trata como uma contribuição produtiva para “[...] pensarmos as transformações de uma noção de estética na cultura contemporânea” (2014, p. 106):

Numerosas práticas estéticas contemporâneas produzidas no Brasil e na Argentina nos últimos anos exploram uma estendida porosidade de fronteiras entre territórios, regiões, campos e disciplinas na produção de diversos modos do não pertencimento. A articulação de textos com correios eletrônicos, blogs, fotografias, desenhos, discursos antropológicos, imagens, vídeos, documentários, autobiografias interrompidas e fragmentárias – entre muitas outras variáveis – cifra nessa heterogeneidade uma vontade de imbricar as práticas literárias e artísticas na convivência com a experiência contemporânea. Para essas práticas uma leitura estritamente disciplinada ou disciplinária parece captar pouco do evento ou acontecimento, já que a crise da especificidade artística coloca em questão toda definição exclusivamente formalista da estética. (GARRAMUÑO, 2014, p. 99).

Antonio Andrade (2018, p. 228), quando se dedica a construir um pensamento sobre diferentes práticas estéticas na contemporaneidade, elaboradas a partir de movimentos instáveis que justapõem diversos tipos de linguagens, dispositivos e disciplinas, colabora com o pensamento de Garramuño e também nos ajuda a pensar esses modos de fazer artísticos. Afirma que, “[...] para poder captar melhor o mundo contemporâneo, talvez seja necessário pensar em práticas de não pertencimento, mais do que em romances, obras plásticas etc.”.

Em algumas práticas latino-americanas contemporâneas, essa expansão resultou numa insistente erosão de toda ideia de especificidade de um meio ao utilizar vários suportes e materiais. Nessa minuciosa prática de desgaste, é possível observar uma saída da especificidade, do próprio, da propriedade, e uma expansão das linguagens artísticas que transbordam de seus muros e barreiras de contenção. Mas o certo é que essa aposta na inespecificidade se encontra também no interior do que poderíamos considerar uma mesma linguagem ou suporte, desnudando essa operação em sua radicalidade mais extrema e iluminando, por sua vez, a proliferação cada vez mais insistente de cruzamentos de suportes e de materiais, que aparece como uma espécie de condição de possibilidade de horizonte – diria – da produção das práticas artísticas contemporâneas. (ANDRADE, 2018, p. 216).

OraMortem escapa de uma classificação imediata transitando entre linguagens artísticas, causando uma espécie de perturbação por conta desse possível desenquadramento. Por não trazer a palavra como ferramenta de diálogo e comunicação com o público, propõe uma dramaturgia aberta ao espectador, que compõe a história a partir das imagens que vê, ouve, sente.

Uma mulher que não cabe | Palavra-imagem-palavra



Figura 2 – Espetáculo *OraMortem*.

Fonte: Acervo da autora. Foto de Juliana Segóvia.

“A fantasia, o sonho, a imaginação é um lugar dentro do qual chove” (CALVINO, 1990, p. 97). O encantamento provocado por essa frase me fez pensar e fazer relações entre a obra desse autor e o processo de criação de

OraMortem, já que esse foi movido por imagens e ações – enquanto movimento de concretizá-las. Um encontro em que a imaginação teve espaço de se expor, estabelecer trocas e de se experimentar de outras maneiras. Calvino (1990) define dois tipos de processos imaginativos:

[...] o que parte da palavra para chegar à imagem visiva e o que parte da imagem visiva para chegar à expressão verbal. O primeiro processo é o que ocorre normalmente na leitura: lemos por exemplo uma cena de romance ou a reportagem de um acontecimento num jornal, e conforme a maior ou menor eficácia do texto somos levados a ver a cena como se esta se desenrolasse diante de nossos olhos, se não toda a cena, pelo menos fragmentos e detalhes que emergem do indistinto. (CALVINO, 1990, p. 99).

OraMortem surge, então, a partir do processo imaginativo que parte da palavra, e nesse caso, de uma narrativa oral, para a criação de imagens mentais. Calvino (1990) afirma que o poeta deve imaginar visualmente tanto o que seu personagem vê quanto aquilo que acredita ver, o que está sonhando, o que recorda, o que vê representado, o que lhe é contado, assim como deve imaginar o conteúdo visual das metáforas de que se serve precisamente para facilitar essa evocação visiva. Cria-se assim um movimento cíclico em que não se sabe se a capacidade imaginativa está na origem da expressão verbal, ou vice-versa. O autor, em seu processo de criação, busca ver que o há de imagem na palavra e o que há de palavra na imagem. Esse foi instintivamente o nosso método de investigação para a construção de *OraMortem*: ver imagens na descrição do delírio de dona Lourdes e criar materializações dessas imagens, o que se fez sem palavras.

Um dos retornos à palavra, dentro do processo, se deu pela necessidade de nomear algumas cenas, de descrevê-las, inclusive para ajudar na memorização, e também de sintetizar, para nós, o queríamos dizer com cada uma delas. Foi um momento interessante, porque algumas impressões divergiam, mas sem perder a ligação com a proposta inicial. Assim, nos demos conta de que outras camadas de significação cabiam para as mesmas cenas, que nossos “delírios” também se costuravam aos de dona Lourdes. Essas palavras, descrições e impressões não são compartilhadas com o público, que constrói sua própria leitura a partir da experiência estética diante de *OraMortem*, o que chamamos de dramaturgia do espectador. Posteriormente, depois da estreia do trabalho, um outro retorno à palavra se deu, mas por uma demanda externa, motivada tanto para escrever

sobre o processo, para outros projetos, quanto para o que acredito ter sido nosso maior desafio, a elaboração de um roteiro de audiodescrição⁰³ do espetáculo. Na ocasião tivemos a ajuda de uma profissional dessa área, que nos orientou sobre os principais aspectos desse tipo de produção textual. Para a escrita desse roteiro, usamos como recurso os registros audiovisuais das apresentações e a própria memória. Era necessário fazer uma descrição objetiva das imagens, do espaço, do cenário, dos artistas, do figurino, dos objetos, da disposição da plateia, enfim, compor um texto que traduzisse as imagens colocadas em cena. Foi um desafio instigante, pois tomamos contato com uma narrativa totalmente diferente sobre aquilo que tínhamos criado.

Lembro-me de muitas vezes, durante os ensaios, ser tomada pela sensação de estar dentro de um filme, de um espaço em que a imaginação tomava forma facilmente, um universo onírico, imprevisível. Eu poderia também aproximar *OraMortem* da linguagem cinematográfica, por se tratar de uma sequência de imagens/cenas, costuradas por músicas e sonoridades, iluminada por recortes de luz que enquadram e direcionam o olhar do espectador. Calvino (1990, p. 99), explicando mais sobre os processos imaginativos, traz o cinema como uma referência, pois, neste, “[...] a imagem que vemos na tela também passou por um texto escrito, foi primeiro ‘vista’ mentalmente pelo diretor, em seguida reconstruída em sua corporeidade num set, para ser finalmente fixada em fotogramas de um filme”. E completa:

Todo filme é, pois, o resultado de uma sucessão de etapas, imateriais e materiais, nas quais as imagens tomam forma; nesse processo, o “cinema mental” da imaginação desempenha um papel tão importante quanto o das fases de realização efetiva das sequências, de que a câmera permitirá o registro e a moviola a montagem. Esse “cinema mental” funciona continuamente em nós – e sempre funcionou, mesmo antes da invenção do cinema – e não cessa nunca de projetar imagens em nossa tela interior. (CALVINO, 1990, p. 99).

03 “A audiodescrição consiste na transformação de imagens em palavras para que informações-chave transmitidas visualmente não passem despercebidas e possam também ser acessadas por pessoas cegas ou com baixa visão. O recurso, cujo objetivo é tornar os mais variados tipos de materiais audiovisuais (peças de teatro, filmes, programas de TV, espetáculos de dança, etc.) acessíveis a pessoas não-videntes, conta com pouco mais de trinta anos de existência. Uma realidade em países da Europa e nos Estados Unidos, a AD vem paulatinamente ganhando maior visibilidade e projeção também em outros locais, à medida que o direito da pessoa com deficiência visual à informação e ao lazer é reconhecido e garantido”. (FRANCO; SILVA, 2010, p. 23).

O movimento palavra-imagem-palavra, em *OraMortem*, foi um espaço de manifestação e experimentação de “cinemas mentais” dos artistas envolvidos e disponíveis para o encontro naquele espaço de compartilhamento de afetos. Estes criaram imagens de palavras, palavras de imagens, imagens com palavras, palavras com imagens, imagens sem palavras, num lugar criado para chover.

Uma mulher com o mundo ao avesso | Luz, dramaturgia



Figura 3 – Espetáculo *OraMortem*.
Fonte: Acervo da autora. Foto de Juliana Segóvia.

Para desenvolver um olhar mais específico em torno do desenho de luz de *OraMortem*, é preciso primeiro falar brevemente da trajetória e da escolha dos materiais utilizados no processo de criação. Vários objetos foram testados, desde luminária de escritório, diferentes lanternas, luzes de natal, mangueiras de led e até traquitanas improvisadas a partir de itens descartados. Desde os primeiros encontros, um espelho d'água estava disponível para experimentação. Fiquei muito instigada com as possibilidades que a água me apresentava e mergulhei nelas. Experimentei reflexos, projeções, recortes, profundidades possíveis com aquele elemento em relação com a luz. Ao mesmo tempo, estava tão imersa no processo que não percebia alguns desenhos que estava criando no espaço.

Durante esse período, comecei a intensificar minhas pesquisas e meu olhar para a iluminação, a entender que o seu papel dentro de um experimento cênico não contempla apenas a função de tornar visível o trabalho das outras partes envolvidas. Passei então a investigar as possibilidades da luz como dramaturgia,

como um elemento que compõe um discurso cênico articulado. A luz como uma mídia e as possíveis relações que ela pode estabelecer com as outras mídias dentro de um processo de criação cênica, bem como as experimentações de imagens e grafias no espaço que surgem a partir dos atravessamentos que essas relações podem disparar. Desse modo, não é possível compreender o papel que a luz desempenha nesse processo sem levar em consideração a relação de afetos e trocas que ela estabelece com as outras mídias, outras dramaturgias, e vice-versa. Roberto Gill Camargo (2012), iluminador e pesquisador, ao discorrer sobre aspectos da criação da luz de um espetáculo, afirma que:

A relação entre luz e cena constitui um processo de trocas e de complementação recíproca. A luz afeta a cena, que, por sua vez, afeta a luz, produzindo um diálogo incessante, um acordo de mudanças e adaptações ininterruptas, à medida que uma se põe diante da outra. São dois processos vinculados, indissociáveis, em estado de codependência. (CAMARGO, 2012, p. 29).

Camargo, portanto, defende a ideia de que não devemos olhar para a luz cênica como um elemento separado, mas como um processo que deve fazer parte da construção da cena, assim como se deu em *OraMortem*. Ou seja, ambas devem e precisam ser pensadas como um processo vivo e coevolutivo. A luz é uma potente ferramenta de encenação, com a qual é possível recortar objetos no espaço, isolar atores, diminuir e aumentar as áreas do palco, revelar a altura, o perfil, os contornos e a profundidade:

A iluminação rege os elementos visuais no palco, determinando sua importância e revelando sua plasticidade. [...] Não é apenas um iluminante passivo ou algo que se preste a imitar fontes e reflexos de luz, mas um meio de expressão capaz de atuar sobre o conjunto visual do espetáculo, relacionando cenas, objetos e seres no tempo e no espaço. (CAMARGO, 2012, p. 113).

Luiz Renato Moura (2014) aponta que todos os elementos que compõem uma encenação precisam estar dentro de um sentido, de uma força motriz, da ideia central, e que esse seria o elo de comunicação entre cena e plateia. Nesse sentido, todas as escolhas, sejam de elementos cenográficos, de figurinos,

de desenho de corpo do ator, de luz, precisam agir em torno do sentido da encenação. Patrice Pavis (2008) colabora com essa perspectiva quando levanta a questão de que o termo *iluminação* vem sendo substituído, na prática atual, pelo termo *luz*, provavelmente para indicar que o trabalho da iluminação não seria somente o ato de iluminar um espaço escuro, mas de criar a partir da luz. E completa:

A luz intervém no espetáculo; ela não é simplesmente decorativa, mas participa da produção de sentido do espetáculo. Suas funções dramatúrgicas ou semiológicas são infinitas. [...] Situada na articulação do espaço e do tempo, a luz é um dos principais enunciadores da encenação, pois comenta toda a representação e até mesmo a constitui, marcando o seu percurso. (PAVIS, 2008, p. 202).

Exercitar o olhar para a iluminação, não apenas como um instrumento de visibilidade, pode ser um caminho de conscientização e experimentação das potências dessa linguagem, dos signos, textos e imagens que ela pode provocar, transmitir. Ela pode iluminar várias ações ao mesmo tempo, porém de forma diferente, separando e multiplicando os planos de realidade; ganhar movimento; criar paisagens; revelar cenografia e trabalho de ator; distribuir focos em diversos formatos geométricos; e experimentar também diferentes intensidades, indo da escuridão à claridade total, tudo isso sem perder a proposta de composição com o restante da obra. Portanto, podemos pensar que a luz em um experimento cênico é um elemento que está completamente imbricado à cena. Utilizando uma variedade de instrumentos e explorando suas possibilidades, a iluminação cênica atua através da criação do simples ato de iluminar, mas também cria sombras, decide o que deve ser visto pelo público, conduz diversos tipos de narrativas; é completamente utilizável em qualquer espetáculo, constrói, pois, sua dramaturgia:

[A iluminação] Instala atmosferas que podem ser lidas do grotesco ao belo, da indignação à felicidade, não importa somente tornar visível a cena, mas enfatizá-la, sedimentá-la, para que a dramaticidade se consolide, a luz joga e propõe diversas estratégias de jogo com os atores e com o público. (MOURA, 2014, p. 114).

Em *OraMortem*, a luz desempenha um papel de narração da história: é através de seus recortes, intensidades e direcionamentos que as imagens são criadas, o olhar do espectador é direcionado, bem como a relação com os atores é estabelecida. Enquanto iluminadora que estabelece o jogo em cena, não estou invisível aos olhos nem do público nem dos atores, que inclusive se relacionam comigo enquanto presença. Criamos cenas em que a luz é protagonista, ela conta uma história que só é possível graças à sua projeção, e que não acontece no campo do real. Em determinado momento do espetáculo, por exemplo, os atores não se tocam de verdade, mas na sombra projetada eles estão se tocando, se entrelaçando numa dança de projeções. Ou seja, é a luz e suas possibilidades que criam a história. Sem a sua presença e sem a relação que estabelece com as outras mídias e atores, a história não seria contada da mesma maneira.



Figura 4 – Espetáculo *OraMortem*.
Fonte: Acervo da autora. Foto Junior Panela.

Outro exemplo que poderia citar é a utilização de uma espécie de lanterna com um feixe de luz fechado para iluminar uma cena inteira. Essa escolha se deu no processo diante dos poucos materiais que tínhamos disponíveis, porém trouxe a possibilidade de materialização de uma das imagens mais pulsantes no processo: a fresta da memória. Sua experimentação se deu nos ensaios e foi para a cena, e este objeto luminoso me levou à criação de uma técnica de manipulação específica cujos limites eram a própria forma e estrutura do objeto e, principalmente, sua precariedade. A sombra foi também um recurso bastante utilizado, que surgiu como uma tentativa de colocar em cena as projeções disparadas a partir do delírio. Ao escolhermos a sombra como dispositivo para

trazer essa imagem, assumimos junto com ela uma abertura para imagens outras, possibilitadas por questões técnicas do espaço e pelo posicionamento dos atores. A sombra não faz apenas um duo com a luz, mas compõe um espaço imaginário aberto.

Como um processo de criação e a trajetória de um espetáculo são territórios vivos, pulsantes, que não permitem estagnações e pertencimentos únicos, várias imagens e seus sentidos foram, para mim, se alterando com o tempo. Algumas só fizeram sentido tempos depois, outras assumiram sentidos distintos. Tecer um olhar para a proposta de desenho de luz de *OraMortem* se tornou para mim, desse modo, uma tarefa árdua, pois todo o processo foi caótico, no sentido de registro e organização do material levantado. Foi um período marcado pela imprevisibilidade, pelo imprevisto diante da precariedade, pela experimentação conjunta e compartilhada.

Delírio | Movimento de tentativas conclusivas



Figura 5 – Espetáculo *OraMortem*.

Fonte: Acervo da autora. Foto de Juliana Segóvia.

O que é possível ver pela fresta da memória? *OraMortem* é um exercício de projeção daquilo que é recôndito. Momento inesperado, fragmento de sonho, desarranjo do tempo, delírio? Trata a iminência da morte como um sintoma de vida. Dois personagens se fragmentam em reflexos e projeções para expor aquilo que não cabe, que é desajustado, que transborda de clausuras como espaço e tempo. Buscamos não esconder as engrenagens técnicas, já que estou em cena como iluminadora e performer, manipulando meus dispositivos de luz,

assim como os músicos com os seus instrumentos sonoros. Juntos, tecemos uma dramaturgia, engendrada nos fluxos de estímulos e contaminações mútuas.

Ora desenhando o espaço, ora conduzindo o olhar do espectador, ora propondo desvios de olhar, a luz de *OraMortem* promove uma dança entre o que deve ser visto, como deve ser visto, e o que deve ser escondido. A maneira com que a luz cai, se esvai, se difunde ao distribuir o visível e o invisível, ao fazer nascer ou desaparecer o objeto que não existe sem ela, é que produz as imagens e sentidos com os quais nos relacionamos.

O movimento entre palavra e imagem, em *OraMortem*, foi uma potente ferramenta de criação. Considero vã a tentativa de descrever em palavras as imagens mentais criadas quando do contato com o delírio de dona Lourdes, assim como mensurar a imensa quantidade de leituras possíveis diante das imagens que materializamos em cena. Por conta da escolha de não fazer uso de texto verbal durante a encenação, compartilhamos com o espectador o desafio de ver com outros olhos, a transitar pelas imagens e compor a dramaturgia do trabalho junto conosco, e, quem sabe, também encontrar possíveis respostas à pergunta: que textos existem nas imagens de *OraMortem*?

Referências

ANDRADE, Antonio *et al.* Práticas inespecíficas. *In*: PEDROSA, Celia *et al.* (org.). **Indiccionario do contemporâneo**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2018. p. 205-230.

CALVINO, Italo. Visibilidade. *In*: CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990. p. 95-114.

CAMARGO, Roberto Gill. **Conceito de iluminação cênica**: processos coevolutivos. Rio de Janeiro: Música & Tecnologia, 2012.

FÉRAL, Josette. **Théorie et pratique du théâtre**. Montpellier: Entretemps, 2011.

FERRACINI, Renato. Por uma potente dramaturgia microscópica. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LITERATURA COMPARADA, 12., 2011, Curitiba. **Anais** [...]. Curitiba: ABRALIC, 2011. Disponível em: <https://abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0126-1.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2020.

FRANCO, Eliana Paes Cardoso; SILVA, Manoela Cristina Correia Carvalho da. Audiodescrição: breve passeio histórico. *In*: MOTTA, Livia; FILHO, Paulo (org). **Audiodescrição**: transformando imagens em palavras. São Paulo: Secretaria dos Direitos da Pessoa com Deficiência do Estado de São Paulo, 2010. p. 23-42. Disponível em: https://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/upload/planejamento/prodam/arquivos/Livro_Audiodescricao.pdf. Acesso em: 15 fev. 2020.

GARRAMUÑO, Florencia. Formas da impertinência. *In*: KIFFER, Ana; GARRAMUÑO, Florencia (org.). **Expansões contemporâneas**: literatura e outras formas. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014. p. 91-108.

LEITE, Daniela. **O que pode o teatro como poética do acontecimento**: cartografias de desejos e uma ode à desobediência. 2019. Tese (Doutorado em Estudos de Cultura Contemporânea) – Faculdade de Comunicação e Artes, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2019.

MOURA, Luiz Renato Gomes. **A iluminação cênica no trabalho do ator de teatro**. 2014. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2014.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

Experiências performativas do meu corpo negro: o afeto da palavra na construção de imagens poéticas

Everton Santos de Brito

Universidade Federal de Mato Grosso

Eu preciso questionar quem eu sou, senão eu não existo.
Michelle Mattiuzzi

Apresentação

A performance “O Negro”, de minha autoria, que compõe o espetáculo de teatro performativo *Carne: uma narrativa sobre a memória* e teve sua estreia em dezembro de 2016, produção da Solta Cia de Teatro, de Cuiabá, Mato Grosso, trata da opressão e de questões raciais. O disparador para a criação do trabalho foi o contato com duas cartas históricas de homens brancos que pegaram “carona” em navios negreiros para o Brasil. Olhar o corpo negro na cena, construindo um diálogo entre as vivências que retratam a resistência e a resignação humanas, por meio de opressões históricas, se faz necessário para refletir sobre as possibilidades de pensar o corpo negro na contemporaneidade. A performance negra como produção de epistemologia se torna um anseio na busca do protagonismo negro.

O presente artigo pretende compartilhar o percurso da construção da performance: o afeto da palavra escrita na construção de imagens poéticas e de outras criações textuais que compõem o trabalho. A noção de intermedialidade, apresentada pela pesquisadora Irina O. Rajewsky (2012) e experienciada na construção da performance, proporcionou o questionamento sobre as intervenções que se utilizaram da palavra para a construção imagética do trabalho. A trajetória cartográfica dessa experiência será abordada à luz do escritor italiano Italo Calvino, a partir do livro *Seis propostas para o próximo milênio* (1990), com ênfase nos textos “Visibilidade” e “Leveza”. A partir dos

procedimentos adotados para a construção do espetáculo, que passamos a chamar de práticas específicas e inespecíficas, intentei tensionar o conceito de poética da diversidade do escritor e ensaísta francês Édouard Glissant, a partir do livro *Introdução a uma Poética da Diversidade* (2005), com a prática desenvolvida pelo grupo.

Quero me colocar neste texto como aquele que atravessa um labirinto, na constante busca de me formar como artista, e que tem na abertura para experiências artísticas um vetor para essa construção, de modo que não foi possível, em alguns momentos, fugir do caráter “confessional”, pois a prática que desenvolvo trata da experiência do presente, da vivência. Para este trabalho, desenvolvi uma observação participativa, tentando registrar seu percurso, para além das anotações feitas no diário de bordo, na minha carne, na minha pele.

O trabalho sobre o qual reflito neste artigo é processual e potencial por si mesmo, o que o aproxima do pensamento da psicanalista Suely Rolnik quanto à cartografia: “[...] um desenho que acompanha e se faz ao mesmo tempo que os movimentos de transformação da paisagem” (ROLNIK, 2016, p. 23), possibilitando pensar e repensar por meio de um turbilhão de criações e recriações que se nutrem das experiências e composições nas zonas liminares, fronteiras, fendas e poros do atuante e dos atravessamentos dos que participam do encontro teatral, possibilitando o desmoronar de padrões conhecidos, assim como a busca de um território outro, reterritorializando as paisagens apreendidas da experiência de forma potente.



Figura 1 – *Carne: uma narrativa sobre a memória* (2017), Solta Cia de Teatro. Em cena todos os atores/performers do espetáculo.

Fonte: Acervo do autor. Foto de Fred Gustavos.

Em *Carne* desenvolvo a função de ator/performer e diretor, juntamente com Luciano Paullo e Yandra Firmo. Em cena, temos os artistas performers Benone Lopes, Ismael Diniz, Talita Figueiredo, Luciano Paullo, Yandra Firmo e eu. Ainda contamos com os artistas Leandro Brito (na maquiagem e sonoplastia), Marcelo Peske (na iluminação), Gilson Costa (nas estratégias audiovisuais) e Manoel Vieira (na produção).

O espetáculo foi desenvolvido fugindo ao formato tradicional de criação teatral: não fomos para as salas de ensaio, mas para as praças, bares e cafés da cidade, onde desenvolvíamos conversas e encontros de produção. Entendemos que a falta de ensaios tradicionais não era falta de compromisso do grupo, mas sim uma necessidade do trabalho. Começamos a chamar os nossos encontros de aquecimentos específicos e inespecíficos. A palavra aquecimento dá conta do nosso preparo para a cena, tanto o ato de aquecer como um conjunto de exercícios que preparam o corpo para uma atividade mais intensa. Um aquecimento específico tem como objetivo aquecer para algo exclusivamente pensado para a cena. Os aquecimentos inespecíficos dão conta dos processos que necessariamente não são elaborados para a cena, mas que a influenciam.

O resultado foi um espetáculo aberto, que a cada apresentação pode sofrer modificações, seja pela relação do público com o espetáculo, seja pelas próprias narrativas textuais, as imagens, o tempo ou a ordem das performances. Aos poucos, fomos entendendo que havíamos construído uma narrativa híbrida, que propõe o diálogo entre diversas artes e mídias. A partir do recorte do tema central, a opressão, buscamos narrativas em diversas mídias e concepções artísticas para a construção do trabalho. Em *Carne*, falamos sobre o racismo referente ao corpo negro marginalizado e escravizado, sobre gordofobia, sobre política e religião, sobre ditaduras e torturas, sobre a soberba burguesia, sobre ser mulher e sobre o fracasso de ser artista no Brasil.

A construção, assim, partiu de algumas estratégias poéticas – como o recurso ao fragmento, o borramento de fronteiras e o diálogo intertextual, por exemplo – que lhe foram fundamentais e que, ao mesmo tempo, funcionam como importantes operadores de leitura do espetáculo. Considerando que a proposta da peça é sempre se manter aberta ao diálogo e a novas experimentações, bem como privilegiar a interatividade com o público, a obra se torna eminentemente relacional, uma vez que depende tanto dos atores/performers envolvidos em cena quanto da presença e participação do público, constituindo-se como um encontro único.

É importante lembrar o cenário que nos cercava no momento da criação do espetáculo. Vivíamos um momento de tensão no Brasil pós-golpe, a classe artística estava temerosa com o futuro incerto, víamos a pressão para o fim do Ministério da Cultura, e diversos ataques de uma onda conservadora aos artistas por todo o país eclodiam diariamente. Nesse contexto, e com um prazo inferior a um mês, concebemos e estreamos o nosso espetáculo-protesto, nosso grito engasgado. Lançamo-nos ao desejo de olhar para as urgências de nossas carnes e juntos construir, a partir do teatro, uma possibilidade de encontro, resistência e reflexão para discutir temáticas que nos são necessárias na contemporaneidade.

A performance “O Negro”

A performance “O Negro” nasceu do desejo de me reconhecer como artista negro nas artes da cena. Nesse percurso, era de meu interesse abordar uma temática sempre presente em minha carne e que foi silenciada na minha trajetória como ator. Nos meus vinte anos de teatro, eu não tive a oportunidade de me aprofundar sobre as questões raciais no fazer artístico e a possibilidade de trabalhar com narrativas de opressões foi um propulsor para questionar todo o sistema artístico em que eu me encontrava.

Por muito tempo, a minha falta de entendimento me fez recusar o meu direito de fala, de me reconhecer como artista negro, de ter orgulho da minha cor e da minha arte. Essa problemática de me entender como um corpo negro, portanto, como um “corpo desviante” (AMARAL, 1994) – por não me encaixar em uma norma patriarcal, heterossexual, branca, magra e rica imposta pela sociedade –, reforçou a perpetuação do constante sentimento de inferiorização. A minha formação artística é predominantemente eurocêntrica e branca; sendo assim, não tive acesso às histórias do fazer teatral negro.

Para mensurar um pouco a dimensão desta questão, quero compartilhar uma breve história que aconteceu comigo durante a graduação: fiz bacharelado em Artes Cênicas na Universidade Estadual do Paraná. Na Faculdade de Artes do Paraná, em Curitiba, dos quarenta alunos da turma a que eu pertencia, apenas uma pessoa se autodeclarava negro, eu. No segundo ano do curso, fui convidado a interpretar a personagem Hamlet, de Shakespeare, em uma das disciplinas. O convite me veio como uma bomba, me desestabilizou e entrei em parafuso; não conseguia aceitar a escolha da professora e não conseguia articular argumentos para não aceitar o papel.

Usei diversas desculpas: minha idade (na época com vinte e três anos, eu não poderia viver um adolescente de no máximo dezoito anos); a complexidade da personagem; a minha falta de tempo diante dos demais alunos, já que participava da iniciação científica e trabalhava como operador de telemarketing na madrugada. Todas as desculpas eram para mascarar o meu medo em dar vida ao príncipe da Dinamarca. Eu, negro, fazendo o papel principal em um espetáculo onde todos os demais artistas são brancos? Essa questão foi amortecida pelo acolhimento dos professores e de alguns amigos, e eu fiz a personagem. Mas ficou a sensação de coisas ainda não resolvidas em mim e no meu fazer artístico. A ideia da construção do espetáculo *Carne* me pareceu um convite irrecusável para enfrentar alguns monstros que sempre me acompanharam.

“Não caçamos pretos, no meio da rua, a pauladas, como nos Estados Unidos. Mas fazemos o que talvez seja pior. Nós o tratamos com uma cordialidade que é o disfarce pusilânime de um desprezo que fermenta em nós, dia e noite.” (RODRIGUES apud NASCIMENTO, 2016, p. 92). Este testemunho do dramaturgo Nelson Rodrigues acerca das estratégias de genocídio da população negra brasileira, relatado por Abdias do Nascimento, em seu livro *O Genocídio do negro brasileiro: processo de um racismo mascarado*, é recorrente. Temos uma grande parcela da população negra que não se vê como tal e nem se vê de outra forma, em um sistema que oprime e nega as tradições, ancestralidades e possibilidades de se sentir orgulho de ser afrodescendente:

O ideal de embranquecimento infundido de forma sutil à população afro-brasileira, por um lado; e de outra parte, o poder coativo nas mãos das classes dirigentes (brancas) manipulado como instrumento capaz de conceder ou negar ao descendente africano acesso e mobilidade às posições sociopolíticas e econômicas. E neste cerco fechado, o termo “raça” não aparece, mas é o arame farpado onde o negro sangra a sua humanidade. (NASCIMENTO, 2016, p. 92).

Nos estudos que desenvolvi a partir da linguagem da performance, senti a necessidade de problematizar o meu corpo. Parto para uma descoberta do lugar de fala de um artista negro, para entender questões que até então estavam amortecidas, apagadas. Nesta caminhada, que ainda está no começo, entrei em contato com duas cartas⁰¹ escritas por homens brancos que estiveram presentes

01 As cartas foram retiradas do livro *Documentos sobre a escravidão no Brasil*, de Maria de Fátima Rodrigues das Neves (2002).

em navios negreiro, o pintor alemão Johann-Moritz Rugendas (1802 – 1858) e o capelão Robert Walsh (1772 – 1852).

Acreditando no poder do afeto⁰² que o teatro possibilita, debrucei-me sobre os dolorosos relatos, buscando encontrar minhas raízes afro a partir de uma performance atemporal que passeasse pelos massacres do povo negro brasileiro. A performance “O Negro” tenta, assim, gerar uma reflexão sobre atos históricos de racismo e nos colocar frente a uma experiência do corpo negro na contemporaneidade, que ainda é silenciado, exotizado e marginalizado.

Em cena, um homem negro que aparenta ser escravo/feitor/trabalhador da construção civil/policial – o figurino é composto por elementos de diversas épocas, para brincar com a noção de temporalidade, podendo assim passear entre o passado e a contemporaneidade – arrasta em meio às velas acesas uma grossa corrente enferrujada e ganchos de carne. Com passos pesados, esta persona murmura cantos de dor e ladainhas: a narrativa dos textos é feita ora de dentro – como se vivêssemos o trajeto do navio – ora de fora – como um narrador ou comentarista –, mas sempre carregada de sentimentos, que vão da dor à raiva.

Os relatos das cartas se fazem necessários para acessarmos uma experiência que foi silenciada, uma experiência da qual, até o momento, não encontrei pela voz negra. Na performance, quando finalizo a narrativa das cartas, abro espaço para olhar o agora, o que me cerca, falar das minhas experiências. É nesse sentido que se concretiza o lugar de fala de um homem negro. Essa atualização, esse desmonte da encenação, é uma abertura, uma desobediência aos cânones do teatro e uma subversão do pensamento colonial de inferiorização do corpo negro.

A experiência no teatro e na performance, por se valer muitas vezes do corpo como a principal ferramenta de criação e trabalho, possibilita desvios para práticas emancipatórias, nas quais o artista encontra espaço e ressonância para proposições que questionem as frequências mortificadas pelos processos de disciplinarização e normatização da vida, possibilitando os atravessamentos constantes que ocorrem na arte, as pluralidades, os encontros construídos na contemporaneidade. A performance é a minha forma de experimentar, ressignificar, falar, gritar e criar uma experiência negra.

02 A palavra *afeto* é comumente empregada no teatro para referirmos ao ato de ser afetado e, neste ato, produzir afeto, afetando os outros. Conecta-se à ideia de experiência: “A experiência é o tempo do afeto e também o tempo de afetar-se.” (FERRACINI, 2009, p. 131).

“Se o performer investiga a potência dramaturgica do corpo é para disseminar reflexão e experimentação sobre a corporeidade do mundo, das relações, do pensamento [...]. Se o performer evidencia o corpo, é para tornar evidente o corpo mundo” (FABIÃO, 2008, p. 238). Nas palavras da performer e pesquisadora Eleonora Fabião, encontro conforto para os anseios que pulsam neste corpo negro, na arte à qual me dedico e na qual busco experimentar, estar na fronteira, nas zonas de risco, fazendo dos palcos uma possibilidade de reflexão, de encontro, de troca, de grito. Gritar pelos corpos desviantes, pelos corpos silenciados e subalternizados pela sociedade. A arte da cena já é estigmatizada como arte marginal⁰³; o meu corpo negro sublinha essa marginalidade e encontra vãos, brechas para transbordar o desejo artístico, em um ato contínuo de resistência.

Por se valer de um trabalho aberto, a constante atualização da obra se faz presente. Nesse sentido, senti a necessidade, em uma das apresentações, de extrapolar o programa performativo⁰⁴, despindo-me da persona e de seus trajes e improvisando um discurso que estava engasgado. Antes dessa apresentação, após o meu aquecimento, olhei pelas janelas do teatro para um ponto de ônibus, onde havia poucas pessoas. Uma viatura da polícia estava parada e dois policiais revistavam três adolescentes negros. Outros quatro, brancos, não foram revistados e estavam rindo. Senti um nó na garganta e sabia o motivo para estar em cena poucos minutos depois.

O discurso que proferi era um grito pelas vozes silenciadas. Aproveitei o meu privilégio como artista de estar diante de uma plateia e denunciei as dores e mazelas de ser negro na atualidade, as desigualdades pungentes em nossa sociedade. Em cena, redescobri a necessidade do meu trabalho, a potência da arte como possibilidade de reflexão sobre o meu corpo e o espaço que habito. Descobri formas de criar desvios. Desenlacei-me dos testemunhos históricos que conduziam a performance e comecei a trabalhar com o meu olhar sobre testemunhos contemporâneos, a partir da minha carne, do meu afeto.

03 A marginalização do teatro se refere à noção de “teatro de grupo”: “[...] surgiram, desde a Europa, vozes que propunham resgatar as formas teatrais que no nosso universo teatral estavam relegadas a zonas marginalizadas, tais como o teatro de rua ou expressões comunitárias.” (CARREIRA; OLIVEIRA, 2005, p. 3).

04 Programa performativo é um procedimento composicional, motor de experiências, o enunciado da performance: “[...] um conjunto de ações previamente estipuladas, claramente articuladas e conceitualmente polidas a ser realizado pelo artista, pelo público ou por ambos sem ensaio prévio. Ou seja, a temporalidade do programa é muito diferente daquela do espetáculo, do ensaio, da improvisação, da coreografia.” (FABIÃO, 2013, p. 4).

Este processo sublinha o meu lugar como autor, propondo a cada apresentação atualizações que vão se modificando conforme os afetos que perpassam minha carne. Ao buscar uma voz, que se divide com os relatos históricos de homens brancos, eu me encontro passeando pelas fronteiras de teatro e performance, de relatos históricos e contemporâneos, da voz de brancos falando por negros à minha voz preta falando por nós. Essas fronteiras se borram e proporcionam, para além do afeto, reflexões e inquietações.



Figura 2 – *Carne: uma narrativa sobre a memória* (2017), Solta Cia de Teatro.
Em cena Everton Britto.

Fonte: Acervo do autor. Foto de Fred Gustavos.



Figura 3 – *Carne: uma narrativa sobre a memória* (2017), Solta Cia de Teatro.
Em cena Everton Britto.

Fonte: Acervo do autor. Foto de Fred Gustavos.

O processo criativo: da palavra às imagens

Após articular os dois documentos na construção de uma narrativa, me vi paralisado na elaboração da palavra com o meu corpo: via a narrativa como algo completo e por si só potente. Essa completude não abria espaço para o meu corpo negro, entendia que o meu trabalho seria a representação dessa narrativa. E, neste exercício de compor a cena, fracassei. Não havia movimentação possível do meu corpo que se conectasse com o que eu sentia da narrativa. Diante desse fracasso, resolvi mudar a estratégia de composição, passando a focar na construção do figurino.

Fui para a região do Porto de Cuiabá, onde entrei e saí de diversas lojas. Depois de mais de duas horas andando sem nenhuma ideia, passei em frente a uma loja de produtos para animais e avistei uma focinheira para cachorro. Entrei, perguntei o preço, experimentei em mim e comprei. Na saída da loja vi uma grande movimentação, parecia que os ritmos daquelas ruas tinham sido alterados de supetão: uma batida policial com mais de cinco viaturas, naquele fim de tarde escaldante. As viaturas ficavam rondando as mesmas ruas, alguns policiais passavam correndo a pé e uma sensação de medo se instaurou. Parei aos pés de uma árvore e fiquei observando. Para os trabalhadores da região, curiosidade e comentários de que deveriam ser marginais aprontando; para a maioria das pessoas negras que por lá circulavam, um semblante de temor.

Ali, no meio de tantas possibilidades de histórias, eu tive a certeza de que usaria dois elementos na performance: a focinheira que estava em minhas mãos e um coturno estilo militar.

Coloquei os dois elementos juntos e me veio a ideia de flertar com o peso, o peso do corpo, da roupa e das histórias. Decidi que o figurino seria pesado, e que não construiria um figurino datado ou que fechasse a leitura em algo específico: eu queria que o figurino tivesse todos os semblantes que me marcaram naquela tarde escaldante. Pregar cada detalhe no figurino teve o sentido de me aproximar de algo que ainda não sabia o que seria, mas entendia como necessário que saísse das minhas mãos. Em busca de um ato performático, passei assim algumas tardes, costurando e lendo aquelas palavras tão completas.

Chegado o dia da estreia, não tinha certeza do quanto havia decorado da narrativa, não sabia qual seria o desenho cênico feito na performance, não tinha experimentado o figurino completo. O único código estabelecido com o grupo era que a performance acabaria quando a focinheira caísse no chão. Senti-me em

um estado de liberdade tão perigoso e sedutor... estava louco para começar logo, para descobrir o que seria esse trabalho. Assim, permaneci aberto às potências do encontro: este processo de abertura, de construção no agora em diálogo com o conceito da dramaturgia do ator – conforme a pesquisadora Andréa Stélzer, “a dramaturgia do ator torna-se um espaço propício para investigar as novas formas de teatro ao deslocar o olhar do espectador para a experiência real dos atores com os dispositivos.” (STÉLZER, 2013, p. 10) – me interessava.

Neste processo de construção poética a partir da performance, me vi fazendo um relato pessoal, um relato que não está escrito, que acontece no encontro com o público e diz respeito aos afetos produzidos no aqui e agora da cena. Um encontro da palavra de dois viajantes brancos ao Brasil escravocrata com um ator/performer negro que busca o protagonismo do negro no teatro, com outros artistas e suas inquietações, as quais compõem *Carne*, e o público. Este relato veio como um grito, veio representando as vozes silenciadas.

O percurso descrito até aqui é um exercício de abertura do caos que é organizar uma construção poética. Todas as incertezas apresentadas flertaram o tempo inteiro com o exercício de construção de imagens. Italo Calvino diz que “podemos distinguir dois tipos de processos imaginativos: o que parte da palavra para chegar à imagem visiva e o que parte da imagem visiva para chegar à expressão verbal” (CALVINO, 1990, p. 99). O percurso heurístico traçado na performance “O Negro” se alimentou dos dois tipos de processos imaginativos: partiu da palavra, criou um “cinema mental” – conforme Calvino, o “cinema mental” é quando “somos levados a ver a cena como se esta se desenrolasse diante de nossos olhos, se não toda a cena, pelo menos fragmentos e detalhes que emergem do indistinto” (CALVINO, 1990, p. 99) –, se alimentou com imagens visivas (batida policial, focinheira) e criou novas narrativas. O trabalho, assim, se desenvolveu em diversas mídias.

O teatro já é entendido dentro de uma estrutura plurimidiática, conforme Irina O. Rajewsky (2012), ou seja, na constituição do fazer teatral já há a articulação de mídias. Me atenho, pois, à intermedialidade na construção da performance “O Negro”, mapeando o percurso do afeto da palavra escrita, passando pelas intervenções imagéticas visivas até a construção de imagens poéticas. Nesta cartografia, salta o interesse no poder da imaginação para estabelecer agenciamentos. Calvino, no texto “Visibilidade”, diz que da imagem mental para a imagem material passa-se por várias modificações/influências. A imaginação chega de forma espontânea, livre, com autonomia. A materialização é a nossa ação sobre a imaginação.

Refazer um percurso que se deu no fazer artístico, proporcionando uma reflexão sobre os deslocamentos da palavra para o corpo, tentando compreender o caminho dos afetos e da imaginação em torno do trabalho, é uma forma de construir um diálogo sobre uma possibilidade de pensar o corpo negro na cena teatral contemporânea.

A noção de intermidialidade, conforme Rajewsky, “refere-se às relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático” (RAJEWSKY, 2012, p. 52). Quando pensamos em intermídia podemos incluir objetos artísticos e objetos que necessariamente não são considerados arte. Entendendo mídia como qualquer sistema de linguagem que tem um suporte material, ou seja, uma materialidade por meio da qual se transmite algo, na performance “O Negro”, elementos como figurino, objetos de cena e a própria palavra possuem, para além do caráter midiático, um caráter artístico, pelo fato desses elementos sofrerem elaborações/alterações/ressignificações pelo olhar do performer. Em “O Negro”, tendo como mídia de referência o teatro, as elaborações das outras mídias funcionam como composições em zonas fronteiriças. Entendendo poéticas como formas de criação, a poética da diversidade proposta por Glissant, na qual o todo é composto por uma diversidade, possibilitou ler o espetáculo como “uma espécie de unidade-diversidade” (GLISSANT, 2005, p. 14).

A poética da diversidade: o caráter híbrido e “inespecífico”

A ideia de um espetáculo que se estabeleça nas relações construídas no aqui e agora do jogo cênico para que se mantenha sempre aberto ao encontro, ao desconhecido, construindo assim um caráter híbrido e relacional, condiz com a ideia de contemporâneo apresentada pelo filósofo italiano Giorgio Agamben como “[...] aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo para nele perceber não as luzes, mas o escuro”, aquele que exige que se saiba “ver essa obscuridade” e que se seja “[...] capaz de escrever mergulhando a pena nas trevas do presente” (AGAMBEN, 2013, p. 62-63).

No processo de refletir sobre o que desenvolvemos no espetáculo, encontramos conforto no pensamento da arte híbrida, pois o trabalho não se limita a uma linguagem: passeamos pelo audiovisual, pela performance, pela cena teatral, pela música, pela literatura, pelas artes visuais e pela culinária. Mas a experiência da construção da obra artística parecia fragilizada diante das nossas leituras sobre arte híbrida. O fato de usarmos um termo originário da biologia

sublinhava a inquietação de encontrar outros pensamentos para dialogar com a nossa prática.

No programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (PPGECCO/UFMT), tive acesso ao pensamento de Édouard Glissant (2005) sobre criouliização. Comecei, então, a tensionar o uso de criouliização, ao invés de arte híbrida, para dialogar com o espetáculo.

A criouliização vem do termo crioulo⁰⁵, e dá conta de uma mistura que não tem como ser calculada, na qual o resultado é sempre imprevisível. Édouard Glissant (2005) constrói uma reflexão sobre a criouliização a partir da sua relação com a América, em especial o Caribe. A diferença da formação dos povos europeus em contraponto com os povos americanos chamou sua atenção, uma vez que as paisagens marcadas pelos humanos nesses continentes têm suas especificidades. Do lado da paisagem europeia, Glissant (2005) salienta um conjunto muito regrado, organizado. Na América, percebe-se uma abertura maior da paisagem, um aglomerado de diversidades, culturas, um “*irrué*”⁰⁶.

Glissant (2005) vê que a mistura que acontece na América decorre de encontros de elementos culturais distintos que se imbricam, que se emaranham um no outro, ao ponto de se turvar as origens, resultando em algo novo, algo imprevisível. Para que ocorra a criouliização, os agentes participantes devem se furtar de condicionar valores e julgamentos:

A criouliização exige que os elementos heterogêneos colocados em relação “se intervalizem”, ou seja, que não haja degradação ou diminuição do ser nesse contato e nessa mistura, seja internamente, isto é, de dentro para fora, seja externamente, de fora para dentro. (GLISSANT, 2005, p. 20).

05 “cri-ou-lo (criar + -olo) - substantivo masculino. 1. Descendente de europeus nascido nas antigas colônias europeias. 2. Negro nascido no Brasil. [...] 4. [Linguística] Língua, originada pelo contato intenso de uma língua europeia com as línguas, nativas ou não, faladas numa região, que combina e transforma traços dessas línguas e que se tornou língua materna de uma comunidade (ex.: crioulo de base lexical portuguesa; crioulo de base francesa). 5. [Linguística] Língua de base lexical portuguesa, falada em Cabo Verde, que engloba variedades. Adjetivo: 6. [Linguística] Que é relativo a um crioulo. 7. [Linguística] Que é relativo ao crioulo de Cabo Verde. 8. [Brasil] Nascido em certa localidade. = ABORÍGINE, AUTÓCTONE. (“CRIOULO” in *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*, 2008-2020).

06 Neologismo cunhado por Glissant para significar aquilo que “contém irrupção e ímpeto, também erupção, talvez muita realidade e muita irrealidade” (GLISSANT, 2005, p. 13).

Para Glissant (2005), o termo criouliização é mais apropriado do que mestiçagem pelo fato de sua imprevisibilidade e por sua origem estar ligada à linguagem, às línguas crioulas. A língua crioula “[...] é uma língua compósita, nascida do contato entre elementos linguísticos absolutamente heterogêneos uns aos outros” (GLISSANT, 2005, p. 22), de modo que são necessários pelo menos dois elementos linguísticos distintos para sua constituição. Esse processo de borrar, de diluir elementos com outras substâncias para a criação de algo novo, passa pela crise da compreensão de que a identidade é constituída de apenas uma única raiz.

O pensamento de uma raiz única na constituição de uma identidade exclui o outro, o acréscimo, o que contradiz a ideia de criouliização: refletindo a partir da vertente crioula, a identidade é constituída como um rizoma, não como uma única raiz, mas como várias raízes que se interligam. Glissant alerta ainda para a impressão de diluição da identidade ao pensarmos em raízes conectadas:

É necessário renunciarmos à espiritualidade, à mentalidade e ao imaginário movidos pela concepção de uma identidade raiz única que mata tudo à sua volta, para entrarmos na difícil complexão de uma identidade relação, de uma identidade que comporta uma abertura ao outro, sem perigo de diluição? (GLISSANT, 2005, p. 25).

A segregação que acontece pelo pensamento de uma única raiz tem reflexos angustiantes no mundo contemporâneo, como a crise migratória que diariamente é noticiada nas mídias e vem ceifando milhares de imigrantes. A ideia que separa, que diferencia, parece ir contra o movimento do mundo contemporâneo. Vivemos numa realidade em que as distâncias são diminuídas pelas tecnologias e vivemos uma intensa conexão de informações oriundas da internet. Segundo Glissant, o entendimento do mundo em que vivemos só é possível pela “poética da Relação”:

Será necessário nos aproximarmos do pensamento do rastro/resíduo, de um não sistema de pensamento que não seja nem dominador, nem sistemático, nem imponente, mas talvez um não-sistema intuitivo, frágil e ambíguo de pensamento, que convenha melhor à extraordinária complexidade e à extraordinária dimensão de multiplicidade do mundo no qual vivemos. Atravessada e sustentada pelo rastro/resíduo, a paisagem deixa de ser um cenário conveniente e torna-se um personagem do *drama*

da Relação. A paisagem não é mais o invólucro passivo da todo-poderosa Narrativa, mas a dimensão mutante e perdurável de toda mudança e de toda troca. Esse imaginário do pensamento do rastro/resíduo nos é consubstancial quando vivemos uma poética da Relação no mundo atual. (GLISSANT, 2005, p. 26).

Estar aberto para as experiências que o mundo possa nos proporcionar é estar disponível para estabelecer relações e não exclusões. É se permitir ao outro, ao diferente. É se posicionar não como ser (estático), mas como sendo, como fruição. A abertura para a diversidade desmorona padrões engessados, desordena, possibilitando-nos viver os desvios do mundo nas diversidades de relações, proporcionando, assim, uma apreensão mais aprofundada das experiências, construindo outras formas de ser/estar/ver – sentir – o mundo.

Eu e os demais artistas da Solta Cia de Teatro, com nossas bagagens cênicas, nos encontramos para construir algo, uma poética. Dessa mistura de diversas trajetórias nasceu um espetáculo que foge dos padrões experienciados por nós, algo que possui um frescor. Essa viagem ao desconhecido que gera uma obra é potencializada pelas relações que se estabeleceram, pela abertura ao desconhecido, pela disponibilidade em aceitar o diferente. A potência do resultado compartilhado com o público é advinda justamente do risco que corremos juntos.

Nesse processo, não perdemos as nossas identidades; ao contrário, as potencializamos ao entender que ao friccioná-las com outras identidades, gera-se uma totalidade diversa. A mistura de diversas linguagens artísticas, acrescidas das individualidades dos artistas, tendo como fio condutor uma temática, impulsionou a realização de um espetáculo teatral que contém no seu DNA a diversidade, e no qual todos os elementos constituintes têm o seu valor igualado. Acreditando na potência do afeto, lançamo-nos ao desconhecido, ao imprevisível, em busca de experiências do acontecimento teatral. A partir dos nossos “rastros/resíduos”⁰⁷ imbricados para uma relação artística, produzimos arte.

Entendendo uma obra teatral como um mundo possível, o pensamento de crioulização se torna uma estratégia para compreender os agenciamentos

07 Conforme Glissant, o pensamento de “rastros/resíduos” é uma noção para contrapor “à falsa universalidade dos pensamentos do sistema” (GLISSANT, 2005, p. 19), assim o escritor argumenta sobre o surgimento do jazz: o africano furtado de tudo, até de sua língua, consegue através dos rastros/resíduos se recompor, criar arte, uma arte que nasce sem uma raiz, mas com várias raízes.

que ocorreram e que ainda ocorrem no nosso fazer artístico. Glissant diz que “[...] todas as manifestações inesperadas ampliam a diversidade [...] Todas as contradições, todos os possíveis estão inscritos nessa diversidade do mundo.” (GLISSANT, 2005, p. 27). Essas palavras ressoam em mim, que antes mesmo de conhecer o conceito de criouliização, já tentava trilhar um caminho artístico em busca de uma poética da relação.

Ao refletirmos sobre o processo e a nossa estética, pensamos em desordem, em anarquia. Toda a bagunça processual, toda a incongruência estética que nos moveu à confusão, à balbúrdia. Todo o espaço babélico em que o espetáculo foi/é gestado se reflete na cena. E é isso que compartilhamos com o público: nossas dores, falhas, medos, desejos, nosso caos – “O caos é belo quando concebemos todos os seus elementos como igualmente necessários.” (GLISSANT, 2005, p. 73).

Quando pensamos na elaboração artística de cada elemento que compõe a cena, seja da feitura à mão do figurino da performance “O Negro”, seja dos ganchos de carne, entendemos o caráter específico da prática desenvolvida. Já a batida policial presenciada no Porto funciona como um aquecimento inespecífico. A funcionabilidade dos aquecimentos inespecíficos está diretamente ligada à ideia de poética da diversidade: para que ocorra tal aquecimento, é necessário estar aberto, em um exercício contínuo de observação e afetos.

A ideia de aquecimento inespecífico transbordou para além da construção e se estabeleceu como parte da poética do espetáculo e da performance: o caráter inespecífico da performance está na mescla de linguagens que permeia o ato performático. Na atuação: da representação, no modo tradicional, ao performativo; no figurino: do homem do mato ao escravo, passando pelo policial, pelo filho negro, pelos ancestrais; no som: dos sons produzidos por mim em cena aos sons produzidos pelos elementos de cena. A falta de uma linguagem específica, sublinhando a intermedialidade da obra tendo como mídia referência o teatro, nos possibilita ler o trabalho como uma poética da “unidade-diversidade” (GLISSANT, 2005, p. 14).

A imagem caótica e bagunçada da cena ganha novos significados no decorrer do espetáculo. Na performance “O Negro”, todos os elementos de cena (corrente, velas, ganchos de carne e o cordão trançado de *abayomi*) vão se resignificando conforme seu andamento. A corrente ora representa o peso ancestral, ora o material que aprisiona, ora as cordas de um navio negreiro. As velas são usadas para além da sua função de iluminar: ora são corpos negros

jogados ao mar, ora são a própria objetificação da opressão, ora são os limites espaciais imaginados. As imagens elaboradas aqui são, na sua maioria, leituras do espectador que, compartilhadas com os artistas, ganham novas percepções dentro do trabalho e são incorporadas no jogo cênico. Estas atualizações de leituras permitem um frescor no desenho já estabelecido da cena.

Em “O Negro”, há um elemento essencial na articulação dos demais elementos, o peso. A noção de peso concatena tudo o que é visto no trabalho, talvez funcionando como uma liga que o amalgame. Do peso da palavra ao figurino, que pesa mais de 35 quilos, este elemento surgiu sem uma elaboração aprofundada. Simplesmente vimos que já estava lá. A ação da gravidade que leva tudo ao solo, a pressão, que, segundo uma das definições apresentadas no *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa*, “[...] tudo o que carrega, oprime, incomoda, cansa ou molesta [...]”, se faz presente no espaço de encenação.

“O peso da vida, para Kundera, está em toda forma de opressão; a intrincada rede de constrições públicas e privadas acaba por aprisionar cada existência em suas malhas cada vez mais cerradas.” (CALVINO, 1990, p. 19). Calvino, em sua busca pela leveza, cita o romance *A insustentável leveza do ser* (1984), de Milan Kundera, o qual, segundo o escritor italiano, é “[...] uma constatação amarga do Inelutável Peso do Viver” (CALVINO, 1990, p. 19). Decerto o peso do meu corpo precisasse extravasar e, no meu primeiro movimento em busca de um protagonismo negro no teatro, eu precisasse me colocar em cena, misturando vida e arte, talvez eu não tivesse outra possibilidade para falar das opressões que me cercam senão remetendo ao peso do viver. Finalizo tentando seguir o conselho do Calvino: “[...] a busca da leveza como reação ao peso do viver.” (CALVINO, 1990, p. 39). Quem sabe um dia eu possa voar por outras narrativas, outras imagens.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Tradução Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2013.

AMARAL, Lígia Assumpção. Corpo desviante: olhar perplexo. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 5, n. 1/2, p. 245-268, 1994.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio:** lições americanas. Tradução Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CARREIRA, André Luiz Antunes Neto; OLIVEIRA, Valéria Maria de. Teatro de Grupo: modelo de organização e geração de poéticas. **Revista O Teatro Transcende**, Blumenau, jul. 2005. Disponível em: <https://docplayer.com.br/31518234-Teatro-de-grupo-modelo-de-organizacao-e-geracao-de-poeticas-1.html>. Acesso em: 12 mar. 2019.

CRIOULO. In: DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. 2008-2020. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/crioulo>. Acesso em: 10 jan. 2020.

FABIÃO, Eleonora Batista. Teatro e performance: poéticas e políticas na cena contemporânea. **Sala Preta**, São Paulo, v.8, p.235-246, 2008.

FABIÃO, Eleonora Batista. Programa performativo: o corpo-em-experiência. **Revista do Lume**, Campinas, n. 4, dez. 2013.

FERRACINI, Renato. Ação física: afeto e ética. In: JORNADA LATINO-AMERICANA DE ESTUDOS TEATRAIS, 2., 2009. **Anais** [...]. Florianópolis: Revista Urdimento: UDESC, 2009.

GLISSANT, Édouard. **Introdução a uma Poética da Diversidade**. Tradução Enilce do Carmo Albergaria Rocha. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2005.

MATTIUZZI, Michelle. **Vasli Souza interview Michelle Mattiuzzi (Brazilian Performer)**. [Entrevista cedida a] Vasli Souza Gallery. Malmo, Suécia, 2013. (13min.). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-lYnXBt8ZaE>. Acesso em: 10 mar. 2019.

NASCIMENTO, Abdias do. **O genocídio do negro brasileiro**: processo de um racismo mascarado. 3. ed. São Paulo: Perspectivas, 2016.

NEVES, Maria de Fátima Rodrigues das. **Documentos sobre a escravidão no Brasil**. 3 ed. São Paulo: Contexto, 2002.

PESO. In: DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. 2008-2020. Disponível em: <http://www.priberam.pt/dlpo/peso>. Acesso em: 10 jan. 2020.

RAJEWSKI, Irina. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea 2. Belo Horizonte: Rona/FALE-UFMG, 2012. p. 51-73.

ROLNIK, Suely Belinha. **Cartografia sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. 2 ed. Porto Alegre: Sulina: Editora da UFRGS, 2016.

STELZER, Andréa. **A dramaturgia do ator e a poética do real**: um estudo de duas companhias – Théâtre du Soleil e Amok. 2013. Tese (Doutorado em Teatro) – Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

A palavra como recurso plástico: analogias entre *Señales* (1982), de Adolfo Bernal, e *Quebrantos* (2019), de Doris Salcedo

Sindy Yadira Bolivar Silva

Universidade Federal de Mato Grosso

Bolsista CAPES (PAEC OEA-GCUB)

*[As palavras] vieram da poesia; a palavra evoluiu
até ser infiltrada pelo valor plástico que tem e ainda
mantém... A imagem é, inclusive, a palavra mesma
e a relação violenta entre as duas não acaba⁰¹.*

Adolfo Bernal (tradução nossa)

Geralmente, quando se fala de arte, as primeiras disciplinas artísticas que são retomadas são pintura e escultura, as quais estão determinadas por regras, critérios e técnicas específicas, normalmente localizadas em espaços fechados como os museus e galerias. Esta ideia de arte está mais associada à arte tradicional; porém, no final do século XX e começo do XXI, com o avanço da globalização, a cultura de massa e o desenvolvimento das novas tecnologias e mídias, os processos artísticos mudam para oferecer uma arte de experiências inovadoras, caracterizadas por noções transdisciplinares e transmidiáticas que priorizam, em primeiro lugar, a ideia, o conceito, a atitude, acima do objeto artístico final e, em segundo, a relação com o mundo. Nesse sentido, “não se pode considerar a obra contemporânea como um espaço por recorrer (onde o ‘visitante’ é um colecionador). A obra se apresenta agora como uma duração por *experimental*, como uma *abertura possível para um intercâmbio ilimitado*.” (BOURRIAUD, 2006, p. 14, tradução e grifos nossos). Dessa maneira, a arte está “no meio de uma *mudança transdisciplinar*,

01 No original: “[Las palabras] vinieron de la poesía; evolucionó la palabra hasta que le infiltró el valor plástico que tiene y sigue presente...La imagen es, incluso, la palabra misma y la relación violenta entre ambas no se agota.”

intermediática e globalizada que contribui tanto para redefinir o que entendíamos por arte no Ocidente moderno”⁰² (GARCIA CANCLINI, 2010, p. 40, tradução e grifo nosso) quanto nossa compreensão das ciências sociais, que se assumem agora como disciplina que se apoia na arte para encontrar a sua identidade. A arte moderna é hoje o lugar ao qual as pessoas vão para *aprender a pensar* (GARCIA CANCLINI, 2010, p. 40).

Neste sentido, para este artigo, trouxe dois artistas importantes na esfera da arte contemporânea colombiana. Eles não só rompem com as concepções estéticas da arte dentro de um museu, mas também com a forma de representar o objeto. A sua arte se coloca como uma arte que experimenta produzir relações com o mundo, um mundo com uma geopolítica cultural globalizada que demanda uma reconfiguração da arte interdependente dos processos sociais, “[...] com o auxílio de signos, formas, gestos ou objetos”⁰³ (BOURRIAUD, 2006, p. 135, tradução nossa).

A busca separada de respostas em estudos históricos, antropológicos ou estéticos está agora sendo reformulada, repensando a condição das artes ao lado da situação – também indecisa – do patrimônio, do artesanato, dos meios de comunicação, da organização das cidades e do turismo. (GARCIA CANCLINI, 2010, p. 41, tradução nossa).⁰⁴

O primeiro artista que apresento é Adolfo Bernal, com seu projeto *Señales* (1982), e a segunda artista é Doris Salcedo, com a obra *Quebrantos* (2019). O interessante de seus trabalhos é a relação que se estabelece entre a palavra e a imagem. Esta relação se baseia na palavra escrita como imagem, como um recurso plástico que se torna um elemento imagético das obras. Dessa forma, cabe ressaltar que os projetos e obras dos artistas escolhidos indiscutivelmente são partícipes da ideia de entender a arte como uma forma de conhecimento; porém, a sua importância está no processo de significação e ressignificação da existência ou dos modelos de ação dentro da realidade existente que elaboram os artistas a partir da sua sensibilidade. Nesta

02 No original: “En medio de un giro transdisciplinario, intermedial y globalizado que contribuye tanto a redefinir lo que entendíamos por arte en el Occidente moderno [...]”.

03 No original: “[...] el arte es una actividad que consiste en producir relaciones con el mundo con la ayuda de signos, formas, gestos u objetos.”

04 No original: “La búsqueda separada de respuestas en los estudios históricos, antropológicos o estéticos se reformula ahora al repensar la condición de las artes junto a la situación – también indecisa – del patrimonio, las artesanías, los medios, la organización de las ciudades y el turismo.”

perspectiva é que proponho entender a obra não só como um produto, senão como um processo estético que configura e dá sentido ao projeto de cada um dos artistas mediante o uso de elementos plásticos, como a cor, a forma, o material, etc., que, ligados à sensibilidade do artista, revelam determinadas problemáticas da contemporaneidade colombiana.

A cidade tornou-se o lugar preferido dos artistas contemporâneos para a realização de seus projetos ou obras. Este privilégio para a cidade foi visto como uma necessidade, devido à ruptura com a concepção da arte tradicional, de obter e explorar novos espaços, bem como de converter os já existentes. Esta nova concepção de arte exige que os artistas experimentem e inovem com elementos plásticos que atraiam a atenção de um espectador imerso nas atividades cotidianas da cidade. Esta atmosfera da vida diária trouxe consigo novos estímulos das tendências de consumo, como a tecnologia, que se tornou o centro da vida moderna, exigindo a transgressão estética dos valores da arte tradicional e a incursão em novos caminhos, como aponta Nestor Canclini: “[...] sabemos que hoje a prática da arte, seus formatos e sua comunicação são modificados quando os artistas plásticos interagem com as tecnologias audiovisuais e digitais.”⁰⁵ (GARCIA CANCLINI, 2010, p. 47, tradução nossa).

Señales

O primeiro projeto artístico que menciono foi realizado em 1982, pelo artista colombiano Adolfo Bernal, e intitulado *Señales (Sinais)*. A obra criativa de Bernal tem tomado transcendência no contexto da arte colombiana, por suas condições transdisciplinares, por estratégias extra-artísticas e por sua proposta de modelo criativo colaborativo e unificador da experiência sensível do espectador. Esses elementos mostram a originalidade artística, assim como a possibilidade de manter-se ativo na arte contemporânea mundial e local:

A obra de Adolfo Bernal (Medellín, 1954-2008) desperta crescente interesse no contexto da arte colombiana, pois nela são reconhecidos uma série de traços que não só reivindicam a presença de uma personalidade artística original e coerente, mas também tornam possível manter sua validade e atualidade.

05 No original: “Sabemos que hoy la práctica del arte, sus formatos y su comunicación, se modifican al interactuar los artistas plásticos con las tecnologías audiovisuales y digitales.”

Esse interesse por Adolfo Bernal se intensificou a partir de 2007, quando, pouco antes de sua morte prematura, o Museu de Antioquia transformou sua obra no núcleo fundamental do “MDE07 - Encontro Internacional Medellín 07 / Práticas Artísticas Contemporâneas. Espaços de hospitalidade”⁰⁶. (FERNÁNDEZ, 2015, tradução nossa)

Esta nova forma de representação da arte contemporânea, uma arte que denota e não que conota, é marcante em *Señales*, uma série de obras de intervenção urbana nas quais Adolfo Bernal alude ao processo de comunicação, recorrendo a diferentes recursos plásticos, como a produção visual, a produção de som, a iluminação e a produção poética. Algumas dessas produções se inter-relacionam gerando um movimento de fronteiras dentro dos diferentes campos do saber relacionados; esta mirada coloca em desafio as teorias críticas, exigindo dos pesquisadores novos procedimentos de estudos mais flexíveis:

[...] Não há dúvidas de que essas produções colocam uma série de desafios à teoria e à crítica, pois fazem com que nós, pesquisadores, tenhamos que lidar com obras inclassificáveis e híbridas, que impulsionam e exigem a movimentação das fronteiras dos campos do saber e da sua produção e, com isso, colocam em xeque a própria rigidez que por vezes marca o conhecimento científico e o espaço da academia. Operando por deslocamentos, essas obras metamorfoseiam-se continuamente, transbordando as fronteiras dos discursos artístico e político e solicitando olhares sobre elas que sejam, eles próprios, mutáveis. (MOREIRA, 2018, p. 62).

Esse tipo de obras, inclassificáveis pela sua hibridez, buscam ser aproximadas a uma categoria artística que possa parcialmente contê-las. Assim, o projeto artístico de Bernal é geralmente associado com a arte conceitual, e existem críticos que o apontam como o pioneiro da arte conceitual colombiana. Inicialmente, a arte conceitual foi definida como um movimento artístico em que a conceituação ou ideia é mais importante do que a obra de arte como objeto físico ou material. No entanto, essa acepção traz consigo uma *drástica*

06 No original: “La obra de Adolfo Bernal (Medellín, 1954-2008) despierta cada vez mayor interés en el contexto del arte colombiano, porque se reconocen en ella una serie de rasgos que no solamente reivindican la presencia de una personalidad artística original y coherente, sino que, además, le posibilitan mantener su vigencia y actualidad. // Ese interés por Adolfo Bernal se intensificó a partir de 2007 cuando, poco antes de su temprana muerte, el Museo de Antioquia convirtió su obra en el núcleo fundamental del ‘MDE07, Encuentro Internacional Medellín 07 / Prácticas artísticas contemporáneas. Espacios de hospitalidad’”.

desmaterialização do objeto artístico (DE LA CALLE, 1973, p. 104). Embora Bernal compartilhe a importância do processo comunicativo e tenha renunciado à complexidade de elaboração da obra, no sentido de trabalho manual ou artesanal, de modo a deixar claro que o objetivo do trabalho é a comunicação de ideias (FERNÁNDEZ, 2015), isso não significa que o artista não dê importância ao processo, ou seja, Adolfo entende a obra como um sistema “aberto” e um processo aberto (ADORNO, 1983, p. 232), no qual estão imersas sua construção, sua plasticidade, as ações e a “processualidade” do artista, enquanto sujeito individual social, situado em um momento espacial e temporal concreto.

Nesse contexto é que se apresenta a primeira obra de produção híbrida entre a poética e o visual da série que foi intitulada pelo colombiano como *Obra impresa/Carteles y volante*. Esta obra consiste em uma série de cartazes que ele fixou pelas ruas da cidade de Medellín, nos quais juntava duas palavras sem uma conexão lógica ou palavras isoladas, cuja justaposição produziu uma série de associações livres (Figura 1).



Figura 1 – *Obra impresa/Carteles y volante (Señales)*. Adolfo Bernal.

Fonte: <http://mde.org.co/mde07/nodo/memorias-del-mde07/artistas/adolfo-bernal-5/>

Este produto poético visual de Adolfo Bernal, que iniciou a configuração de linguagens plásticas na arte voltadas para o espaço urbano, tem uma forte relação com sua formação intelectual acadêmica e criativa, a partir da qual ele desenvolveu o problema conceitual que marca sua produção:

Nas circunstâncias específicas de Adolfo Bernal, sua ligação com a poesia e os estudos de linguagem, realizadas em paralelo com o desenvolvimento de seu projeto artístico, no entanto, tornaram-se geradoras essenciais do problema conceitual em seu trabalho; trabalho que foi constantemente realimentado pelo design gráfico como uma fonte de solução plástica.⁰⁷ (AGUILAR RESTREPO, 2015, p. 271, tradução nossa).

Desde sua infância, o artista antioquenho sentiu uma estreita relação com o gênero lírico, entrando então em contato com diferentes poetas que ajudaram a forjar sua ligação com o campo poético. Além disso, tendo estudado Comunicação Social e Jornalismo, teve em diferentes ocasiões aproximações aos discursos literários e à teoria da comunicação, como ele mesmo expressa em entrevista concedida a José Ignacio Roca:

Duas circunstâncias gerais permitiram chegar à cena artística: o interesse pela literatura e, especialmente, pela poesia, das quais restaram muitas leituras individuais e coletivas de poesia e um pequeno livreto chamado *Antes do dia*. Eles lançaram as bases com a palavra que depois seriam definitivamente traduzidas em uma linguagem “plástica”, naquela época relativamente desconhecida para mim e que hoje eu percebo, pelos críticos da época.⁰⁸ (BERNAL *apud* ROCA, 2007, tradução nossa).

Assim, em 1976, com a publicação de seu livro de poemas *Antes do dia*, Bernal não só começa no mundo da arte, como também inicia a exploração do haikai como uma possibilidade de sintetizar o poema a ponto de que o discurso poético poderia criar uma imagem (AGUILAR RESTREPO, 2015). A partir dessas duas circunstâncias, é possível compreender o cruzamento disciplinar entre a produção literária de Bernal e as especulações plásticas e conceituais em torno do uso de palavras em seus cartazes urbanos, nos quais a palavra é transmitida em um contexto linguístico e articulada ao contexto social, tornando-se um elemento imagético do trabalho. Desse modo, nesses exercícios com as palavras

07 No original: “En las circunstancias concretas de Adolfo Bernal, su vínculo con la poesía y los estudios del lenguaje, realizados de manera paralela al desarrollo de su proyecto artístico, se convirtieron, no obstante, en generadores esenciales del problema conceptual en su obra; trabajo que estuvo constantemente realimentado por el diseño gráfico como fuente de solución plástica.”

08 No original: “Dos circunstancias generales permitieron llegar al escenario del arte: el interés por la literatura y en especial la poesía, de lo que quedaron bastantes lecturas individuales y colectivas de poesía y un pequeño librito llamado *Antes del día*. Se sentaron las bases con la palabra que definitivamente después se verían traducidas en un lenguaje ‘plástico’, en aquel momento relativamente desconocido por mí y actualmente, percibo, por los críticos del momento.”

é questionada a relação que se estabelece entre significado e significante, e também entre imagem e palavra no contexto social da cidade.

Se voltamos à definição clássica da relação entre significado e significante, na qual o significante é uma “[...] expressão vocal produzida pela vibração das cordas vocais que resulta da simples apreensão do objeto e busca transmitir sua essência universal; e onde o significado é o julgamento cognitivo que os seres humanos realizam através de sua experiência para dar ao objeto um valor particular⁰⁹ (SARANYANA, 1978)” (VILLARREAL, 2013, p. 20, tradução nossa), estaríamos apontando para a ideia de arte que propõe Adolfo Bernal, em que o processo comunicativo, que tem como materialidade a palavra ou conceito, só pode ser realizado ou completado quando o espectador/leitor se apropria da essência universal do objeto representado e acrescenta o peso de sua experiência sensível. Este movimento, que afetará diretamente o significado que o espectador/leitor dá à obra, é a abertura à multiplicidade de sentidos e, portanto, de interpretações. Assim, cada conceito adquire uma potência semântica de tal dimensão que requer uma leitura lenta para estabelecer o possível sentido. Além disso, como suporte ou recurso plástico, inspira-se uma atmosfera de sentido na qual a experiência estética é conseguida pelos índices verbais apelando para a experiência sensível do espectador da obra (Figura 2).



Figura 2 – Obra impresa/Carteles y volante (Señales). Adolfo Bernal.

Fonte: <http://mde.org.co/mde07/nodo/memorias-del-mde07/artistas/adolfo-bernal-5/>

09 No original: “[...] expresión vocal producida por la vibración de las cuerdas vocales que resulta de la simple aprehensión del objeto y busca transmitir su esencia universal; y donde el significado es el juicio cognitivo que realiza el ser humano a través de su experiencia para otorgarle al objeto un valor particular.”

De acordo com o que se apontou anteriormente, o conceito não se faz por operações objetivas ou delimitadas, mas, antes, pela incitação a se pensar mais o conceito, pois este tem história e deriva de outros conceitos com os quais tem pontos de concordância, ou, nas palavras de Gilles Deleuze e Felix Guattari, o conceito “[...] é um centro de vibrações cada um em si mesmo e uns em relação com os outros”¹⁰ (DELEUZE; GUATTARI, 2005, p. 28, tradução nossa). Nesse sentido, a obra de Bernal apresenta bem essa vibração que produz não só a multiplicidade de sentidos, como também a imagem entre os dois conceitos. Essa tensão que se gera entre o conjunto de palavras é um dos objetos da obra:

Se aqui está esta palavra e aqui está esta outra, no meio está o conceito. E é aí que a imagem deve aparecer. É como uma coisa vibratória. Se aqui diz sapo e aqui diz cavaleiro, aqui no meio tem que acontecer uma coisa... E é a imagem.¹¹ (BERNAL *apud* ROCA, 2007, tradução nossa)

A palavra imagética é risco, associação livre de sentidos, ressonância com o que o transeunte constrói a partir dos veículos de sentido, jogos de significação, nexos ou oposições entre um e outro cartaz. Bernal joga com a imagem como palavra e com a palavra como imagem, mas, nesta aposta, o artista enfrentou seu maior desafio pessoal e profissional: entender a complexidade de fazer uma arte de imagem sem imagem.

Ter me envolvido cedo na questão do significado/significante me levou a produzir um cartaz de pequeno formato produzido manualmente, 25 cópias foram fixadas no centro da cidade... há apenas um registro precário. Foi um desafio pessoal para compreender o problema da imagem sem imagem, assim como o problema cognitivo, funcional, ao considerá-los tímida e arriscadamente como “obra” de arte. Datam talvez de 74.¹² (BERNAL *apud* ROCA, 2007, tradução nossa)

10 No original: “un centro de vibraciones, cada uno en sí mismo y los unos en relación con los otros.”

11 No original: “Si aquí está esta palabra y aquí está esta otra, en la mitad está el concepto. Y ahí es donde debe aparecer la imagen. Es como una cosa que vibra. Si aquí dice rana y aquí dice jinete, aquí en la mitad tiene que pasar una cosa... Y es la imagen.”

12 No original: “Haberme inmiscuido tempranamente en el asunto del significado/significante me llevó a producir un cartel de pequeño formato producido manualmente, 25 ejemplares fueron fijados en el centro de la ciudad... hay apenas un registro precario. Fue un reto personal por comprender el problema de la imagen sin imagen igual que el asunto cognitivo, funcional, al considerarlos tímida y riesgosamente ‘obra’ de arte. Datan quizá del 74.”

Assim, observa-se que Bernal, desde o início de seu projeto criativo, pensou como suportes para seu projeto criativo aqueles objetos que tivessem a maior proximidade possível com os habitantes locais da cidade. Para *Obra impresa/Carteles y volante*, o artista escolheu como suporte o cartaz, base que lhe permitiu funcionar como material plástico de uma construção mental, como a palavra, que tece estruturas significativas para sua compreensão. Assim, a transmissão da ação comunicativa através da palavra escrita torna-se uma estética formal para o colombiano, de modo que detalhes como o arranjo na superfície, o uso da cor, o manuseio da tipografia e, até mesmo, a seleção do suporte (AGUILAR RESTREPO, 2015) são importantes para configurar a unidade que relaciona o processo comunicativo ao ambiente urbano em que é apresentado:

[...] a escrita tem seu próprio potencial para a formação eficaz de significados secundários, como demonstram o design dos anúncios e das páginas dos jornais: o tamanho, o tipo e a disposição espacial da letra impressa são aspectos que implicam um potencial significativo que se pode apreciar sem correr o risco de que a linguagem proposta se perca no processamento. Quanto a isso, talvez seja plausível sugerir que a definição da função poética de Roman Jakobson (1960), como orientação voltada à forma da mensagem em si, é detectada mais facilmente na escrita que na fala. A escrita nos dá tempo para refletir sobre a possível significação da forma.¹³ (WIDDOWSON, 1989, p. 248, tradução nossa).

A cidade é, por excelência, a floresta dos sinais, sentidos e significados que devem ser compreendidos para serem nela mobilizados. Assim, é comum ver na cidade moderna contemporânea o uso em massa de cartazes que exercem essa ação comunicativa, através de mensagens de diferentes tamanhos, caligrafia e tipografia. Estes elementos de design destinam-se a gerar um impacto visual sobre o espectador, bem como na leitura e interpretação do significado, apelando à sua experiência sensível:

13 No original: “[...] la escritura tiene su propio potencial para la formación eficaz de significados secundarios, como deja claro el diseño de anuncios y páginas de periódico: el tamaño, tipo y disposición espacial de la letra impresa son todos ellos aspectos que entrañan un potencial significativo que se puede apreciar sin correr el riesgo de que el lenguaje proposicional se pierda en el procesamiento. A este respecto, tal vez sería plausible sugerir que la definición de la función poética de Roman Jakobson (1960) como orientación hacia la forma del mensaje en sí, se detecta más fácilmente en la escritura que en el habla. La escritura nos da tiempo para reflexionar sobre la posible significatividad de la forma.”

Embora os cartazes, quando instalados por apropriações do espaço urbano, não tenham um quadro (o que também faz difusa a transição entre a estética da obra e o mundo da vida cotidiana), a impressão sobre papel e o uso de não mais que duas palavras abre ao espectador um mundo poético no qual é possível entrar através da leitura.¹⁴ (AGUILAR RESTREPO, 2015, p. 280-281, tradução nossa).

Quebrantos

*A arte é política, mesmo que o artista não pretenda fazer política.*¹⁵

Delia Cancela

A segunda intervenção urbana que apresento, *Quebrantos*, visa problematizar a forma como a sociedade e as estruturas políticas estão assumindo o conflito armado na Colômbia, que ceifou a vida de mais de 200 líderes sociais durante 2019. Foi realizada pela escultora colombiana Doris Salcedo, em parceria com a Comissão da Verdade e a Universidade Nacional da Colômbia, em 11 de junho de 2019, na Plaza de Bolívar, na cidade de Bogotá. Este trabalho colaborativo e processual assumiu importância local e internacional por seu caráter de denúncia do assassinato sistemático de líderes sociais colombianos, que se deve notar que ainda continua, bem como pela criatividade artística de recorrer especificamente ao nome de um líder social para simbolizar esta história dolorosa e fragmentada de um país que está tentando se reinventar.

Para a produção de *Quebrantos*, Salcedo contou com a colaboração de “[...] 70 líderes sociais de diferentes regiões, muitos deles ameaçados, e cerca de 300 voluntários, entre artistas, estudantes e membros de organizações sociais” (ZALAMEA TRABA, 2019, p. 1), todos reunidos no centro político da Colômbia, a Plaza de Bolívar, com o objetivo de reconstruir a história e o nome de 165 líderes sociais. Este espaço da cidade é percorrido diariamente por cidadãos comuns, que o veem como o centro do turismo em Bogotá, mas para Salcedo ele representava muito mais do que aquela praça diária onde estrangeiros e pessoas de outras partes do país tentam se aproximar da vida da capital. Para ela, este espaço representava o lugar perfeito, geopoliticamente falando, no qual o nome de cada líder morto tinha que sobreviver e garantir não ser esquecido pela expressão estética da arte:

14 No original: “Si bien los carteles al ser instalados mediante apropiaciones en el espacio urbano carecen de marco (lo que hace también difusa la transición entre la estética de la obra y el mundo de la vida cotidiana), la impresión sobre el papel y el uso de no más de dos palabras abre al espectador un mundo poético al cual es posible ingresar a través de la lectura.”

15 No original: “El arte es político, aunque el artista no pretenda hacer política”.

Queríamos convidar um grande grupo, mais de 100 líderes, a maioria ameaçados, para escrever os nomes dos líderes que foram assassinados no país. Obviamente, há tantos assassinatos que ocorreram no país que precisaríamos ter mais ou menos trinta Plazas de Bolívar para conseguir escrever todos esses nomes. Na imensa praça que temos no coração político da Colômbia só conseguimos escrever 165 nomes e estamos em atraso com todos os outros nomes para escrevê-los; ficamos endividados porque esses nomes devem ser nomeados todos e cada um. O nome deve sobreviver ao ser assassinado e cabe a nós evitar que esses seres sejam mortos duas vezes: uma vez pelos violentos e novamente pela sociedade colombiana.¹⁶ (DUZÁN, 2019).

Esta praça principal é cercada pelas instituições mais importantes da política colombiana: na parte sul está o Capitólio Nacional, a oeste o Palácio de Liévano (prefeitura de Bogotá), a leste a Catedral de Primatas da Colômbia e, ao norte, o Palácio da Justiça, disposição que justifica que Salcedo a nomeie como o *centro político* do país. Nesse sentido, nota-se que a escolha do espaço para representar o trabalho não só considerou seu tamanho, mas também o eco que poderia provocar nas esferas políticas colombianas (Figura 3). Assim, não há dúvida em se perceber a denúncia que a obra quer fazer diante da inoperabilidade do Estado colombiano para proteger a vida dos líderes sociais que lutam pelas causas justas de suas comunidades, assim como se evidencia ser a intervenção uma “[...] resposta da poesia, da arte à violência”¹⁷ (DUZÁN, 2019).

16 No original: “Queríamos invitar a un grupo grande, más de 100 líderes, en su mayoría amenazados, a escribir los nombres de los líderes que han sido asesinados en el país. Evidentemente, son tantos asesinatos que han ocurrido en el país que se necesitaríamos tener más o menos treinta Plazas de Bolívar para lograr escribir todos estos nombres. En la plaza inmensa que tenemos dentro del corazón político de Colombia solamente logramos escribir 165 nombres y todos los demás nombres estamos en mora de escribirlos, quedamos en deuda porque estos nombres deben ser nombrados todos y cada uno. El nombre debe sobrevivir al ser asesinados y nos corresponde a nosotros evitar que estos seres sean asesinados dos veces, una vez por los violentos y otra vez por la sociedad colombiana.”

17 No original: “[...] una respuesta de la poesía, del arte a la violencia.”

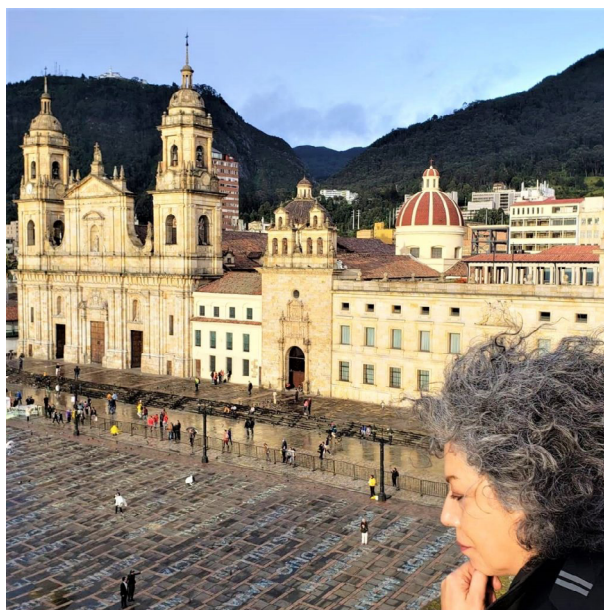


Figura 3 – *Quebrantos*. Doris Salcedo.

Fonte: <https://www.sur.org.co/el-artista-propone-y-la-sociedad-dispone/>

No que diz respeito ao duplo homicídio ao qual Doris se refere, Daniel Feierstein afirma que, nos contextos de criminalidade sistemática, o extermínio ocorre duas vezes: primeiramente, de forma física e violenta, e, num segundo momento, quando um extermínio “simbólico” é aplicado através da imposição de uma certa interpretação histórica do que aconteceu, de modo que o desaparecimento físico das vítimas é estabelecido pelo seu desaparecimento também da cena histórica. (FEIERSTEIN *apud* ZALAMEA TRABA, 2019). Assim, o nome como uma representação gráfica tem, neste sentido, o caráter memorial e terapêutico que a sociedade colombiana deve experimentar emocionalmente para não esquecer os seres que dão suas vidas, literalmente, para o bem-estar e o progresso de suas comunidades. Este caráter ritual da palavra/nome distancia cada um dos líderes do extermínio “simbólico” de converterem-se em simples fatos históricos:

É muito bonito porque isso ajuda, precisamente, a ser lembrado a partir da dignidade e a não esquecer. Porque se esquecermos o que éramos ou o que somos hoje, ficaríamos condenados a repeti-lo. Foi muito *curativo* estar lá, e ver que há uma parte desta Colômbia que está lá, que ainda acredita e que não está esquecendo.¹⁸ (DUZÁN, 2019, tradução nossa).

18 No original: “Es muy bonito porque esto ayuda, precisamente, a que nos recuerden desde la dignidad y a no olvidar. Porque si olvidamos lo que éramos o lo que somos hoy estaríamos condenados a repetirlo...Fue muy *sanador* estar ahí, y ver que hay una parte de esta Colombia que está ahí, que sigue creyendo y que no está olvidando”.

Esse caráter ritual foi construído durante o processo de elaboração da obra em três etapas: o primeiro passo foi entender que cada um dos nomes simboliza a presença, e não a ausência, no tempo e no espaço; o segundo foi entender que quebrar o vidro tem uma carga simbólica, que mostra a fragilidade da vida; e o último passo foi quebrar o silêncio com a fratura do vidro. Em cada um desses passos, o apoio entre o grupo de colaboradores mostrou o caráter ritual terapêutico da ação, porque para quebrar o vidro eles tinham que se apoiar uns nos outros para não ferir a si mesmos. Lembremo-nos de que muitos dos líderes sociais foram ameaçados, de modo que o fardo emocional para eles era mais forte do que para o resto dos colaboradores, mas estar ali representava ser capaz de *curar* as feridas que se abrem dia a dia com a morte de um de seus colegas (Figuras 4 e 5).



Figuras 4 e 5 – *Quebrantos*. Doris Salcedo.

Fonte: <https://www.sur.org.co/el-artista-propone-y-la-sociedad-dispone/>

É interessante observar que Doris Salcedo é definida como uma escultora, de modo que em suas obras artísticas o material tem destaque, pois somente através da matéria é que Salcedo pode se expressar; assim, neste trabalho particular, é significativo que a artista colombiana tenha escolhido o vidro como material (Figura 6). Este foi selecionado justamente por sua condição de fragilidade, bem como por sua capacidade de cortar e ferir: “Eu estava procurando um material que dói, que fere a nossa pele. É que somos seres vulneráveis e temos esses líderes nas regiões que não têm absolutamente nada para se defender, apenas a vulnerabilidade de sua pele. É que nada os protege.”¹⁹ (DUZÁN, 2019, tradução nossa). Em uma espécie de metáfora, Doris coloca o

19 No original: “Yo estaba buscando un material que hiere, que nos hiere la piel. Es que somos seres vulnerables y tenemos a estos líderes sociales, en las regiones, que no tienen absolutamente nada con qué defenderse sino la vulnerabilidad de su piel. Es que nada los protege.”

vidro como a representação da vida, para manifestar essa fragilidade que tanto o material quanto a vida têm. Nas fraturas de vidro, a quebra é a quebra, pois, uma vez fraturado, não há nenhuma maneira de uni-lo, assim como a vida humana uma vez morta (Figura 7).



Figura 6 – *Quebrantos*. Doris Salcedo.

Fonte: <https://www.sur.org.co/el-artista-propone-y-la-sociedad-dispone/>



Figura 7 – *Quebrantos*. Doris Salcedo.

Fonte: <https://www.sur.org.co/el-artista-propone-y-la-sociedad-dispone/>

Finalmente, fica clara a relação entre o título da obra *Quebrantos* e sua materialidade. Os assassinatos quase diários trouxeram a vida da Colômbia, da família e da sociedade colombiana, que tentou se reinventar diante do conflito armado. E esta reinvenção só pode acontecer através da arte. E, embora seja utópico pensar em uma possível restauração completa das fraturas que a violência deixou em nosso país, acreditamos que a arte nos dê essa nova maneira de comunicação que nos permitirá não voltar aos *quebrantos* da vida.

Referências

ADORNO, Theodor. **Teoría estética**. Barcelona: Orbis, 1983.

AGUILAR RESTREPO, Melissa. Adolfo Bernal: imagen poética y especulaciones plásticas sobre el lenguaje. **Co-herencia**, Medellín, v. 12, n. 23, p. 267-283, jul./dez. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/cohe/v12n23/v12n23a11.pdf>. Acesso em: 06 fev. 2020.

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética relacional**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2006.

DE LA CALLE, Román. **Estética & crítica y otros ensayos**. Valencia: Edivart, 1973.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **¿Qué es la filosofía?** Madri: Anagrama, 2005.

DUZÁN, María Jimena. Entrevista com Doris Salcedo, Francisco de Roux, Patricia Tobón e Mayerlis Angarita. **Semana en vivo**, 10 jun. 2019. Disponível em: <https://www.semana.com/nacion/multimedia/semana-en-vivo--quebrantos--la-obra-de-doris-salcedo-en-homenaje-a-lideres-y-lideresas-asesinados-en-colombia/619163>. Acesso em: 06 fev. 2020.

FERNÁNDEZ, Carlos Arturo. Las señales urbanas de Adolfo Bernal / Obra del mes. **Vivir en el poblado**, Medellín, 08 out. 2015. Disponível em: <https://vivirenelpoblado.com/las-senales-urbanas-de-adolfo-bernal-obra-del-mes/>. Acesso em: 07 fev. 2020.

GARCIA CANCLINI, Néstor. **La sociedad sin relato**. Antropología y estética de la inminencia. Buenos Aires: Katz, 2010.

MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues. Intervenções estéticas, interpelações políticas: breves incursões na arte urbana latino-americana. **Paralelo 31**, Pelotas, n. 10, p. 60-81, jul./2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/paralelo/article/view/15061/9272>. Acesso em: 07 fev. 2020.

ROCA, José Ignacio. Un arte fuera del molde. MDE 07 - ENCUENTRO INTERNACIONAL MEDELLÍN 2007. Medellín, 2007. Disponível em: <http://mde.org.co/mde07/nodo/memorias-del-mde07/sala-de-prensa/prensa/adolfo-bernal-arte-fuera-de-molde/>. Acesso em: 06 fev. 2020.

VILLARREAL PUGA, Josué. La lingüística del significante y significado: una manera de comprender el mundo. **USFQ**, Quito, p. 20, dez. 2013. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/278576300/La-Linguistica-Del-Significante-y-Significado>. Acesso em: 7 fev. 2020.

WIDDOWSON, Henry G. Sobre la interpretación de la escritura poética. *In*: DURANT, Alan; MacCABE, Colin; FABB, Nigel; ATTRIDGE, Derek (coord.). **La lingüística de la escritura**: debates entre lengua y literatura. Madrid: Visor, 1989. p. 247-259.

ZALAMEA TRABA, Gustavo. El artista propone y la sociedad dispone. **Alai**, Bogotá, 14 jun. 2019. Disponível em: <https://www.alainet.org/es/articulo/200447>. Acesso em: 07 de fev. 2020.

Uma análise introspectiva dos videoensaios⁰¹

Nadia Imelda Moncada Sevilla

Universidade Federal de Mato Grosso

Alberto Manguel (2001) lembra que Aristóteles sugeriu que todo processo de pensamento requer imagens. Ao mesmo tempo, todo produto criativo exposto em imagens, sejam fixas ou móveis, envolve a palavra escrita em algum momento do processo de realização.

A relação entre ambas as formas de comunicação e pensamento (palavra e imagem) se torna cada vez mais evidente e inseparável da mídia e das práticas artísticas da era contemporânea. É graças a essas combinações de imagem e palavra que hoje podemos nos referir a gêneros de escrita audiovisual. Este artigo centra-se no videoensaio e/ou no ensaio audiovisual, uma prática que ganhou notoriedade no conteúdo da Internet na última década, comumente usado para a análise de artes visuais, especialmente cinema, e com o potencial para a análise de outras áreas do conhecimento.

Esta proposta de reflexão tem como objetivo analisar como se constitui o discurso dos videoensaios, sendo este um tipo de texto em que diferentes sistemas de signos coexistem simultaneamente. É, então, um olhar dentro da escrita audiovisual, especificamente para a relação entre a imagem visual e a imagem verbal ou literária em seu processo de montagem, desde a concepção da ideia e do roteiro até sua realização e edição do produto final.

Esta análise adotará uma estrutura orientada pelas etapas do processo de produção audiovisual (pré-produção, produção e pós-produção), com especial atenção à pré-produção. É a partir dessa ideia que a análise é considerada uma introspecção, uma espécie de exame anatômico dos videoensaios, porque responde a uma observação reflexiva em relação ao cerne do discurso dessa

01 O presente artigo faz parte das discussões de uma pesquisa sobre o videoensaio como forma de comunicação audiovisual acadêmica na Iberoamérica, orientada pelo Dr. Pedro Pinto de Oliveira, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT).

modalidade, de seu processo, de suas intenções e de como eles se tornam palavra e, em seguida, transformam-se em imagens.

Na tentativa de oferecer ao leitor um rosto ou, um caráter visual para as reflexões levantadas aqui, foram selecionados dois exemplos de videoensaios: *Barbaric Poetry: Can We Really Film the Holocaust?*, de Leigh Singer (2016); e *Cuadrante Solar*, de Luis Lechosa (2018). Por outro lado, no sentido teórico são retomadas as ideias discutidas pelo filósofo italiano Galvano Della Volpe (1967), que privilegiou as noções de montagem dos cineastas soviéticos Sergey Eisenstein e Vsévolod Pudovkin, bem como as propostas de Michel Chion (1993), compositor e estudioso de cinema, que traz à discussão um terceiro elemento fundamental que se junta à palavra e à imagem na construção desse discurso audiovisual: o som.

Aproximação do conceito de videoensaios

Embora não seja um tipo de escrita completamente novo, num cenário em que os textos dominam a academia como expressão do pensamento por excelência, o videoensaio adquire um caráter inovador, por isso é conveniente fazer uma breve pausa para entender o que é um videoensaio, que características o definem como tal e o que o diferencia de outras práticas audiovisuais contemporâneas.

Em um primeiro momento, não existe uma definição única e acordada na academia para designar essa modalidade de escrita audiovisual. Da mesma forma, as noções levantadas aqui estão longe de pretender serem consideradas como tais.

Deve-se começar afirmando que o videoensaio é apenas uma das muitas modalidades dentro do espectro da escrita audiovisual. Trata-se de um amplo campo imaginário que encaixa todas as práticas expressivas montadas e realizadas com o objetivo de serem projetadas em meios audiovisuais, seja para informar, disseminar, divertir, criticar, expressar sentimentos e muito mais. Todos estes são geralmente agrupados de acordo com algumas de suas características em classificações como videoarte, gêneros jornalísticos audiovisuais, narrativas audiovisuais e muito mais.

Na era contemporânea, existe um amplo estágio de formas e expressões inespecíficas que não podem ser definidas exclusivamente sob um único termo. Nesse cenário, nomear ou classificar parece responder a perguntas de preferências e perspectivas. O sociólogo americano Anselm Strauss (1997, p. 39)

já disse que “a maneira como as coisas são classificadas em conjunto revela, gráfica e simbolicamente, as perspectivas do classificador”. Para o autor, a perspectiva define que certas coisas podem ser classificadas juntas, como iguais e, em outras circunstâncias separadas, como diferentes.

Situações semelhantes são observáveis no caso dos videoensaios. Um único vídeo pode ser considerado por um grupo de pessoas como tal, enquanto outras pessoas preferem classificá-lo dentro do conceito de videoarte. Da mesma maneira, de uma perspectiva, dois vídeos podem diferir bastante em seu estilo, mas podem ser classificados como videoensaios. Da mesma forma, enquanto este termo é usado neste texto, possivelmente outras pessoas preferem chamá-los de ensaios audiovisuais, críticas em vídeo, entre outros.

Como já foi dito, para os propósitos deste texto, os videoensaios são reconhecidos como uma forma de escrita audiovisual, mas de onde vem o status do ensaio? O que dá esse caráter? A resposta mais óbvia está na afinidade dessa modalidade de vídeo com o gênero que acompanha seu nome, o ensaio.

O videoensaio, como nome composto, denota que é um gênero híbrido, nascido da combinação de gêneros ou formatos já conhecidos, um fenômeno comum na chamada era da convergência, a que Henry Jenkins⁰² se refere. Em seu nome, a palavra “vídeo” parece designar o meio ou formato, enquanto a palavra “ensaio” parece aludir a sua finalidade.

A integração da palavra “ensaio” em seu nome não é uma questão menor, pois é um gênero que é consideravelmente conhecido e respeitado no campo da literatura e da academia. “Um ato de classificação não direciona apenas uma ação aberta, mas também desperta um conjunto de expectativas relacionadas ao objeto assim classificado” (STRAUSS, 1997, p. 41). Nesse sentido, confrontar um vídeo catalogado como videoensaio implica ter a expectativa de perceber nele um caráter de ensaio.

No entanto, para facilitar o reconhecimento desse caráter de redação, vale lembrar as características geralmente atribuídas ao estudo. Sendo um gênero comumente usado na academia, espera-se que essa composição tenha uma linguagem formal, a inclusão de uma tese ou ideia principal, citações para

02 Henry Jenkins (2006) usa o termo convergência para se referir ao “fluxo de conteúdo através de diferentes mídias, cooperação entre vários setores da mídia e o comportamento migratório do público da mídia que irá a quase qualquer lugar em busca da experiência que deseja” (tradução nossa). No original: “By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want”.

autores de referência e a apresentação de ideias ou pontos de vista do autor. Não são as únicas características que o definem, mas são provavelmente as mais básicas.

No entanto, como se isso não bastasse, as hesitações não param por aqui. Chegar a uma definição específica do ensaio é quase comparável a tentar definir uma cor. Jorge Larrosa (2003, p. 106) cita Adorno quando diz que o ensaio é um gênero impuro e acrescenta que “o ensaio confundiria ou atravessaria a distinção entre ciência, conhecimento, objetividade e racionalidade, por um lado, e arte, imaginação, subjetividade e irracionalidade para o outro”. Sob essa premissa, e mesmo que pareça uma saída fácil, chegar a uma definição de videoensaio não será mais que uma tentativa. No entanto, continuando com o que já foi dito há alguns parágrafos atrás, é possível dizer, então, que é uma forma de escrita audiovisual que surge da convergência das características dos gêneros audiovisuais mais clássicos, como o cinema, de que resgata técnicas como montagem audiovisual; e gêneros literários, como ensaios, que ele usa para apoiar o valor de sua composição discursiva e compromisso acadêmico. Tais recursos podem ser considerados para diferenciá-lo da videoarte em geral.

Impureza, hibridismo, não especificidade e inovação constante também são características associadas a essa prática. É um gênero aberto a muito mais combinações e depende muito do estilo do autor. Por esse motivo, muitos videoensaios admitem uma essência tradicionalmente catalogada como acadêmica, enquanto outros apresentam uma tendência mais artística e/ou abstrata.

Com a abordagem anterior a essa modalidade de escrita audiovisual, é possível entrar em outro aspecto fundamental desse tipo de vídeo, a fim de entender como se constitui seu discurso e em que medida a palavra escrita entra em cena.

A palavra escrita na produção audiovisual

Nas composições audiovisuais em geral, a palavra escrita aparece como um dos principais elementos ou variáveis para dar sentido ao seu discurso. Junto a isso, outros elementos, como som, imagem e técnicas como montagem, podem ser mencionados, como compreendendo basicamente a espinha dorsal do discurso audiovisual.

Vale a pena perguntar, neste ponto: Como a palavra escrita aparece durante as etapas de produção do videoensaio? E como isso se relaciona com outros elementos significativos?

Deve-se lembrar que a produção de um vídeo é consideravelmente menor que a produção de filmes. Os videoensaiistas geralmente trabalham com conteúdo arquivado, material produzido anteriormente; portanto, a produção normalmente não requer a gravação de novo conteúdo.

Na primeira etapa, a pré-produção, como em qualquer outro produto audiovisual, a palavra escrita entra em cena desde a concepção da ideia e seu desenvolvimento, para a qual os autores geralmente recorrem à maneira mais tradicional de registrar o pensamento: escrever. Em suma, esse registro assume a forma do núcleo da etapa de pré-produção, parte indispensável para a realização de qualquer peça audiovisual: o roteiro.

A partir do roteiro, outros componentes do texto audiovisual podem surgir: o argumento, a sinopse, o esboço, a escaleta ou qualquer outro elemento que incentive a organização de ideias para se preparar para a produção. Por ser um produto audiovisual de ensaio, geralmente expositivo, possui uma evidente herança da literatura. Fyfe e Ross (2015) propõem, como parte do planejamento de um videoensaio, anotar em uma frase o argumento principal, bem como consideram esse um bom momento para tomar decisões em relação ao estilo, por isso sugerem perguntar que tipo de videoensaio se pretende criar e quais técnicas estilísticas serão usadas (*supercut*, *mashup*, *voice over*, texto mais imagem). O autor pode considerar se o seu texto audiovisual integrará narração, dramatização, pontos de vista, informações, caracterização, contraste etc. Nesse momento, a realização audiovisual é amplamente equiparada à escrita de um texto escrito.

Geralmente, nas produções em que é necessário filmar cenas, principalmente para obras de ficção, é utilizado o *storyboard*, um esboço gráfico do roteiro, com o qual a palavra adquire um sentido mais visual.

Até esse ponto, o videoensaio está em um estágio de gênese, ainda longe de seu aspecto final, essencialmente palavra escrita. O filósofo italiano Galvano Della Volpe (1967) dedicou atenção especial à relação do roteiro com a imagem, resgatando as ideias do cineasta e teórico soviético Vsevolod Pudovkin, que fez uma distinção entre a imagem visual do filme e seu “caráter concreto” ou “plasticidade”, com relação à imagem verbal ou literária e seu “caráter abstrato” (DELLA VOLPE, 1967, p. 64).

Pudovkin, citado por Della Volpe, também aponta as limitações da colaboração do escritor na produção cinematográfica:

O importante não são as palavras que ele escreve, mas as imagens plásticas expressas externamente que ele descreve nessas palavras... O roteirista precisa saber como encontrar e usar material plástico (visualmente expressivo)... esse conteúdo plástico cuja expressão é a substância principal da tarefa do cineasta (DELLA VOLPE, 1967, p. 64, tradução nossa)⁰³.

O teórico soviético reconheceu, então, que “o roteirista dificilmente dá uma ideia ao cineasta, um conteúdo abstrato da imagem, mas não sua forma concreta”; seu trabalho limita-se a um “deseja dizer” (DELLA VOLPE, 1967, p. 64).

De acordo com isso, a imagem criada até o final da fase de pré-produção dos videoensaios é apenas uma imagem abstrata e não concreta; eles são apenas um registro do que “se quer dizer”. Mas o que acontece com a palavra escrita na próxima etapa?

O estágio de produção é quando tudo o que é planejado no estágio anterior é realizado. Como já foi dito alguns parágrafos atrás, geralmente o ensaísta trabalha com material gravado anteriormente; portanto, na maioria dos casos, a fase de produção se concentra na coleta desse material.

Fyfe e Ross (2015) sugerem dedicar esse momento ao *download* de material audiovisual, considerando copiar um DVD, capturar imagens de vídeos ou filmes, coletar imagens fixas, pesquisar citações de acadêmicos ou declarações de pessoas que possam servir ao assunto do vídeo, tudo isso levando em consideração as diretrizes de direitos autorais.

Posteriormente, é conveniente organizar o material coletado, cortar as seções dos arquivos que serão necessárias em um programa de edição de vídeo, considerar a gravação de *voice-over*, gravar os próprios vídeos (se necessário), tirar fotografias ou projetar (se planejado), e manter-se atento à qualidade do material com o qual trabalha (FYFE; ROSS, 2015).

03 No original: “Lo importante no son las palabras que escribe, sino las imágenes plásticas externamente expresadas que describe en esas palabras... El guionista tiene que saber encontrar y utilizar material plástico (visualmente expresivo)... ese contenido plástico cuya expresión es la sustancia principal de la tarea del realizador”.

É apropriado refletir sobre o lugar da palavra escrita no processo que acaba de ser sistematizado. Ela foi relegada para um espaço menor ou é mantida?

Tudo o que foi gravado em palavras escritas no estágio anterior mantém seu valor durante todo o processo. O que acontece não é que a palavra desapareça, mas que tome uma forma diferente. No momento em que o videoensaiista coleta o material audiovisual, seu roteiro adquire visualidade. Nesse sentido, as palavras assumem a forma de áudio (arquivos de áudio coletados ou narração gravada pelo autor); imagens estáticas e em movimento; e, em alguns casos, é mantida como uma palavra escrita, quando o autor decide colocar explicitamente a palavra no vídeo, como em título, citação ou créditos.

E é finalmente na fase de pós-produção que o material preparado é submetido a todos os processos pelos quais o produto audiovisual final toma forma, proporcionando coerência e significado, tudo isso realizado durante a parte central desta etapa: a edição.

Parece apropriado, então, trazer à discussão o primeiro dos exemplos mencionados nos parágrafos de abertura deste texto. *Barbaric Poetry: Can We Really Film the Holocaust?* é um vídeo ensaio de 12 minutos, preparado pelo jornalista e ensaísta Leigh Singer (2016) para a revista britânica *Sight & Sound*, do British Film Institute.

No vídeo, Singer (2016) reflete o conhecido debate ético sobre imagens e filmes inspirados no Holocausto. O autor orienta a reflexão com sua narração, trazendo frequentemente as declarações de cineastas e de outros protagonistas do debate no formato de citações textuais e arquivos de áudio, contando com clipes de filmes e fotografias.

Barbaric Poetry: Can We Really Film the Holocaust? (SINGER, 2016) funciona como um exemplo do tipo de videoensaio mais tradicionalmente orientado como acadêmico. Como um ensaio escrito, ele expõe um tema principal, retoma os pontos de vista de vários autores e os entrelaça com o ponto de vista do próprio autor, de modo que surge uma discussão compreensível, com uma estrutura notavelmente semelhante aos gêneros acadêmicos escritos, principalmente de natureza expositiva.

Ao longo de seus 12 minutos, o vídeo mostra a palavra escrita explicitamente várias vezes. Sob a forma de títulos e citações textuais, principalmente (Figuras 1 e 2). Além de fazer uso explícito da palavra escrita no vídeo final, o autor também a utiliza externamente ao vídeo, como acompanhamento da publicação.

Em seu canal pessoal do *Vimeo*, Singer (2016) coloca uma breve descrição abaixo do vídeo: “um vídeo ensaio para a *Sight & Sound* que analisa o cinema do Holocausto e o que, em qualquer caso, pode ser representado a partir dessa atrocidade no cinema fictício ou real” (tradução nossa)⁰⁴. Como é uma rede social projetada especificamente para compartilhar conteúdo audiovisual, uma breve descrição parece ser suficiente para apresentá-lo, de modo que o vídeo apareça como um texto autossuficiente para demonstrar a tese central da discussão.

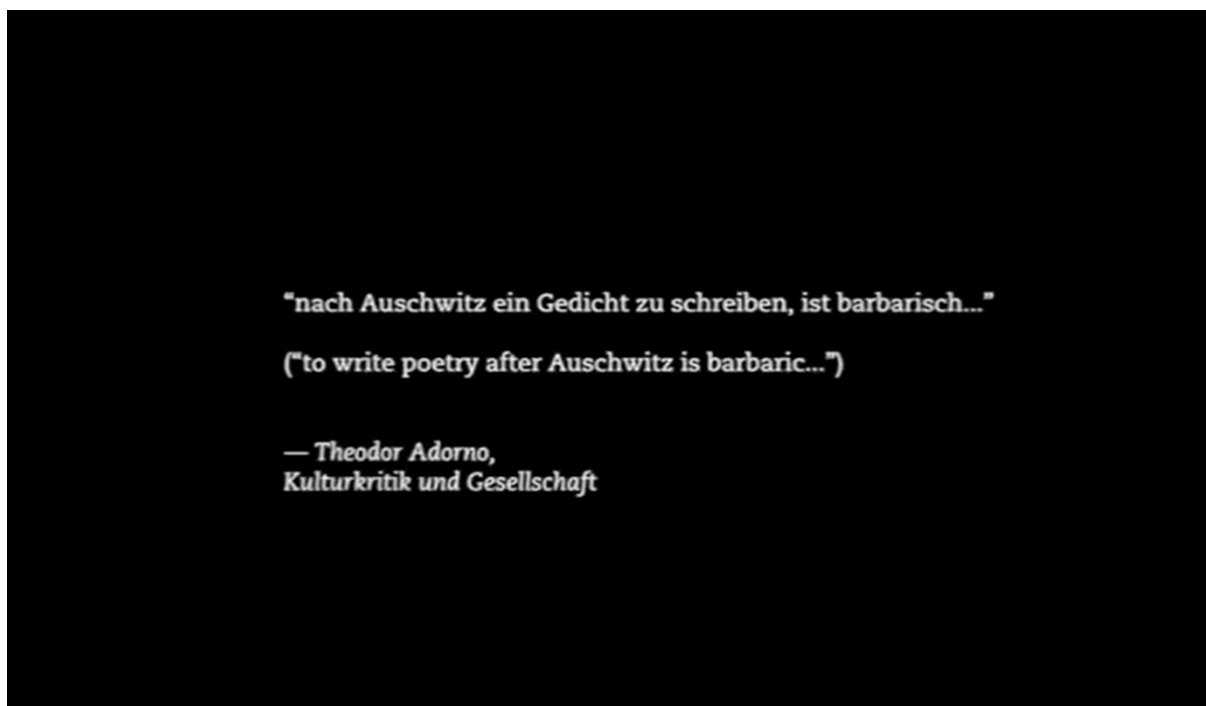


Figura 1 – Captura de tela do videoensaio da *Barbaric Poetry: Can We Really Film the Holocaust?* (2016)
Fonte: Singer (2016b).

04 No original: “A video essay for *Sight & Sound* looking at Holocaust cinema and what, if anything, can be depicted of this atrocity in fictional or factual filmmaking”.

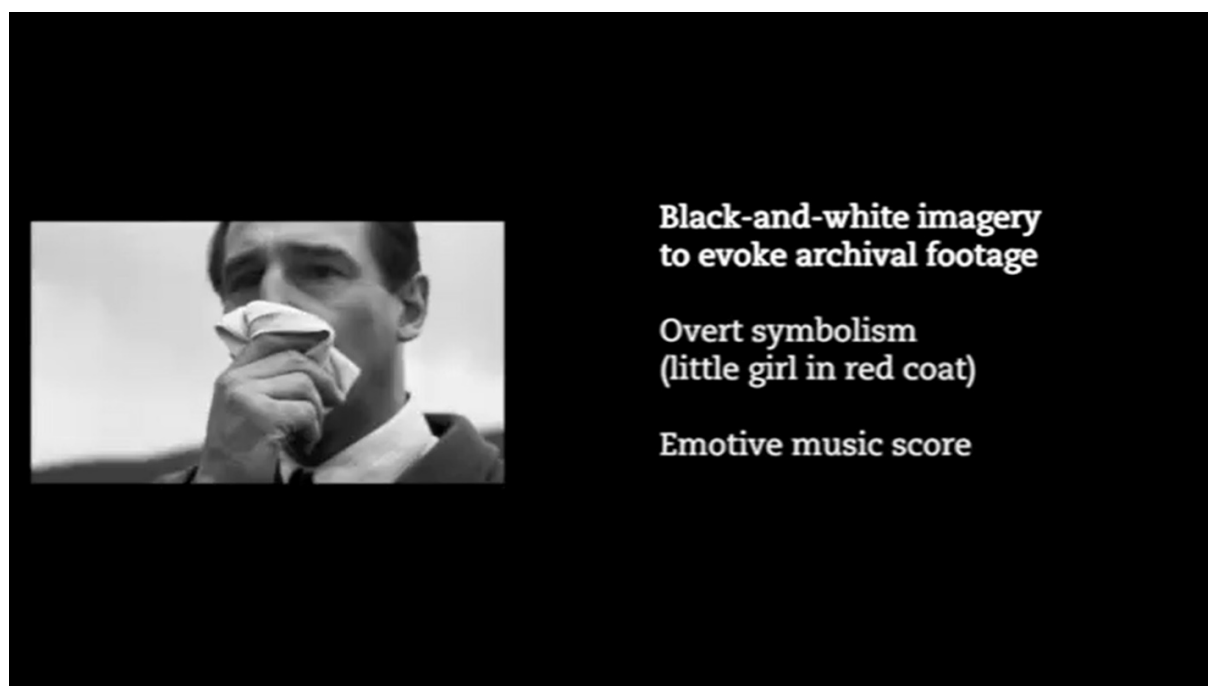


Figura 2 – Captura de tela do fragmento em que Leigh Singer (2016) analisa a Lista de Schindler.
Fonte: Singer (2016b).

Por seu lado, a revista *Sight & Sound* (SINGER, 2016a) apresenta o vídeo com uma entrada um pouco mais ampla e mais contundente, que trabalha para contextualizar o momento em que o ensaio foi publicado: “Enquanto o premiado Filho de Saul [filme húngaro de 2015, premiado no Festival de Cannes e nos Prêmios da Academia] de László Nemes cria uma nova maneira de dramatizar um campo de extermínio no estilo de Auschwitz, Leigh Singer revisita os argumentos éticos em torno da arte do abismo” (tradução nossa)⁰⁵.

Embora o vídeo apareça logo após a entrada, é imediatamente acompanhado por mais três parágrafos, que revelam alguns dos nomes de filmes, cineastas ou outros protagonistas da discussão citada no vídeo.

Apesar de o roteiro e tudo o que foi feito na fase de pré-produção não estarem disponíveis para acesso pelo público em geral, é possível deduzir que grande parte do texto que acompanha o vídeo já publicado, tanto no vídeo quanto externamente, são vestígios do que ao mesmo tempo moldou o roteiro, o argumento e tudo o que o autor escreveu na fase de gênese de seu vídeo.

05 No original: “As László Nemes’s award-winning *Son of Saul* forges a new way of dramatising an Auschwitz-like death camp, Leigh Singer revisits the ethical arguments around the art of the abyss”.

Quanto à palavra que assume a forma de uma imagem (fixa ou móvel), é possível refletir que há uma diferença óbvia entre a imagem abstrata contida nas palavras escritas no roteiro e as imagens plásticas que elas expressam uma vez projetadas na tela, como diz Galvano Della Volpe (1967), contando com as abordagens de Pudovkin. Embora parte do roteiro seja dedutível da visualização do vídeo, é importante considerar que esses eram apenas um registro do que o autor queria dizer, uma ideia abstrata, possivelmente ainda distante do produto final.

Della Volpe (1967) reconhece que é graças à montagem que se constitui o discurso audiovisual ou cinematográfico, porque é graças a isso que as imagens adquirem maior expressividade, dinamismo e eficácia artística, concedendo à composição audiovisual a capacidade de transportar “traduções abstratas, símbolos ou ideias”, em contraste com o “caráter concreto” geralmente atribuído à imagem.

No que diz respeito à palavra que assume a forma de som, Michel Chion (1993) sugere duas maneiras de localizá-la nas composições audiovisuais: a “palavra-teatro” e a “palavra-texto”. Para Chion (1993), o caso mais utilizado, principalmente no cinema, é a palavra-teatro, nome que atribui ao diálogo ouvido que “é percebido como emanando de seres humanos capturados na própria ação, sem poder sobre o curso das imagens que as mostram, e se ouve palavra por palavra, oferecidas a uma total inteligibilidade” (tradução nossa)⁰⁶.

A palavra-teatro tem sido usado principalmente em gêneros como cinema ou composições audiovisuais que envolvem a ação de personagens. No caso de videoensaios, é raro recorrer à representação de uma ação por meio dos atores, pois não é uma narrativa ficcional. Em geral, o diálogo é apresentado apenas quando o autor decide manter o áudio original de um clipe de um filme ou qualquer outro produto audiovisual citado na discussão, recurso usado mais de uma vez no vídeo de Singer (2016), *Barbaric Poetry: Can We Really Film the Holocaust?* No caso da palavra-texto, Chion (1993, p. 133) afirma que geralmente é apresentada como o “voice over de comentários”, uma técnica que muitos videoensaiistas usam. Nas palavras do autor, isso “[...] atua no curso das imagens. A palavra proferida tem o poder de evocar a imagem da coisa, o momento, o lugar, os personagens etc.” (tradução nossa)⁰⁷.

06 No original: “se percibe como emanado de seres humanos captados en la acción misma, sin poder sobre el curso de las imágenes que los muestran, y se oye palabra por palabra, ofrecido a una total inteligibilidad”.

07 No original: “[...] actúa sobre el curso de las imágenes. La palabra proferida tiene el poder de evocar la imagen de la cosa, del momento, del lugar, de los personajes, etc.”.

Antes de finalizar a análise, é pertinente trazer para a discussão o segundo exemplo de um ensaio em vídeo. *Cuadrante Solar* é um vídeo de 22 minutos, preparado pelo artista visual espanhol Luis Lechosa (2018). Segundo o site do autor, *Cuadrante Solar* “reflete sobre o olhar para o sol no cinema [...] de maneira cíclica e diagramática, articula diálogos entre vinte e quatro autores em uma montagem que, como relógio, sobrepõe as imagens tendo como eixo central o Sol” (LECHOSA, 2018, tradução nossa)⁰⁸.

Diferentemente do vídeo de Leigh Singer (2016), o ensaio de Lechosa (2018) é inclinado à tendência acima mencionada de vídeos de natureza mais artística ou abstrata. Nos seus 22 minutos de duração, o autor usou a palavra explicitamente na tela apenas para apresentar o título no início do vídeo e na lista do material citado que aparece no final do vídeo. É, então, um vídeo composto essencialmente por clipes de filme, desprovidos da palavra explicitamente evidenciada e da narração, técnicas presentes no vídeo de Singer (2016).

Externamente, o vídeo da Lechosa, publicado e projetado em mais de uma plataforma, geralmente é acompanhado por uma composição escrita de dez parágrafos, que começam com as seguintes linhas:

O tempo se partiu.

A luz separava as noites dos dias. As estrelas ajudaram as culturas antigas a dividir esses intervalos naturais da rotação da Terra em horas. Doze pelo caos e perigos noturnos, e mais doze pela divindade do sol e pela vida que gera. As horas fragmentaram nosso tempo de todos os tempos e voltamos a olhar para o sol (LECHOSA, 2018, tradução nossa)⁰⁹.

Semelhante a Singer (2016), Lechosa (2018) mantém o áudio original dos clipes citados, o que às vezes permite ouvir diálogos e músicas.

Lechosa (2018) utilizou principalmente a montagem para a composição do discurso audiovisual de seu vídeo. Nos minutos iniciais do *Cuadrante Solar*, os recortes de sequência de filmes são apresentados individualmente, um após

08 No original: “reflexiona sobre la mirada al sol en el cine [...] de una forma cíclica y diagramática, articula diálogos entre veinticuatro autores en un montaje, que a modo de reloj, superpone las imágenes teniendo como eje central el Sol”.

09 No original: “El tiempo se partía. La luz separó las noches de los días. Las estrellas ayudaron a las culturas de la antigüedad a dividir estos intervalos naturales de la rotación de la tierra en horas. Doce para la nocturnidad del caos y los peligros, y doce más para la divinidad del sol y la vida que genera. Las horas fragmentaron así nuestro tiempo de todos los tiempos y de vuelta miramos al sol”.

o outro, não muito diferentes dos videoensaios que usam a chamada técnica de *supercut*.

De acordo com um artigo publicado no site Mashable, Sara Roncero-Menendez (2013) explica o termo *supercut* da seguinte forma:

Supercuts, um termo cunhado por Andy Baio, são montagens de vídeo em que todos os clipes são compartilhados por um segmento comum. Podem ser os melhores ou mais engraçados clipes de um ator, clichês repetidos de maneiras diferentes ou quantas vezes uma palavra é repetida ou repetida. Os *supercuts* podem ser de programas de TV, filmes, músicas, videogames, comerciantes – praticamente qualquer tipo de mídia verbal ou visual. (RONCERO-MENENDEZ, 2013, tradução nossa)¹⁰.

No entanto, minutos depois, no *Cuadrante Solar*, muitas das imagens já exibidas aparecem novamente, mas desta vez uma acima da outra, posicionadas para que o sol permaneça centralizado (Figura 3). Às vezes, duas imagens aparecem sobrepostas e, à medida que o vídeo avança, o número de clipes que compartilham a tela aumenta, até que todas as imagens citadas sejam sobrepostas.

10 No original: “Supercuts, a term coined by Andy Baio, are video montages where all the clips share a common thread. It can be the best or funniest clips of a particular actor, a cliché repeated in different media, or even how many times a word or joke is repeated. Supercuts can be of TV shows, movies, music, video games, commercials — just about any type of verbal or visual media”.

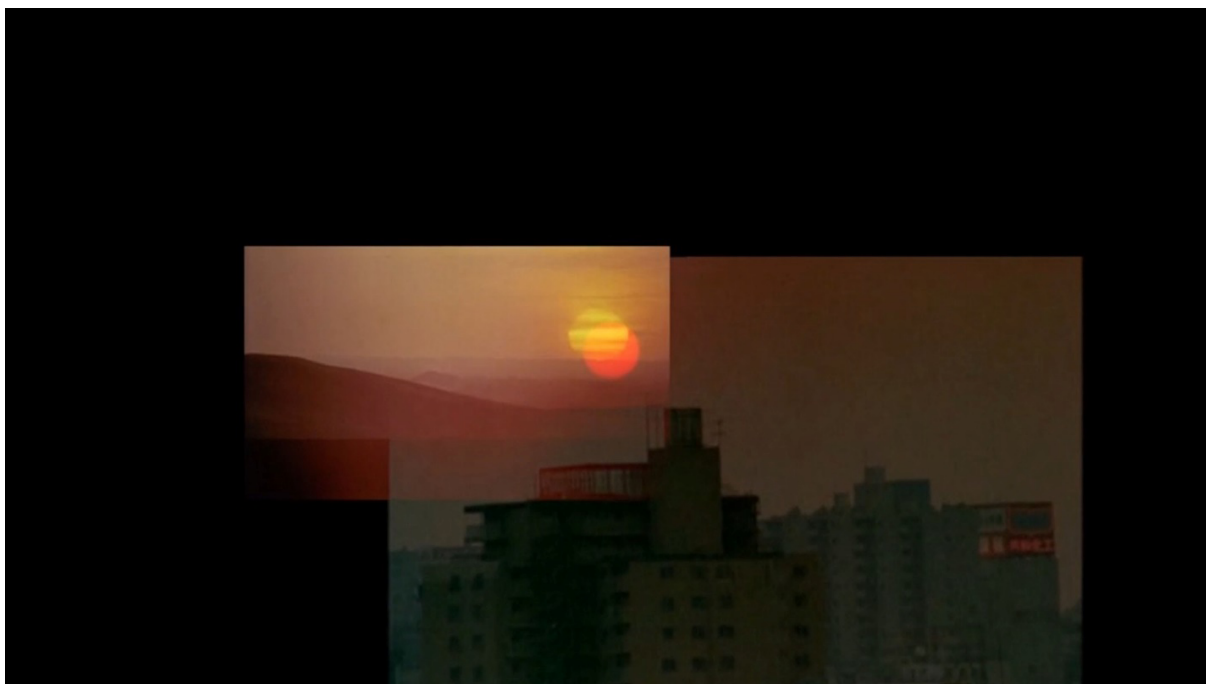


Figura 3 – Captura de quadro do *Cuadrante Solar* (2018), na qual duas imagens sobrepostas aparecem.

Fonte: Lechosa (2018).

Mesmo com a ausência da palavra escrita explicitamente no vídeo, o processo descrito acima denota um exercício que não poderia ter sido feito aleatoriamente. Tudo isso deveria ter sido parte do processo de planejamento do autor, uma etapa que inclui a realização do roteiro, trama, sinopse e qualquer outro registro genético da organização das ideias.

É possível afirmar, então, que o *Cuadrante Solar* (LECHOSA, 2018), apesar de ser um ensaio em vídeo que conforma seu discurso essencialmente a partir de clipes de filme, integrou em seu processo de realização a palavra escrita, como aconteceu com a *Barbaric Poetry: Can We Really Film the Holocaust?* (SINGER, 2016b), com a diferença de que, no decorrer de seu processo criativo, a palavra assumiu diferentes formas. No *Cuadrante Solar* (LECHOSA, 2018), a palavra não só se tornou imagem, mas também silêncio, comparação, sobreposição. Com a ajuda da montagem, a imagem conseguiu manter um caráter concreto e ao mesmo tempo abstrato, com as imagens oferecidas na tela, mas com uma análise que admite amplamente a subjetividade de seu espectador.

Por fim, vale lembrar as palavras de Chion (1993) sobre filmes mudos:

O cinema silencioso não foi privado da linguagem. Isso estava presente nele de maneira dupla: explicitamente no texto dos rótulos, que alternavam

com as imagens; e implicitamente pela maneira como essas imagens foram desmembradas, filmadas e montadas, ou seja, de modo que constituíam um discurso, no qual um plano ou um gesto era equivalente a uma palavra ou frase. (CHION, 1993, p. 131, tradução nossa)¹¹.

Pode-se perguntar, então, quanta palavra o *Cuadrante Solar* tem?

A resposta é simples: muito.

Considerações finais

Se algo ainda precisa ser reconhecido neste artigo, que já foi praticamente finalizado, é a limitação ou até a incapacidade do que está escrito aqui para expressar com muito mais congruência o que foi defendido. É permitido questionar o motivo de um texto escrito que busca analisar um texto audiovisual, muito mais quando se refere a composições audiovisuais específicas.

Como Della Volpe (1967) coloca, é impossível reproduzir ou mesmo tentar traduzir a eficácia artístico-emocional de uma composição audiovisual produzida anteriormente em palavras escritas. Zoller Seitz (2009) também usa um argumento semelhante para explicar o motivo do surgimento de ensaios em vídeo, dizendo que “somente ao avaliar o trabalho escrito, um crítico pode reproduzir com precisão a textura, essência, realidade do que que este trabalho está sendo criticado e aninhado no contexto de seus próprios argumentos e sensibilidade” (tradução nossa)¹².

No final deste texto, o leitor pode sentir uma espécie de vazio. Nesse caso, permanece a possibilidade de continuar essa discussão inteiramente audiovisual em outra plataforma. Não há nada que atrapalhe tal tarefa. Para que o sentido introspectivo fosse ainda mais evidente, um videoensaio poderia analisar seu próprio gênero, observando-se reflexivamente.

Dito isto, é importante reconhecer que esse tipo de discussão relacionada à palavra, à imagem e ao som tem a vantagem e, por que não, a obrigação de

11 No original: “El cine mudo no estaba privado del lenguaje. Este estaba presente en él de una manera doble: explícitamente en el texto de los rótulos, que se alternaban con las imágenes; e implícitamente por la manera misma en que estas imágenes eran desglosadas, filmadas y montadas, es decir, de manera que constituyesen un discurso, en el cual un plano o un gesto era el equivalente de una palabra o de un sintagma”.

12 No original: “Only when evaluating written work could a reviewer precisely reproduce the texture, the essence, the reality of the thing being critiqued, and nestle that piece of the work within the context of his own arguments and sensibility”.

ocupar diferentes formatos, espaços e plataformas. Deve ser uma discussão que existe na palavra escrita, nas artes, na imagem, no som e em qualquer gênero decorrente da convergência da mídia e das artes que admite um lugar para o sujeito.

Finalmente, como demonstrado aqui, a palavra escrita não está apenas onde a percebemos explicitamente. Há muitas palavras em uma única imagem, em um som, em um vídeo, mesmo em um plano ou uma técnica. Resta supor, então, que a mesma coisa acontece com a imagem, pois não só está presente onde é explicitamente percebida, como também é possível encontrá-la implicitamente.

Quanta imagem possui este texto?

Referências

CHION, Michel. **La audiovisión**: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Tradução Antonio López Ruiz. Barcelona: Paidós, 1993.

DELLA VOLPE, Galvano. **Lo verosímil fílmico y otros ensayos**. Tradução Alberto e Juan Antonio Méndez Borra. Madrid: Ciencia Nueva, 1967.

FYFE, Greer; ROSS, Miriam. How-to video essay. **Reframe**, Reino Unido, fev. 2015. Seção The Audiovisual Essay. Disponível em: <https://reframe.sussex.ac.uk/audiovisualessay/resources/how-to-guides/how-to-video-essays-by-greer-fyfe-and-miriam-ross/>. Acesso em: 11 jan. 2020.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture**: Where Old and New Media Collide. Nova York: New York University Press, 2006.

LARROSA, Jorge. O ensaio e a escrita acadêmica. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 28, n. 2, p. 101-115, jul./dez. 2003.

LECHOSA, Luis. **Cuadrante Solar**. 2018. Disponível em: <https://luislechosa.com/solar-quadrant>. Acesso em: 11 jan. 2020.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**: uma história de amor e ódio. Tradução Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg, Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

RONCERO-MENENDEZ, Sara. How to Create a Supercut Video. **Mashable**, 30 sep. 2013. Disponível em: <https://mashable.com/2013/09/30/how-to-supercut/>. Acesso em: 11 jan. 2020.

SEITZ, Matt Zoller. The Video Essay. **Kunst der Vermittlung**. Aus den Archiven des Filmvermittelnden Films, Alemanha, 2009. Disponível em: <https://www.kunst-der-vermittlung.de/dossiers/internet-weblogs/matt-zoller-seitz-video-essay/>. Acesso em: 06 jan. 2020.

SINGER, Leigh. Video: Barbaric Poetry – Can We Really Film the Holocaust? **Sight & Sound**, 2016a. Disponível em: <https://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/>

[video/barbaric-poetry-can-we-really-film-holocaust?utm_content=buffer4de98&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer](https://www.youtube.com/watch?v=buffer4de98&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer). Acesso em: 10 jan. 2020.

SINGER, Leigh. Barbaric Poetry: Can We Really Film the Holocaust? 2016b. Disponível em: <https://vimeo.com/181809612>. Acesso em: 10 de jan. 2020.

STRAUSS, Anselm. **Espelhos e máscaras**: a busca de identidade. Tradução Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1997.

Sobre os autores

Alice Garcia Silveira

Mestra em Estudos de Linguagem pelo Programa de Pós Graduação de Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Licenciada em Letras Inglês e Português e suas Respectivas Literaturas pela mesma instituição. Professora de Educação Básica - Língua Inglesa da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso (SEDUC MT). Integrante do Grupo de Pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.

alice.garcia.silveira@gmail.com

Dieleem Mara da Silva Campos

Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), com bolsa CAPES, Licenciada em Letras Português/Inglês pela Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT).

dieleem_mara07@hotmail.com

Everton Santos de Brito

Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), com bolsa CAPES, bacharel em Artes Cênicas pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR). É ator/performer e diretor de teatro, membro da SOLTA Cia de Teatro, da Pequena Cia da Cidade, da plataforma colaborativa O Levante em Cena e do site de crítica teatral Parágrafo Cerrado. Integrante do Grupo de Pesquisa Artes Híbridas - Intersecções, Contaminações e Transversalidades.

tonbritto@gmail.com

Joyce da Silva Nascimento

Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), com bolsa CAPES/DS e Licenciada em Letras/Francês pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Integrante do Grupo de Pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.

joyce.todimo13@gmail.com

Jozanes Assunção Nunes

Doutora em Linguística Aplicada e Estudos da Linguagem pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), com Estágio na Universidade de Lisboa, em Portugal; Mestra em Educação pela Universidade de Cuiabá (UNIC) e Licenciada em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Professora do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem (PPGEL/UFMT) e Técnica em Assuntos Educacionais da Pró-Reitoria de Ensino de Graduação da UFMT. É autora de *Currículo e responsividade: entre políticas, sujeitos e práticas* (EdUFMT, 2019) e *Fichas Pedagógicas* (Proeg-UFMT, 2018-2020), organizadora e editora de *Boletins das Licenciaturas e Bacharelados* (Proeg-UFMT, 2018-2020). Integrante do Grupo de Pesquisa Diálogos literários: Brasil e África lusófona.

jozanes@globo.com

Juan Ferreira Fiorini

Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), com bolsa CAPES/FAPEMAT, Mestre em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Licenciado em Letras/Espanhol pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). É autor de *Contar filmes: o cinema imaginário em Manuel Puig* (EdUFMT, 2020), organizador de *Na literatura, as imagens* (O sexo da palavra, 2019) e co-organizador de *Palavra e imagem na literatura contemporânea* (Tradição Planalto, 2020). Integrante do Grupo de Pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.

fiorini.juan@gmail.com

Karina Figueredo Souza

Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea (Linha de Pesquisa: Poéticas Contemporâneas), da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), com bolsa CAPES, e Graduada em Comunicação Social, habilitação Radialismo, pela mesma instituição. Integrante do Grupo de Pesquisa Artes Híbridas: intersecções, contaminações e transversalidades.

karinafig.luz@gmail.com

Maria Elisa Rodrigues Moreira

Doutora em Estudos Literários – Literatura Comparada, mestra em Estudos Literários – Teoria da Literatura e bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Pesquisadora de pós-doutorado em Literatura Comparada junto ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (PPGEL/UFMT), com bolsa PNPd/CAPES. É autora de *Saber narrativo: proposta para uma leitura de Italo Calvino* (Tradição Planalto, 2007) e *Coleção, arquivo, biblioteca: a literatura de Borges e Calvino* (Tradição Planalto, 2019), organizadora de *Na literatura, os livros* (O sexo da palavra, 2018) e *Cruzando fronteiras: literatura, interartes, intermídia* (EdUFMT, 2020), e co-organizadora de *Escrever também é outra coisa: ensaios sobre Italo Calvino* (Nova Alexandria, 2012), *Literatura: espaço fronteiro* (Clock-Book, 2017) e *Palavra e imagem na literatura contemporânea* (Tradição Planalto, 2020). Integrante do Grupo de Pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.

elisarmoreira@gmail.com

Nadia Imelda Moncada Sevilla

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), com bolsa CAPES/PAEC-OEA-GCUB, e Licenciada em Comunicação Social pela Universidad Centroamericana (UCA Managua). Integrante do Grupo de Pesquisa Multimundos.

imonsev.na@gmail.com

Natália Abido Valentini

Mestra em Psicologia pelo Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal de Mato Grosso (PPGpsi/UFMT), com bolsa CAPES, e bacharel em Psicologia pela mesma instituição. É coautora dos capítulos de livro “Arte, psicologia, educação e psicoterapia: promoção, prevenção e tratamento no desenvolvimento humano” (Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, 2019) e “Ecological Engagement and Educational Practices: An Experience in the Context of a Public Policy Implementation on the Protection of Children Victims of Sexual Abuse and Ill-Treatment” (Springer, 2019).

natalia.abido@gmail.com

Rejania Francisca da Cruz Santiago

Mestra em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT) e graduada em Letras pela mesma instituição. Atua como professora de Língua Portuguesa, Inglesa e suas literaturas. É gamer nas horas vagas, cultivando o interesse de pesquisa por storytelling-games e RPGs, entre outros gêneros da literatura digital (e impressa). Integrante do grupo de Pesquisa SEMIC – Semióticas Contemporâneas.

rfcsantiago@hotmail.com

Rosângela Fachel de Medeiros

Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS/CAPES) e bacharel em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Atualmente, é professora visitante no PPG Mestrado em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). Integra a *Red Iberoamericana de Investigación en Narrativas Audiovisuales* – RedINAV, e a *Red de Investigadores sobre Cinema Latinoamericano* – RICiLa. Seu artigo “A transculturação como estética dos cinemas latino-americanos” foi publicado no livro comemorativo de dez anos da revista argentina *Imagofagia, Diez miradas sobre el cine y el audiovisual* (UBA/AsAECA, 2018). Idealizou e realizou a *Mostra Internacional de Cinema URI/SESC – #PartiuCinema*. É idealizadora e diretora do *Festival Internacional de*

Videoarte SPMAY e do Festival Internacional de Videodança do Rio Grande do Sul – FIVRS, e codiretora da Mostra de Cinema Latino-americano do Rio Grande.

rosangelafachel@gmail.com

Sindy Yadira Bolívar Silva

Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), com bolsa CAPES/PAEC-OEA-GCUB, e Profesional en Estudios Literario pela Universidad Nacional de Colombia (UNAL).

sybolivars@unal.edu.co

Vinícius Carvalho Pereira

Doutor e Mestre em Ciência da Literatura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Bacharel e Licenciado em Letras Português-Inglês pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Professor do Departamento de Letras e do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem da Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT). Estágio pós-doutoral na Universidade de Nottingham (UoN), no Reino Unido. Líder do grupo de pesquisa SEMIC - Semióticas Contemporâneas. Autor de *O valor da letra e o sentido do número: Literatura e Matemática na produção do Oulipo* (EdUFMT, 2019), de *Literatura e abjeção: estudo da obra de Rubem Fonseca* (UEA Edições, 2012) e coautor de *Digital Legacy and Interaction: Post Mortem Issues* (Springer Verlag, 2013).

viniciuscarpe@gmail.com

