

VegaXP

Vol.1

ANAIS DO VEGAXP
CULTURA GEEK, ENSINO E ARTES.

CAMPINA GRANDE - PB | UFCG + UEPB
19 A 22 DE SETEMBRO 2023



ANAIS DO VEGAXP CULTURA GEEK, ENSINO E ARTES.

CAMPINA GRANDE - PB | UFCG + UEPB
19 A 22 DE SETEMBRO 2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Anais do VEGAXP: vol. 1 [livro eletrônico]: cultura geek, ensino e artes.

1. ed. Campina Grande, PB : Benares Editora, 2023. PDFI

Comissão técnico-científica: Amanda Lopes Bezerra, Ana Karla Marcelino de Melo, Ângelo Marcos Xavier Barbosa, Beatriz Farias Almeida, Bruno Santos Melo, Davi Ferreira Nóbrega, João Henrique dos Santos Soares, Jose Herbertt Neves Florencio, Laura Dourado Loula Régis, Laís Shauany Faustino da Silva, Lays Honório Teixeira, Lucas Ribeiro de Moraes, Mylena de Lima Queiroz, Patrícia Silva Rosas de Araújo, Sinara de Oliveira Branco, Thiago Rodrigo de Almeida Cunha, Vinícius Ryan de Sousa Montenegro, Viviane Moraes de Caldas.
Autoria: várias autoras e autores.

Bibliografia.

ISBN 978-65-81197-29-2

1. Arte e cultura 2. Literatura. 3.Cultura Geek. 4. Ensino.

DOI doi.org/10.57052/benares.9786581197292

24-198722

CDD-700

Índices para catálogo sistemático:

1. Arte e cultura 700

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129



Benares Editora

COMISSÃO ORGANIZADORA DO VEGAXP VOL. 1

Adriana Maria dos Santos
Amanda Lopes Bezerra
Ana Claudia Merencio da Cruz
Ana Karla Marcelino de Melo
Ana Livia Pinheiro Santos Ataíde
Ana Luísa Gomes Nascimento
Andressa Pinheiro Santos Ataíde
Angelo Marcos Xavier Barbosa
Anna Karolina da Silva Pereira
Anna Laura de Oliveira Santos
Attilas Roosevelt Solino Lima
Batista Emídio dos Santos Junior
Beatriz Farias Almeida
Bruna Bezerra Araújo Alves
Bruno Santos Melo
Calebe Nascimento Silva
Camila Felinto Benevides da Silva
Camilly Silva Oliveira
Cassiene Raissa da Silva Camilo
Catarina Albino de Lima
Chrisllayne Farias da Silva
Davi Silva de Araújo
David Naamã Melo de Figueiredo
Débora Lopes de Brito
Deise Maria Farias Lima
Diogo Ravelly Maia de Lima
Dyego Alves Cacho
Elaine Nathani Medeiros Dantas
Erica Mayara de Sousa Cordeiro
Erika Emanuely da Silva Cruz
Erika Raylla Marinho
Evelyn de Oliveira Mendes
Felipe Marinho da Silva Neto
Francilene Maia da Costa
Francisclaudio da Silva Sousa
Gabrielly Leite Moura
Gislayne Azevedo Dias
Gizelho Tertuliano Pereira
Glauber Filipe Nascimento Ferreira
Gleydson Kleyton Moura Nery
Iam Emanuel Diniz de Oliveira
Ian Corneau Soares
Isabelly Batista Gomes
Italo Azevedo de Souza
Ivylle Lucas Batista
Jeane Maria da Silva Santos
João Henrique dos Santos Soares
Jordânia Dantas Freire
Júlio César Cortez Silva
Kalebe Marques Santos
Karen Lidianny Oliveira Alves
Karoline Sartre de Oliveira Almeida
Kelvin Cirne de Lacerda Custódio
Kevyn Daniel Praxedes de Melo
Laura Nunes Marcelino de Lucena
Lays Honório Teixeira
Luan Felipe Borba da Silva
Lucas Ribeiro de Moraes
Luís Alberto Ferreira Gomes
Maria Clara Moreira da Silva
Maria Eduarda de Souto Silva
Maria Isabel Carneiro Franco
Maria Maisy Macedo Henrique
Marta Lídia Linhares Pereira
Mateus Floresta Tavares de Oliveira
Mateus Rodrigues de Melo
Mikael Guimarães Mendes
Milena Pereira Fernandes
Monielly Silva de Medeiros
Olga Karol Mendes
Paloma da Silva
Paula da Nóbrega Santiago
Paulo Henrique Crispim Gomes
Raquel Laurentino Cunha
Raquel Maria Soares Rodrigues
Renato dos Santos Cordeiro
Richelly Silva Simões
Rogério Gerson Rodrigues
Romildo Pedro da Silva
Samara Cavalcante Almeida
Silas Cordeiro
Solaneres Laértia Nunes Sabino Nascimento
Taynah de Lima Vidal
Thiago Almeida
Thrycia Carolina dos Santos Barros
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro
Vitória Paloma Aguiar Alves
Vivian Veras de Almeida
Willian Juan Guedes Vital

COMISSÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA DO VEGAXP VOL.1

Amanda Lopes Bezerra
Ana Karla Marcelino de Melo
Angelo Marcos Xavier Barbosa
Beatriz Farias Almeida
Bruno Santos Melo
Davi Ferreira Nóbrega
João Henrique dos Santos Soares
Jose Herbertt Neves Florencio
Laura Dourado Loula Régis
Laís Shauany Faustino da Silva
Lays Honório Teixeira
Lucas Ribeiro de Moraes
Mylena de Lima Queiroz
Patrícia Silva Rosas de Araújo
Sinara de Oliveira Branco
Thiago Rodrigo de Almeida Cunha
Vinícius Ryan de Sousa Montenegro
Viviane Moraes de Caldas

Realização:



Revisão:

Joarlan de Sousa Colaço
Lucas Ribeiro de Moraes

Editoração e apoio:



benareseditora.com

TRABALHOS COMPLETOS, 8

GT 02: HISTÓRIA EM QUADRINHOS E O DIÁLOGO COM OUTRAS ARTES - [COORDENAÇÃO: Me. Bruno Santos Melo - PPGLI/UEPB e Dra. Márcia Tavares da Silva - PPGLE/UFCG], 09

PROCISSÃO: OS TRAÇOS DE UM SERTÃO ILUSTRANDO A SEDE DE VINGANÇA E A BUSCA POR JUSTIÇA - [Cassiene Raissa da Silva CAMILO com orientação de Márcia TAVARES], 10

TRAVESTILIDADE, GÊNERO E GUERRA: CONFLITOS DE IDENTIDADES DA PERSONAGEM PAUL GRAPPE EM NARRATIVA TRANSMÍDIA - [Fabrício Batista de SOUSA], 23

DEBATE SOCIAL NA LITERATURA INFANTIL E JUVENIL: UMA LEITURA DA TEMÁTICA FRATURANTE EM PENADINHO: LAR - [Luíza Oliveira BRAZ e Maria Eduarda de Souza Rocha Gouveia LIMA], 32

“MORDIDA” (2021): ENTRE AS PRESAS DE ELSIE E AS GOTAS DE REFERÊNCIA SOBRE A FIGURA DO VAMPIRO NA NOVELA GRÁFICA - [Marina Silva NÓBREGA com orientação de Márcia TAVARES], 40

DENTE DE LEITE: GÊNERO E DISPOSITIVOS - [Néria da Silva LEAL com orientação de Francisco Felipe Paiva FERNANDES], 47

GT 05: PRÁTICA DE ANÁLISE LINGUÍSTICA/SEMIÓTICA DE TEXTOS EM QUADRINHOS E OUTROS TEXTOS MULTIMODAIS - [COORDENAÇÃO: Prof. Dr. José Herbertt Neves Florencio - PPGLE/UFCG, Me. Evanielle Freire Lima e Carlos Roberto Gonçalves da Silva - PPGLE/UFCG], 56

ANÁLISE SEMIÓTICA DA HQ ESCOLA DE LENDAS STORYTELLING SOBRE FOLCLORE, PRODUÇÃO AUTORAL DAS ALUNAS DE PUBLICIDADE DA ETE, - [Rosângela Maria Dias da SILVA], 57

GT 08: JOGOS E EDUCAÇÃO: PESQUISA E ENSINO - [COORDENAÇÃO: Prof. Dr. Eduardo Roberto Jordão Knack - UFCG e Andréa Maria da Silva - PPGH/UFCG], 63

MAPAS PELO BRASIL – UM BOARDGAME SOBRE MUSEUS PARA O PÚBLICO INFANTOJUVENIL - [Laura Honorio TEIXEIRA e Samara Alves da SILVA], 64

JAPÃO, ESCOLA E SAMURAI WARRIORS 5: POSSIBILIDADES E USOS DA HISTÓRIA ORIENTAL EM SALA DE AULA - [Weber Albuquerque NEIVA FILHO], 72

GT 12: A MITOLOGIA GRECO-ROMANA NO UNIVERSO GEEK - [COORDENAÇÃO: Profª Dra. Viviane Moraes de Caldas - PPGLE/UFCG], 81

DA MITOLOGIA ANTIGA À FICÇÃO CONTEMPORÂNEA: A REPRESENTAÇÃO FEMININA E O PAPEL ANTAGÔNICO DA MEDUSA EM UMA LEITURA COMPARADA - [Lúlia Milena Bélens Camilo de MELO com orientação de José Hélder Pinheiro ALVES], 82

SIMBOLOGIA E ALEGORIA DA MITOLOGIA GREGA NO GAME GOD OF WAR II - [Laís Shauany Faustino da SILVA], 89

ANÁLISE SIMBOLICA DO GAME GOD OF WAR II ATRAVÉS DA PSICOLOGIA ANALÍTICA: A JORNADA DE KRATOS ATRAVÉS DO MONOMITO - [Laís Shauany Faustino da SILVA], 97

REIMAGINANDO A MEDUSA: UMA JORNADA PELA MITOLOGIA EM LEAGUE OF LEGENDS - [Lilian Prazeres Alves BEZERRA com orientação de Profa. Dra. Viviane Moraes de CALDAS], 106

A RECRIAÇÃO DO MITO DE EROS E PSIUÊ EM LORE OLYMPUS - [Rossana Paulino de LUNA], 115

A ADAPTAÇÃO DE CARONTE EM SPIRITFARER: UM EXERCÍCIO DE DESPRENDIMENTO SOB A PERSPECTIVA DO(A) JOGADOR(A) - [Vinícius Ryan de Sousa MONTENEGRO e Viviane Moraes de CALDAS], 125

GT 14: COMUNICAÇÕES LIVRES - [COORDENAÇÃO: Me. Laís Shauany Faustino da Silva], 133

A ALICE EM CORALINE: UMA ANÁLISE COMPARATIVA SOBRE CORALINE DE NEIL GAIMAN E ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS DE LEWIS CARROLL - [Allane Aparecida dos Santos LINS], 134

WANDINHA ADDAMS E A SÁTIRA DA HISTÓRIA AMERICANA - [Clara Palácio RODRIGUES], 142

A AMBIÇÃO HUMANA SEM FRONTEIRAS: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE MACBETH E DEATH NOTE - [Mainan Barbosa BORGES e Maria Julia Santos PORTO com orientação de João Pedro Wizniewsky AMARAL], 147

O PODER DAS PALAVRAS: UMA ANÁLISE SOBRE A IMPORTÂNCIA DO ACESSO À LEITURA NO ROMANCE “CARTA À RAINHA LOUCA” - [Mainan Barbosa BORGES e Maria Julia Santos PORTO com orientação de João Pedro Wizniewsky AMARAL], 154

A SOCIEDADE MARGINALIZADA E O MEIO TÉCNICO-CIENTÍFICO-INFORMACIONAL NAS OBRAS CYBERPUNK: FANTASMAS DO FUTURO - [Mônielly Silva de MEDEIROS], 162

A PERSPECTIVA DO FANTÁSTICO NO REGIONALISMO DO CONTO “DANÇA DOS OSSOS” DE BERNARDO GUIMARÃES - [Vitória Pompeu de LIMA], 170

Caro(a) leitor(a),

O evento VegaXP – Cultura Geek, Ensino e Artes contou com sua terceira edição em 2023. A intitulamos de “Vol. 1” porque consideramos que seria um ótimo recomeço após tempos difíceis no mundo. Com o sucesso do evento em sua retomada, temos certeza de que todos os envolvidos fizeram seu melhor para realizar esse objetivo.

Parte considerável desse êxito se deve aos excelentes trabalhos apresentados durante os quatro dias de realização do Vega. Buscando valorizar esse aspecto científico e acadêmico do nosso evento geek, agradecemos imensamente a todos os organizadores desta edição, em especial à excelente Comissão Técnico-científica, ao tempo em que disponibilizamos estes Anais do Evento, com os trabalhos completos apresentados e submetidos. Desejamos boas leituras e bons frutos para a formação humana, profissional e acadêmica de todos os que tiverem acesso a este documento.

Cordialmente,

Comissão Organizadora.

TRABALHOS COMPLETOS

**GT 02: HISTÓRIA EM QUADRINHOS
E O DIÁLOGO COM OUTRAS ARTES**

COORDENAÇÃO:

Me. Bruno Santos Melo (PPGLI/UEPB)
Dra. Márcia Tavares da Silva (PPGLE/UFCG)

PROCISSÃO: OS TRAÇOS DE UM SERTÃO ILUSTRANDO A SEDE DE VINGANÇA E A BUSCA POR JUSTIÇA

Cassiene Raissa da Silva CAMILO
Orientação: Marcia TAVARES

RESUMO: O presente trabalho está centrado em uma leitura da obra *Procição* (2019), destacando dados sobre o autor da história em quadrinhos e os recursos utilizados por ele na construção do enredo, tanto os textuais quanto os mecanismos visuais explorados na composição do nosso objeto de estudo, pormenorizando o significado do vocábulo que nomeia o livro e qual o seu impacto no que concerne aos acontecimentos sucedidos na trama. Tendo assimilado essas questões, fundamentado em Ramos (2009) e Postema (2018), iremos destacar a temática principal da história em quadrinhos. O lugar onde o enredo se passa é o sertão nordestino e podemos analisar o que é dito sobre esse espaço e como o narrador se refere ao local, visto que existe uma tendência comum em múltiplas obras, sejam literárias e imagéticas ou encenadas em peças teatrais, telenovelas e no cinema, de representarem o sertão como um lugar mísero e lastimável, com uma população regida pelo coronelismo e sem nenhuma perspectiva positiva de um futuro abundante. Considerando a época em que a narrativa se passa, iremos analisar como o cangaço atuou na composição da trama, desse modo podemos atentar para a sua origem como um defensor e preposto do povo que habitava o sertão nordestino. Pois, o cangaceiro, que representa o papel central, traz consigo a reprodução de um movimento social conhecido, em sua maioria, de modo superficial, mas que a partir dessa leitura e com base em outros autores, pode ser examinado e apreendido de forma proveitosa, nos levando a investigar outras organizações comunitárias existentes em nosso país e elucidar sobre seus objetivos e suas causas. Da mesma forma, refletiremos sobre a existência de uma crença presente e que norteia as duas famílias retratadas na obra e o cangaceiro, observando qual a religião ou as religiões são dominantes e como acontece o exercício da fé e de um sincretismo religioso no enredo e na região trabalhada pelo autor da história.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Sertão Nordestino, Cangaço, Sincretismo Religioso.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa originou-se a partir de um seminário realizado para a conclusão da disciplina Literatura Infantil e Juvenil, no período 2021.2 da graduação de Letras em Língua Portuguesa, ministrada pela Professora Doutora Marcia Tavares Silva. Após as nossas leituras e análise da história em quadrinhos *Procição*, que tornou-se nosso objeto de estudo, e fundamentadas nos estudos realizados por Penn (2002), Ramos (2009) e Postema (2018) no que se refere a definição, concepção e produção de uma história em quadrinhos (HQ). Faremos uma breve exposição sobre o enredo que constitui a narrativa, verificando suas singularidades e a capacidade que têm de oferecer ao leitor uma criação envolta por vivências reais com tradições percebidas no sertão do nordeste brasileiro. Este que ganha notoriedade em numerosas composições nacionais, tanto na literatura quanto na música e em espetáculos audiovisuais e teatrais.

Observando o título e a narrativa da obra, examinaremos a ordem dos fatos que rompe com o tradicional final feliz, apreciado em obras clássicas como os contos de fadas “John Updike nos lembra que os contos de fadas que lemos hoje para as crianças tiveram suas origens numa cultura em que histórias eram contadas entre adultos [...]” (Tatar, 2004, p. 9) e a autora ainda reitera: “Dando um caráter terreno aos mitos e pensando-os em termos humanos em vez de heroicos, os contos de fadas imprimem um efeito familiar às histórias no arquivo de nossa imaginação coletiva.” (Tatar, 2004, p. 9).

Reconhecemos uma quebra do que é considerado convencional quando o livro *Procição* proporciona um

final trágico, roteiros que ganharam espaço na contemporaneidade de acordo com (Oliveira, 1986) “[...] embora a produção contemporânea, [...] caracterize-se mais por violações a esse estatuto-base, seguindo a trilha das novas experimentações narrativas da modernidade literária.” (p. 22). Nesta HQ existe uma sede de vingança que é saciada a preço de sangue pelo cangaceiro que, no desfecho da trama, exprime: “Procissão”. Compreendendo o significado desse vocábulo na história, assim como durante a sucessão das cenas, teremos uma descrição do sertão nordestino e do seu povo, o que traz contemplações sobre as condições de vida nesse lugar.

Para que consigamos efetivar os nossos objetivos, organizamos este artigo da seguinte maneira: “Introdução” que visa nortear quanto ao conteúdo aqui expresso; “Procissão”, nela explicitamos a respeito do autor e sua obra, proferindo acontecimentos que concebem o livro; “Leitura e Análise” nesta parte examinamos momentos específicos da narrativa e evidenciamos as ferramentas empregadas pelo autor para concretizar a sua ideia e dar “vida” ao roteiro com seus personagens. Seguidamente trouxemos o tópico “Sertão: a morada do Cangaceiro” em que refletimos, sucintamente, acerca do espaço e das ações tomadas pelo protagonista da história em quadrinho. Por fim, concluímos com as “Considerações Finais” trazendo reflexões acerca deste material, assim como, percursos iminentes para pesquisas futuras.

2. PROCISSÃO

2.1 Apresentação do autor

O escritor Vinicius Velo é o autor da obra que estudamos neste artigo. Em seu perfil na LinkedIn — rede social para perfis profissionais, bem como na Behance — rede de sites e serviços, Velo se descreve da seguinte maneira: “Olá, sou um artista 3D/2D dedicado a contar histórias visuais. Tive o prazer de trabalhar em muitas etapas do pipeline de filmes/séries/quadrinhos, desde a apresentação de ideias, escrita de roteiros, arte conceitual, modelagem e texturização de adereços e personagens.”.

O artista nasceu em 1982, na cidade de Piracicaba, e atualmente mora e trabalha na cidade de Jundiaí, ambas no estado de São Paulo. Formou-se em Publicidade e Propaganda, no ano de 2004, pela Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP) e, no ano de 2007, se especializou em Cinema e Animação no curso Voyage da Faculdade Melies de Tecnologia. Velo atua no mercado publicitário desde 2009, na área de editorial e de produção de conteúdo como ilustrador, roteirista, storyboarder, concept artist e generalista 3D.

O autor desenha desde os 14 anos e teve forte influência de duas grandes editoras de histórias em quadrinhos: DC Comics e Marvel Comics. Após concluir a graduação, ele mudou-se para a cidade de São Paulo e decidiu deslocar-se da mídia 2D, com a qual já trabalhava, para atuar com a mídia 3D, tornando-se um especialista na área, produzindo ilustrações e modelando personagens nas áreas de publicidade e entretenimento. Velo trabalhou nas equipes do filme *Lino - Uma Aventura de Sete Vidas* (2017) e do documentário *O Dia Que Durou 21 Anos* (2012). Posterior a essas experiências, surgiu o seu primeiro projeto autoral, intitulado de *Procissão*.

2.2 Detalhes de publicação e resumo do enredo

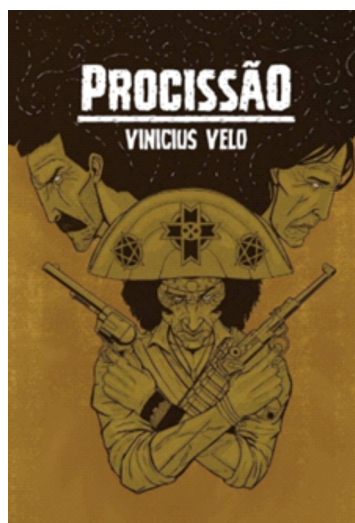
A história em quadrinhos *Procissão* foi publicada em 2019 após o autor Vinicius Velo ter sido premiado, no ano de 2017, em um concurso do PROAC (Programa de Ação Cultural), um programa de incentivo à cultura do Estado de São Paulo. A nossa intenção é analisar a jornada percorrida pelo cangaceiro que põe fim a uma rixa,

envolvendo duas famílias nordestinas e que já dura três gerações.

A HQ, que conta com 96 páginas, tem todo o seu projeto interno ilustrado em preto e branco e nela predomina um ambiente escuro porque os fatos ocorrem à noite. Conforme Ramos (2009) produzir quadrinhos nessas duas cores tornou-se um clássico neste gênero. Todavia, elas podem permanecer até hoje por falta de recursos na produção da história em quadrinhos, para economizar com os custos de sua fabricação ou como uma marca estilística do autor, reitera (Ramos, 2009) “A cor é um elemento que compõe a linguagem dos quadrinhos, mesmo nas histórias em preto-e-branco.” (p. 84).

No entanto, a capa e contracapa do livro tem uma coloração simbólica, em um tom terroso que faz referência ao espaço sertanejo — chão de terra, casas de taipa e utensílios de barro; sendo confeccionadas na cor sépia, um marrom claro que lembra a cor amarela. Ao que se refere a cor em quadrinhos como uma método que comunica um código ao leitor, Ramos (2009) afirma: “Outro recurso possível da cor é para caracterizar algum personagem. [...] Há outros casos em que o uso da cor é fundamental para o entendimento da narrativa.” (Ramos, 2009, p. 86).

Figura 01: Capa do livro



Fonte: Velo, (2019).

A história exposta ao leitor, em *Procissão*, narra a briga entre as famílias: Fontes e Silvino. O motivo que originou ou quem iniciou essa intriga não é manifesto, evidenciando não existir uma espera por justiça por parte dos familiares que ainda estão vivos, mas uma busca por vingança. E, esse é o caminho percorrido pelo cangaceiro escolhido para dar o último tiro e executar os únicos sobreviventes nessa rixa.

Na primeira cena da HQ, Justina Fontes aparece sentada em uma cadeira, posta em frente à sua casa, escreve — no bloco de notas do cangaceiro — o nome daquele que deveria ser morto, a mulher se ajoelha e paga pelo serviço com a sua própria vida. Acreditando que agora irá ter paz, Justina entrega-se ao cangaceiro que a ceifa com um tiro em sua cabeça. Uma vida por outra vida “**CONTRATO ASSINADO E PAGO CONFORME A REGRA VELHA.**” explica o cangaceiro na cena seguinte, local em que acende algumas velas e faz uma reza, conversando perante uma figura semelhante a Nossa Senhora da Conceição Aparecida, reconhecida pela religião católica enquanto padroeira do Brasil “**BENÇÃO, PADRINHO.**” saúda ele, demonstrando uma devoção registrada em Lampião, o maior líder do cangaço que revelava aspectos de sua crença “[...] mas é certo que Lampião venerava o Padre Cícero, a tal ponto que nunca cometeu depredações no Ceará, o estado do seu Padrinho.” (Wiesebron, 1996, p. 428) e não somente ele, muitos cangaceiros subordinavam-se ao porta-voz

espiritual.

Nesta sequência, que introduz esse enredo “O conjunto dos fatos de uma história é conhecido por muitos nomes: intriga, ação, trama, história.” (Gancho, 1991, p. 5), a viúva Justina é apresentada chorando e olhando para o chão, em prantos, ela direciona o seu olhar para o céu. A ação é ilustrada em cinco quadrinhos e essa composição tem o propósito de passar uma mensagem para o leitor: “As expressões faciais e as metáforas visuais se somam aos gestos dos personagens e a postura do corpo.” (Ramos, 2009, p. 114).

O primeiro quadro toma toda a página e tem um plano geral “Na prática, é amplo o bastante para englobar o cenário e os personagens representados.” (Ramos, 2009, p. 137) mostrando todo corpo de Justina e o ambiente onde encontra-se; o segundo quadrinho em um plano de detalhe “A atenção é para detalhes do rosto ou de objetos.” (Ramos, 2009, p. 140) exhibe somente o olhar dela, com lágrimas, voltado para baixo; o terceiro quadrinho segue evidenciando seus olhos agora apontados ao céu. Ou seja, o segundo e o terceiro quadros são retangulares “Agrupam-se cenário, personagens, fragmentos do espaço e do tempo. Tudo encapsulado dentro de um conjunto de linhas, formando um retângulo, quadrado, esfera ou outro formato.” (Ramos, 2009, p. 89) e estão inseridos dentro do primeiro quadro.

O quarto quadrinho, em um plano de visão inferior “De baixo para cima.” (Ramos, 2009, p. 143) mostra para onde os olhos de Justina estão voltados, o céu noturno com a lua em destaque. No quinto quadrinho, também em plano detalhe, foca-se nas lágrimas escorrendo pelo rosto da mulher. Essas ações executadas pelos personagens e transmitidas somente pelo rosto é um recurso que segundo Ramos (2009) traz expressividade para a imagem que está sendo representada.

Somente no sexto e último quadrinho dessas páginas, mostrado em um quadro de primeiro plano “Dos ombros para cima. Neste caso, o foco está nas expressões faciais.” (Ramos, 2009, p. 140), a personagem se recompõe, enxuga as lágrimas e direciona a primeira fala da HQ para o cangaceiro que contratou. Com o auxílio dos balões de fala que, conforme Ramos (2009) “Os balões talvez sejam o recurso que mais identifica os quadrinhos como linguagem.” (Ramos, 2009, p. 34), Justina emite “**NÃO ME IMPORTO. QUERO AQUELE HOMEM MORTO.**”, a frase tem as letras escritas em maiúsculo e as palavras **IMPORTO** e **MORTO** destacadas em negrito.

Figura 02: Primeira cena da HQ



Figura 03: Continuação da cena



Antes de seguir para o local onde está o homem que deve matar, verificamos uma retrospectiva e um evento anterior é contado. A história volta aos dias que antecederam a assinatura do contrato entre Justina e o cangaceiro. O narrador relata a morte de Zé, esposo de Justina, que é encontrado por ela na mata que cerca a sua casa, já atingido por um tiro, ele não resiste e morre. Após tomarmos conhecimento do que motivou Justina a contratar o cangaceiro, a história retorna para a noite da primeira cena e os quadrinhos mostram o cangaceiro indo realizar a tarefa que recebeu. Enquanto isso, o narrador descreve o Sertão Nordestino e quem mora nele, quais as características desse lugar e de seus habitantes, algumas declarações são: “O SERTÃO É O MUNDO. É TERRA QUE NÃO ACEITA DESAFORO DE CHÃO DURO, DE MIL ANOS DE SOL. AQUI A MATA É SECA E ESPINHENTA... DE TUDO IGUAL.”.

O cangaceiro chega na casa do capitão e a cena muda. Na varanda estão três personagens comentando o sobre a morte de Zé pelas mãos de Silvino e os motivos dele não ter matado Justina naquele dia e nem depois. Esse assassinato foi em uma lua minguante e eles já estavam na lua cheia, os homens parecem não entender, mas respeitam as escolhas do capitão. Enquanto eles conversam, alguns quadros retratam a história da rixa, o narrador indica quem teria começado, a família Silvino afirma ter sido atacada primeiro, mas não pode-se acreditar nisso “[...] MUITO SE DIZ POR AÍ.”. Fotos da família do capitão Silvino são mostradas e indicam que só restou ele, assim como Justina era a última dos Fontes, pois perdeu seu esposo naquela noite de lua minguante, mas já havia perdido seus filhos “[...] O CAPITÃO NUNCA TEVE NADA A **PERDER** E A **VIÚVA, TUDO.**”.

Nas terras de Silvino, o cangaceiro mata seus homens e inicia-se uma luta armada entre os dois. As cenas desse embate são mostradas sem diálogo, apenas os traços ilustram e aludem esse momento. O narrador volta a expressar certa vivência nesse sertão que vinga e mata por raiva e por honra “CHUVA E FÉ. QUANDO A REZA NÃO VENCE... O FERRO GARANTE. A TERRA SÚPLICA POR ÁGUA... E O HOMEM BANHA A TERRA COM SANGUE. [...]”. Durante a narração, o capitão observa que está sem munição e ferido, corre para fora da casa, mas o cangaceiro pega a sua arma, vai atrás dele e desfere um tiro em sua cabeça, então Silvino cai e morre.

O cangaceiro põe a arma no chão, olha para o céu, pega o seu bloco de notas, onde está escrito o nome de todos aqueles que foi contratado para matar e começa a descrever como advém essa conjuntura de extermínio, tal qual aquilo que percebe em seus alvos — ódio, valentia, presságio, calafrio, medo e, em alguns, arrependimento. Até que relata “MAS, **NÃO VOCÊ. NUNCA VOCÊ... JANUÁRIO SILVINO.**” e a figura do capitão Silvino e de quatro dos seus capangas aparecem de joelhos no meio do quintal daquela casa, com as marcas dos tiros e semblantes de pavor, assustados, fixam o olhar no cangaceiro.

A cena abre e no quadrinho subsequente é mostrada uma multidão de almas que foram ceifadas pelo cangaceiro, homens e mulheres assassinados por ele. Então, Justina aparece ao lado do cangaceiro, olhando para Silvino. Nesse instante, o cangaceiro certifica: “OS PADRES PROMETEM A **PAZ NA MORTE, MAS NUNCA PARA AS MINHAS ALMAS.**”. Dessa forma, aqueles a quem matou nunca terão paz e o refrigério pretendido por Justina, no início da história, não foi alcançado porque ela foi morta pelo cangaceiro, bem como Silvino “E PRA VOCÊ CAPITÃO, EU TENHO ALGO **MUITO PIOR.**” significando que o capitão só poderá vingar-se quando este matador morrer “**NESSE DIA SEREI SEU.**”.

Encaminhando-se para o desfecho da HQ, o cangaceiro risca o nome do capitão de seu caderno e queima com a chama de uma vela uma foto dele, asseverando a sua sentença: “VOCÊ É UM **HOMEM SEM NOME. SEM ROSTO. E TUA ALMA É MINHA.**”, assim, apresentando-se a Silvino e ao leitor, revela o seu nome,

informação ocultada das sequências introdutórias e desenvolvidas na obra “E PARA QUE SAIBAM POR QUEM PROCURAR, NÃO **ESQUEÇA O MEU NOME... PROCISSÃO.**”. Isto é, as suas vítimas não tem nome, pois perderam suas características identitárias, contudo, o cangaceiro tem seu nome, suas ações e o seu legado intactos.

A cena final são todos os mortos seguindo ao cangaceiro como em uma procissão — uma das vertentes do catolicismo popular, conforme Souza (2013) “[...] expressão de fé católica, mas também expressão de poder das irmandades e expressão da hierarquia social da qual estas irmandades faziam parte [...]” (Souza, 2013, p. 13). Dando a ideia de que o cangaceiro “Procissão” é o venerado e aquelas almas são os seus devotos, mesmo que não queiram. Encerrando o enredo com esta a simbologia oferece a sensação de que até mesmo os leitores são partícipes desse ato conclusivo da trama.

3. LEITURA E ANÁLISE

3.1 Elementos narrativos

O narrador da obra é onisciente “[...] está fora dos fatos narrados, portanto seu ponto de vista tende a ser mais imparcial.” (Gancho, 1991, p. 18), sendo um observador dos eventos. Entretanto, temos a presença do discurso direto com falas exatas dos personagens “Isso equivale a afirmar que o personagem fala diretamente, sem a interferência do narrador, que se limita a introduzi-la.” (Gancho, 1991, p. 24).

A trama é um faroeste à brasileira “[...] o faroeste é um estilo com tradição consolidada a partir de um conjunto principal de estruturas e elementos que foram alterados conforme necessidades do mercado cinematográfico e dos contextos de suas produções.” (Ribeiro; Ignácio, 2015, p. 4; 5). O número de personagens da HQ não é extenso “A personagem ou o personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo; em outras palavras, é quem faz a ação.” (Gancho, 1991, p. 8), o protagonista é o cangaceiro Procissão, os antagonistas são Justina Fontes (a viúva), Zé Fontes e Januário Silvino (o capitão); e os secundários são um rapaz e os quatro homens que estavam na casa de Silvino quando o cangaceiro chegou ao local, entende-se que eles trabalhavam para o capitão, mas nem a função e nem os seus nomes são ditos na obra.

O espaço da história “[...] lugar onde se passa a ação numa narrativa.” (Gancho, 1991, p. 15) é o Sertão Nordestino. A obra tem o seu tempo definido, tanto a época em se passa a história quanto a sua duração (Gancho, 1991). Os fatos são sucedidos na década de 1920, o ponto culminante do cangaço no Brasil, em um tempo cronológico “Está, portanto, ligado ao enredo linear (que não altera a ordem que os fatos ocorreram); chama-se cronológico porque é mensurável em horas, dias, meses, anos, séculos.” (Gancho, 1991, p. 13). Pois, apesar de ser uma intriga que perdura por três gerações, os episódios narrados se passam em 20 dias, a morte de Zé acontece em uma Lua minguante, muda-se a fase lunar, chegando a Lua cheia, e, em uma única noite, Justina negocia com o cangaceiro, ele a mata, parte dali, realiza seu rito religioso e segue para a casa de Silvino.

A sua temática principal é a rixa das duas famílias “[...] a ideia em torno da qual se desenvolve a história.” (Gancho, 1991, p. 21). Entretanto, a HQ aborda outros assuntos “[...] a concretização do tema, isto é, como o tema aparece desenvolvido no enredo.” (Gancho, 1991, p. 21), sendo estes: a vivência difícil no sertão nordestino, a força do homem e da mulher sertaneja — componente necessário para sobreviver, a atividade cangaceira e o exercício da fé “O catolicismo popular é uma expressão cultural, além de religiosa, e muda de forma e de posição a partir das transformações ocorridas no contexto cultural mais amplo do qual faz parte.”

(Souza, 2013, p. 6). Unido a estes reconhecemos a marca de um sincretismo religioso “Fusão de elementos religiosos e culturais diferentes, e até antagônicos num único culto.” (Andrade, 2010, p. 333). Portanto, o enredo vai além do âmbito natural e utiliza de ocorrências sobrenaturais na narrativa, acerca de uma crença e desse sincretismo Souza (2013) ainda certifica:

O catolicismo popular foi estruturado, afinal, a partir de sua vocação para o sincretismo e para a absorção de elementos exógenos, que são moldados às suas crenças e aos seus rituais. Com isto, o que aparenta ser local_ um ritual praticado em uma região específica_ é, na realidade, universal em toda a sua gama de contatos e influências: em sua capacidade de assimilar o que veio de longe e o que veio de outros tempos. (Souza, 2013, p. 6)

O título da obra e o nome do seu protagonista foram inspirados em um exercício religioso até agora vigente em nosso país. As procissões, comumente realizadas pela Igreja Católica Apostólica Romana, acontecem quando os devotos de um santo expõem a sua fé publicamente, seja nas ruas urbanizadas das cidades metropolitanas ou nas estradas da zona rural. A imagem de um Santo ou de uma Santa é colocada à frente, em lugar de destaque com enfeites que embelezam e enaltecem o ícone celestial “Gera-se, no cristianismo, um processo ao mesmo tempo de permanência e transformação, com elementos pré-cristãos sendo agregados à religião vencedora e sendo reestruturados sob a capa de novos cultos, nos quais os santos surgem como os novos intercessores.” (Souza, 2013, p. 9); os fiéis seguem caminhando atrás da representação sacra com louvores e orações, venerando aquele considerado divino. No que concerne a essa prática Souza (2013) explicita:

A procissão simboliza o pertencimento dos fiéis à Igreja, mas é feita no espaço externo ao templo, nas ruas e não em seu interior, o que demonstra a ambiguidade inerente ao ritual: cerimônia ao mesmo tempo eclesiástica e profana, controlada pela Igreja e absorvendo elementos profanos. Ao mesmo tempo, a procissão afirma a autoridade da fé sobre o espaço profano, incorpora-o à autoridade da Igreja e faz com que a identidade cristã dos que dela participam seja afirmada perante eles próprios e perante quem se mantenha alheio à fé. (Souza, 2013, p. 44)

3.2 Linguagem *quadrinística*

Em sua pesquisa (Ramos, 2009) é enfático ao dizer que “Quadrinhos são quadrinhos.” (p. 17) ainda que haja questões em comum com outras expressões de arte como, por exemplo, o cinema e o teatro. Dessa forma, ao defender a comunicação independente deste gênero, chama a nossa atenção para termos cautela ao denominarmos de literatura uma HQ e acabarmos sendo pejorativos, desconsiderando as características tão únicas desse modo de contar histórias breves e, em alguns casos, narrativas mais extensas “E, como tais gozam de uma linguagem autônoma, que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos.” (Ramos, 2009, p. 17).

Na cena que introduz *Procissão* (2019), já descrita neste trabalho, não há balões de fala (solilóquio), balões de pensamentos (monólogo), legendas indicando a fala do narrador, nem uso de onomatopeia, etc. Apenas as imagens narram essa ação, isso ocorre pois segundo (Postema, 2018) “As imagens dos quadrinhos tendem a um detalhamento mínimo, permitindo que o leitor foque nos detalhes que são oferecidos, para que eles tragam significado com mais intensidade em relação ao personagem ou à narrativa.” (p. 32). O intuito é que o leitor realize uma leitura inferindo o significado intrínseco à construção de cada cena. Porquanto, esse recurso

de somente informações não-verbais, sem nenhuma ferramenta verbal, vai aparecer de maneira recorrente e, normalmente, os diálogos ou monólogos nas histórias em quadrinhos são reduzidos.

Isto posto, após essa leitura visual, espera-se que o leitor perceba que, nos quadros iniciais de *Procissão*, a figura feminina — chorando por sua frustração — faz parte de uma das famílias que vem sustentando a rivalidade, tema central da obra. Essa decodificação de imagens paradas é analisada por Penn (2002) quando explicita que esse trabalho de leitura imagética pode ser efetivado por meio dos estudos semióticos “A semiologia provê o analista com um conjunto de instrumentais conceptuais para uma abordagem sistemática dos sistemas de signos, a fim de descobrir como eles produzem sentido.” (Penn, 2002, p. 319), a escritora elucida “O objetivo é tornar explícitos os conhecimentos culturais necessários para que o leitor compreenda a imagem.” (Penn, 2002, p. 325), da mesma maneira analisa os níveis de significação:

O ato de ler um texto ou uma imagem é, pois, um processo interpretativo. O sentido é gerado na interação do leitor com o material. O sentido que o leitor vai dar irá variar de acordo com os conhecimentos a ele(a) acessíveis, através da experiência e da proeminência cultural. Algumas leituras podem ser bastante universais dentro de uma cultura; outras serão mais idiossincráticas. (Penn, 2002, p. 324).

Além disso, nesse primeiro contato com a HQ, o leitor deve observar os traços que desenharam os personagens e todo o cenário, são contornos que correspondem ao tema da obra e isso provoca a verossimilhança “É a lógica interna do enredo, que o torna verdadeiro para o leitor é, pois, a essência do texto de ficção.” (Gancho, 1991, p. 5). Em toda a narrativa identificamos que o autor segue um estereótipo realista dos personagens e do espaço “Para Cagnin (1975), os personagens podem ser desenhados de maneira *realista, estilizada* ou *caricata*.” (Ramos, 2009, p. 122). No que se refere às imagens em *Procissão* serem factuais aos ícones que representa (Ramos, 2009) certifica “[...] o relevante, a nosso ver, é que o produtor da história tenha estereótipos em mente na hora de compor um personagem.” (p. 125). Isso é importante nas histórias em quadrinhos porque provoca uma percepção harmoniosa “É preciso haver um casamento entre desenho e assunto abordado.” (Ramos, 2009, p. 125).

Os balões de fala — diálogos, discurso expresso; e o uso dos apêndices — pontas que direcionam o balão para a boca do falante, fazem parte da composição dessa narrativa “Os dois elementos - balão e apêndice - estão umbilicalmente associados.” (Ramos, 2009, p. 43). Esse balão-fala é predominante nos momentos de interação discursiva em *Procissão*, mas temos também o balão-berro “[...] extremidades para fora, como uma explosão; sugere tom de voz alto; [...]” (Ramos, 2009, p. 37), aparecendo, por exemplo, quando Justina grita por Zé no meio da mata e quando o empregado de Januário chama por ele ao ver o cangaceiro aproximar-se. Outro tipo de balão muito utilizado na narrativa é o balão-duplo “[...] indica, em princípio, dois momentos diferentes na fala.” (Ramos, 2009, p. 38) e balões-intercalados “[...] durante a leitura dos balões de um personagem, pode haver outro balão com a fala de um interlocutor; [...]” (Ramos, 2009, p. 39).

Da mesma forma, estão presentes na obra as legendas “Está ligado a uma figura com formato retangular, [...] É o que se convencionou chamar de *legenda*, outro recurso da linguagem de quadrinhos.” (Ramos, 2009, p. 49) representando a voz do narrador, seja este onisciente ou personagem. E, outro instrumento empregado é a onomatopeia “Não há uma regra para o uso e a criação de onomatopéias. O limite é a criatividade do artista.”

(Ramos, 2009, p. 78), em *Procissão* essa figura de linguagem representa os sons do fogo para acender as velas e o cigarro do cangaceiro, os barulhos de disparos do revólver e até da lâmina de uma faca atingindo o capitão Silvino, assim como dos gritos de desespero e de dor.

Conforme vimos na primeira fala de *Procissão*, verificamos que ao longo da HQ, algumas falas dos personagens e textos das legendas contém um destaque em negrito, para Ramos (2009) isso ocorre com a intenção de sugerir ao leitor o tom de voz com o qual o vocábulo está sendo pronunciado no diálogo ou no monólogo da história, podendo ser uma palavra falada em um tom de voz mais alto ou dita com maior emoção, o autor ainda salienta “Como lembra Eguti (2001), a tonalidade mais forte serve também para dar destaque a determinado termo ou expressão, não necessariamente indicando volume de voz mais elevado.” (Ramos, 2009, p. 57). Isto significa que se o autor buscou dar destaque a certa palavra pode apontar apenas que desejou realçá-la na HQ e cabe ao leitor inferir a razão dessa ênfase.

Em um vídeo de 13 minutos, publicado em seu canal do YouTube, Vinícius Velo conversa com Claudia Assencio, revisora textual do quadrinho, no conteúdo eles contam como foi esse processo de revisão da linguagem utilizada na HQ. Assencio declara que é diferente “corrigir” um texto formal e um texto para quadrinho, pois não há necessidade de se usar uma linguagem culta e, especialmente, em *Procissão* a variação linguística — com uma abordagem regional “[...] responsável por podermos identificar, às vezes com bastante precisão, a origem de uma pessoa através do modo como ela fala.” (Coelho, 2010. p. 76); foi considerada e preservada porque os personagens são nordestinos e têm um jeito particular de pronunciar algumas palavras.

Não podemos ansiar por um modelo infalível de gramática normativa ou linguagem culta em HQ's, pois, de acordo com Ramos (2009), este é um produto voltado para públicos específicos e grande parte deles são crianças e jovens que não esperam acertos ortográficos, mas narrativas ativas que tenham roteiros surpreendentes com ilustrações incríveis. Por isso, aferimos em *Procissão* a ausência proposital de vírgulas, vocábulos escritos informalmente sendo destacados em itálico e o uso de interjeições, como, por exemplo, na fala que um dos funcionários do capitão dirige para o rapaz que estava com ele na varanda, dizendo: “OXI, MAS ENGASGOU FOI? DESEMBUCHA, HOMEM.”

Os traços da HQ são em linhas grossas e evidenciam características estéticas dos sujeitos “Segundo Eisner, a aparência física de um sujeito diz muito ao leitor.” (Ramos, 2009, p. 124). Os sinais gráficos elaboram expressões faciais, sejam as emoções demonstradas em determinado episódio e as marcas do tempo — rugas e cicatrizes super notáveis — por serem ilustrados personagens adultos, experientes e homicidas; Ramos (2009) citando Acevedo (1990) explica que “[...] os *sinais gráficos* são formas de: realçar as expressões, dar-lhes determinada precisão.” (Ramos, 2009, p. 109). Em *Procissão* os sentimentos mais eminentes são o ódio provocado pelos conflitos familiares, a tristeza por terem perdido todos os seus parentes, assim como o luto que enfrentam Justina e Januário, a dor quando são atingidos por arma de fogo e pelos golpes de faca, junto ao medo constante da morte.

Unidos aos sinais gráficos temos os movimentos do corpo dos seres desenhados, muito importantes para manifestar o que o personagem está sentindo, e devem combinar com o rosto representado na ação “Podem adquirir representação de movimento a cabeça, os olhos, as sobrancelhas, a boca, o tronco do corpo, os braços, a mão (em relação aos braços, segurando algum objeto ou no movimento dos dedos), a pernas, os pés, os cabelos.” (Ramos, 2009, p. 115). Outro recurso que expressa movimento e é utilizado na obra estudada são as *linhas cinéticas* “[...] linhas que servem para indicar movimento. [...] uma forma de reproduzir o momento de um gesto.” (Ramos, 2009, p. 116), essas linhas são percebidas no momento em que o cangaceiro enfrenta o capitão e eles encenam o último confronto.

4. SERTÃO: A MORADA DO CANGAÇO

Em conformidade com o que constatamos, o espaço em *Procissão* é o Sertão Nordestino, Mello (1979) traz um percurso histórico-sociológico referente a esse local e seus moradores, lugar em que a caatinga predomina pela falta de chuva e ocasiona um ambiente de seca e escassez, destruindo o trabalho agrícola e promovendo uma pobreza preponderante, resultando na fome e no nomadismo por busca de terras férteis:

Quando em fins do século XVII e ao longo de todo o século XVIII a necessidade de expansão colonizadora empurrou o homem para além das léguas agricultáveis do massapé, projetando-o no universo cinzento da caatinga, fez surgir um novo tipo de cultura, cujos traços mais salientes podem ser resumidos na predominância do individual sobre o coletivo - no plano do trabalho - e nos sentimentos de independência, autonomia, livre arbítrio e improvisação, como características principais do homem condicionado por este cenário agressivo e vastíssimo que é o sertão. (Mello, 1979, p. 267)

Por consequência dessa condição, seus habitantes estavam distantes daquela nomeada de civilização e foram invisibilizados em seu próprio país “Os sertões brasileiros, de certa forma, e os do Nordeste, em caráter especial, possuíram e possuem peculiaridades que não se podem esclarecer à margem do - tantas vezes aqui repetido - isolamento em que jazeram por séculos.” (Mello, 1979, p. 279). Exatamente nesse cenário ganha notoriedade um fenômeno que marca a história dos sertanejos, um grupo radicalista “O próprio banditismo não forma um movimento social, mas pode ser revolucionário, mesmo quando o objetivo for considerado conservador pelo resto do mundo.” (Wiesebron, 1996, p. 427), insurgente no sertão do nordeste brasileiro, encontrou neste espaço uma região propícia para executar suas operações, sendo este o Cangaço.

Do casamento de uma modalidade criminal de si mesma rica em violência - como é o caso do cangaço - com um ambiente natural e social profundamente predisposto a esta violência - caso da área sertaneja do Nordeste - resultaria o surgimento, a partir de meados do século XIX, de um banditismo rural cada vez mais desenfreado, findando por levar a região a um clima que beirava o socialmente convulsivo, nas duas últimas décadas daquele século, e que foi capaz de produzir, na primeira metade do atual, sagas criminais de dimensões nunca vistas em qualquer outro período anterior da história do Nordeste, como as de Antônio Silvino e principalmente a de Lampião (Mello, 1979, p. 290; 291).

A narrativa da história em quadrinhos aqui estudada acontece em 1920, época em que o cangaço estava em sua fase suprema no Brasil:

A imagem que ficou, e se conserva de modo mais generalizado em nossos dias, é cronologicamente a última, ou a penúltima. É a da década de 20 deste século, com o seu auge: 1926. Esta é a imagem de um cangaço gigante, cangaço do mosquetão, do “parabellum”, da bala de aço furando pé-de-pau e exigindo trincheira de pedra, do bando de cento e cinquenta homens, do ataque a cidade de luz elétrica, das primeiras páginas quase diárias dos jornais, da orgia – até financeira – dos trovadores populares, da frequência às conversas do Catete e do

Monroe, dos três, dos cinco, dos sete Estados da Federação (Mello, 1979, p. 290).

Um dos líderes do cangaço e seu componente mais lembrado pelo imaginário popular, reproduzido em festas carnavalescas e em obras artísticas: musicais, visuais e literárias “Na cultura popular brasileira, os cangaceiros inspiram ainda até hoje folhetos de cordel, e o casal Lampião e Maria Bonita é reproduzido como bonequinhos de barro.” (Wiesebron, 1996, p. 418). Aquele que chefiou este movimento foi Virgulino Ferreira da Silva, mais conhecido como Lampião “A figura de Lampião como justiceiro não é uma imagem compartilhada nem pela maioria daqueles que viveram o cangaço, nem por muitos estudiosos do assunto.” (Wiesebron, 1996, p. 418). Outros nomes são importantes para este movimento, porém Lampião e Maria Bonita carregam um poder simbólico e são parte importante na historiografia do nordeste brasileiro.

[...] Graciliano Ramos [...] tentou definir os tipos de cangaceiros, em *Viventes das Alagoas*, que, segundo ele, são dois: de um lado, no início, há aqueles que se tomam cangaceiros devido às lutas de família. São simpáticos, mantêm a disciplina no seu grupo e ajudam a população em caso de necessidade. Do outro lado, mais tarde, aparecem os cangaceiros que são cruéis, não disciplinados e não têm nenhum senso social. Antônio Silvino pertence ao primeiro grupo, enquanto Lampião e os chefes de subgrupos como Corisco fazem parte do segundo (Wiesebron, 1996, p. 422).

Figurando no papel central desta narrativa, o personagem “Procissão” representa esses homens e mulheres que compuseram a organização cangaceira. De acordo com Mello (1979) e Wiesebron (1996) essa coletividade não atuava individualmente, mas em grupo. Porém, o cangaceiro da trama age sozinho, mostra-se um ser solitário e apático, a secura que aponta ser característica do solo rural sertanejo, faz parte do seu perfil e revela-se indiferente às lamentações de suas vítimas. Por isso, reconhecemos no protagonista da HQ a desumanização de uma simbologia humana e ao aprofundarmo-nos no sertão daquela época e no cangaço, sentimos em “Procissão” o reflexo de “Lampião”.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A história em quadrinhos *Procissão* (2019) de Vinicius Velo, descreve o sertão nordestino de forma poética, com uma linguagem em alguns momentos trágica, mas muito profunda. Salientando o solo infértil e uma conjuntura cruel vivenciada por aqueles que moram nessa região. Essas questões, bem como ter um cangaceiro enquanto personagem principal, proporciona ao leitor que utilize da obra para pesquisar sobre o sertão neste tempo vigente, as mudanças ou melhorias do local e estudar sobre o cangaço para averiguar esse fenômeno e suas bandeiras. Além do mais, esta HQ é um instrumento que serve como ponte para pensar o papel dos movimentos sociais-revolucionários em direção a pessoas de baixa ou nenhuma renda, ao decorrer da nossa história, e como essas organizações atuam na sociedade do presente momento.

Identificamos que os assuntos “vingança” e “justiça” são abordados na história, sendo diferenciados. Pois, a busca que pode ter sido por justiça em alguma fase dessa inimizade entre as famílias, passou a ser uma sede insaciável por vingança. Tornou-se questão de honra retaliar toda a descendência morta em uma

guerra de sobrenomes. Portanto, a partir desta leitura, podemos atentar sobre hábitos criminosos que, muitas vezes, duram décadas, e não tem um parecer das autoridades policiais competentes, por consequência de um descaso do poder público em relação aos mais necessitados. Considerando que a viúva recorreu a alguém tido como “fora da lei” para solucionar a violência que sofreu por parte da família Silvino, não sendo mencionada nenhuma ação efetiva de uma jurisdição local para propor métodos resolutivos entre os dois lados.

Em suma, as reflexões que estão pormenorizadas nestas considerações finais visam fornecer caminhos possíveis a serem traçados em novas pesquisas sobre a obra *Procissão* ou demais títulos disponíveis em nosso país neste gênero. O nosso trabalho foi realizado com o intuito de enfatizar todos os tópicos que dissertamos e buscar a valorização de HQ's nacionais, chamando a atenção para a força que uma narrativa tem de entreter, fomentar um mercado, mas sobretudo, de provocar pensamentos e ponderações proveitosas ao leitor. Garantindo que, o estudo dessas obras e de uma historicidade temática, construirá materiais de múltiplas análises acadêmicas e científicas.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Claudionor Corrêa de. **Dicionário Teológico**. Rio de Janeiro: CPAD, 2010.

COELHO, Izete Lehmkuhl; [et al.]. **Sociolinguística**. Florianópolis: LLV/CCE/UFSC, 2010.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 1991.

MELLO, Frederico Pernambucano de. **O ciclo do gado no nordeste do brasil: uma cultura da violência?** Ci. & Tróp. Recife, 7(2): 263306, jul./dez., 1979.

OLIVEIRA, Maria Rosa D. **Literatura infantil: voz de criança**. São Paulo: Ática, 1986.

PENN, G. **Análise semiótica de imagens paradas**. In: BAUER, M.W. e GASKELL, G.

Pesquisa qualitativa com texto: imagem e som: um manual prático. Petrópolis:

Vozes, 2002, p. 319-342.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos**. Traduzido por Gisele Rosa. São Paulo: Petrópolis, 2018.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

RIBEIRO, Raphael Martins; IGNÁCIO, Ewerton de Freitas. **Fronteiras e figurações do faroeste na literatura no cerrado**. In. Anais do II Congresso de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Estadual de Goiás (CEPE/UEG): interdisciplinaridade e currículo: uma construção coletiva. v. 2, 2015.

SOUZA, Ricardo Luiz de. **Festas, procissões, romarias, milagres: aspectos do catolicismo**

popular. Natal: IFRN, 2013.

TATAR, Maria. **Contos de fadas: edição comentada e ilustrada.** (Tradução: BORGES, Maria Luiza X. de A.) Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

VELO, Vinicius. **Procissão.** Piracicaba (SP): ProacSP, 2019.

VELO, Vinicius. **Quadrinhos e Linguagem, com Claudia Assencio.** YouTube, 03/04/2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=P4dFVoOWDuI> Acesso em: 14/08/2022.

WIESEBRON, Marianne L. **Historiografia do cangaço e estado atual da pesquisa sobre banditismo em nível nacional e internacional.** Ci & Tróp. Recife, v. 24, n 2, p. 417-444, jul/dez., 1996.

TRAVESTILIDADE, GÊNERO E GUERRA: CONFLITOS DE IDENTIDADES DA PERSONAGEM PAUL GRAPPE EM NARRATIVA TRANSMÍDIA

Fabrcio Batista de SOUSA¹

RESUMO: Durante a Primeira Guerra Mundial (1914-1918), muitos homens foram convocados para lutar nas frentes de batalha, o que exigia uma masculinidade e coragem tradicionalmente associadas ao papel do homem na sociedade. No entanto, a brutalidade e a violncia da guerra tambm levantaram questes sobre os ideais tradicionais de masculinidade, levando alguns homens a explorarem formas alternativas de expresso de gnero e sexualidade. Isso fez com que algumas produes midiáticas tambm representassem essas histrias, no deixando de lado a experincia desses sujeitos que enfrentaram uma normatividade que os vinculava a seus corpos. Neste estudo, analiso os conflitos de identidades de gnero da protagonista Paul Grappe tanto no romance grfico *Mauvais Genre* (2013) de Chloé Cruchaudet, bem como na narrativa audiovisual *Nos Années Folles* (2017) dirigida por André Téchiné. Ambos os *médiuns* ficcionalizam a histria da primeira travesti da Frana em um contexto de guerra. A histria de Paul Grappe é baseada em fatos reais, e se desdobra em mltiplas meios de linguagem, tendo como base o ensaio histrico *La garçonne et l'assassin: histoire de Louise et de Paul, déserteur travesti, dans le Paris des années folles* (2013) de Fabrice Virgili e Daniele Voldman até chegar às telas de cinema. Para isso, utilizo como escopo analítico reflexes sobre *médiun* propostas por Rosalind Krauss (1999) e Citton (2017), bem como as teorizaes *queer*, tendo como base os estudos de Judith Butler (2016) e Monique Wittig (2022).

Palavras-chave: Guerra; Gnero; Narrativa transmídia.

1. INTRODUÇÃO

A relao entre masculinidades e guerra é complexa e multifacetada. Ao longo da histria, o contexto da guerra é geralmente associado a eventos que envolvem apenas homens, principalmente aqueles que esto armados e lutam para defenderem sua nao. A histria tende a focar principalmente em seus aspectos militares e diplomáticos, pois as sociedades construíram e promoveram certos ideais de masculinidade, muitos dos quais esto intimamente ligados à violncia, coragem, agressividade e heroísmo. No entanto, pouco se é falado sobre como essas masculinidades eram construídas e permeadas entre os homens da época.

Em linhas gerais, em tempos de conflito, os homens são frequentemente chamados a servir nas foras armadas e a lutar na linha da frente. A ideia de proteger o país, defender a família e lutar por uma causa justa tem sido tradicionalmente associada à masculinidade. Ao se tratar de primeira guerra mundial (1914-1918), conforme Marco Antonio Stancik (2013), cerca de 9 milhes de vidas foram perdidas durante esse período, muitos soldados experimentaram traumas psicológicos graves, como o transtorno de estresse pós-traumático. Além disso, os homens civis também sofreram com bombardeios, privaes e deslocamentos forçados.

A partir disso, muitos/as escritores/as, artistas e filósofos/as abordaram a violncia e o sofrimento do conflito em suas obras. Além disso, a sensao de perda e trauma permaneceu e ainda permanece nas famílias e comunidades afetadas pela guerra. Contudo, as relaes de gnero estabelecidas durante a Primeira Guerra

¹ Doutorando pelo Programa de Pós-Graduao em Linguística e Literatura (PPGLL) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), fabriciosousacg@hotmail.com.

Mundial sofreram grande impacto devido ao papel que homens e mulheres assumiram na sociedade durante esse período. A discussão sobre as sexualidades durante a guerra é categoricamente pouco abordada nos estudos e nos relatos históricos desse período. No entanto, é importante reconhecer que a guerra teve impactos significativos nas relações e nas experiências identitárias e sexuais das pessoas envolvidas.

Na produção cultural contemporânea tem havido um crescimento significativo de obras que representam *personagens queer*² na literatura, no cinema, na televisão e em outras formas de mídia. Nesse sentido, os romances gráficos e as narrativas cinematográficas também abordam a temática *queer* por meio de personagens que questionam e quebram as normas estabelecidas de gênero e sexualidades, gerando discussões e reflexões. Um deles é o romance gráfico *Mauvais Genre* (2013) de Chloé Cruchaudet, traduzido para a língua portuguesa em 2021 com o título *Degenerado*, pela tradutora Renata Silveira, e o filme *Nos Années folles* do diretor André Téchine. Ambas as mídias contam a história de Louise Landy e seu marido Paul Grappe, a primeira travesti durante a Primeira Guerra Mundial na França. A trama se desenrola em Paris na década de 1920, também conhecida como “Os anos loucos”, onde o casal se conheceu, apaixonou-se e eventualmente se separou. As obras são inspiradas do ensaio documental *La garçonne et l’assassin: histoire de Louise et de Paul, déserteur travesti, dans le Paris des années folles* (2013) de Fabrice Virgili e Danièle Voldman.

Dessa forma, neste estudo, analiso os conflitos de identidades de gênero da protagonista Paul Grappe tanto na narrativa gráfica *Degenerado* (2020) de Chloé Cruchaudet, quanto na narrativa audiovisual *Nos Années Folles* (2017) dirigida por André Téchiné. Para isso, utilizo como escopo analítico reflexões sobre *médium e pós-médium* propostas por Rosalind Krauss (1999) e Citton (2017), bem como os estudos *queer*, tendo como base os estudos de Judith Butler (2016) e Monique Wittig (2022).

Esta pesquisa está inserida no paradigma de abordagem qualitativa, haja vista que, neste tipo de pesquisa, não nos preocupamos com representatividade numérica, mas buscamos analisar profundamente através dos estudos de gênero e narratológicos como o corpo travesti está sendo representado nas obras contemporâneas a partir do *corpus* de estudo elencado.

2. PAUL GRAPPE EM NARRATIVA GRÁFICA E NO CINEMA

Historicamente, Paul Grappe foi um oficial e cabo do exército francês durante a Primeira Guerra Mundial. No entanto, por ser homem e ter que defender sua nação. Paul se transforma em Suzanne com a ajuda de sua esposa Louise e deixa de ser o soldado, heróico, viril, tornando-se visivelmente uma mulher que esbanja sensualidade e feminilidade, virando as cabeças de mulheres e homens dos anos dourados em Paris. A história de Paul aborda temáticas sobre amor, violência, identidade, sexualidade e as relações de gênero no contexto da guerra.

A existência de Paul Grappe teve muita visibilidade depois do ensaio histórico *La garçonne et l’assassin: histoire de Louise et de Paul, déserteur travesti, dans le Paris des années folles* (2013), tanto que no mesmo ano ela é transposta e recriada em *bande dessinée* (BD) por Chloé Cruchaudet em (2013) intitulada de *Mauvais Genre*. Em 2016 a narrativa gráfica ganhou o prêmio de melhor álbum da associação de críticos e jornalistas de quadrinhos francesa, no festival de Angoulême. A obra foi lançada no Brasil pela editora Nemo no final de outubro de 2020, com tradução de Renata Silveira.

2 São personagens fictícios que fazem parte da comunidade LGBTQIAP+ e que têm uma sexualidade ou identidade de gênero não heterossexual. Queer é um termo abrangente usado para descrever pessoas que não se identificam exclusivamente como heterossexuais ou cisgênero. Isso pode incluir pessoas lésbicas, gays, bissexuais, transgêneros, entre outros.

Figura 1: capa da narrativa gráfica Degenerado (2020).



Fonte: CRUCHAUDET, C. Degenerado, Delcourt, 2020.

A narrativa gráfica é baseada no ensaio histórico, citado anteriormente e, de forma geral, permanece muito fiel à história. A história em quadrinhos, que começa no julgamento de Louise Landy, antes de desenrolar a história do casal, aparece como uma alusão discreta ao trabalho de historiadores, que desenterraram a vida desses dois indivíduos dos registros judiciais do julgamento. A autora Chloé Cruchaudet, no entanto, aprofunda as questões de identidades de gênero e desenvolvimento psicológico de Paul / Suzanne. Uma outra mídia que aborda a história de Paul Grappe é a narrativa cinematográfica dirigida por André Téchiné *Nos Années Folles* (2017), que aguça ainda mais as noções de ficção e história para o processo de travestilidade do/a personagem e sua história de amor.

Figura 2: cartaz de divulgação do filme *Nos Années Folles* (2017).



Fonte: TÉCHINÉ, A. Nos années folles, ARP sélection, 2017.

O filme de André Téchiné se aventura no flerte entre a ficção e a história, trazendo para tela a mudança de identidade, desejos e descobertas do personagem Paul, que através do corpo narra os enfrentamentos externos e internos das relações de gênero até os confrontos das relações sociais por travestir-se de mulher diante de um contexto de guerra, ou seja, a travestilidade surge inicialmente como um processo de fuga para se escapar da guerra. O autor toma a liberdade de quebrar com a ordem cronológica e ordenada da história, aproximando diferentes fases da relação de Paul e Louise.

3. OS CONFLITOS DE IDENTIDADES DE GÊNERO DE PAUL GRAPPE EM NARRATIVA TRANSMIDIÁTICA

Tendo em vista que nosso *corpus* é construído a partir de obras com estruturas e características midiáticas diferentes, utilizaremos o conceito de *médium* discutido por Rosalind Krauss, autora que rompe com a história da arte tradicional e leva ao seu desenvolvimento contemporâneo para o cerne das discussões sobre as novas noções das artes visuais. Segundo Krauss (2005) o *médium* funciona como uma fusão de meios artísticos e não artísticos, o que antes se fazia referência a uma época em que os artistas não buscam a autonomia e especificidade de seu meio.

A partir dessa categorização, observaremos como o conceito de *médium* pode ser construído em um trabalho transmidiático, levando em consideração a relação do artista com a obra e a própria natureza do médium como base na construção de uma determinada obra. O surgimento das narrativas transmidiáticas aparece de forma contínua no universo das adaptações, sobretudo, quando a história principal ganha grande importância e chama a atenção do público. Segundo Jenkins (2009), para que uma obra transmidiática aconteça é necessário um mundo ficcional de grandes proporções e detalhes, além, é claro, de uma boa história e de um “bom personagem”. O processo de adaptação de um romance a um filme ou de um conto a um filme, tende a se multiplicar. No entanto, mediante o processo de adaptação, o autor transpõe a história de um meio para outro, logo, a transposição permanece livre, podendo escolher suas preferências de acordo com o seu universo imaginário.

Assim, descrevo a figura da personagem Paul Grappe como uma potencialidade narrativa que se entrelaça em diversos *médiums*, o que acaba levando sua história a atravessar diferentes meios de linguagem e alcançar um público mais amplo (narrativa gráfica e narrativa cinematográfica). Nos quadrinhos, o processo discursivo do corpo *queer* da personagem começa quando Paul decide se travestir de mulher para que as pessoas não consigam identificá-lo, visto que sua condição era de um soldado fugitivo, um desertor³. Então, nesse momento, a mudança de gênero está relacionada como uma estratégia de fuga, o que faz sua travestilidade não estar ligada à sua orientação sexual. Sendo assim, percebe-se uma crise de masculinidade induzida pela Primeira Guerra Mundial, pois a brutalidade e o horror da guerra desafiaram as noções estereotipadas de coragem, força e virilidade associadas como características da masculinidade.

Segundo Butler (2016), as masculinidades também são construções sociais que variam dependendo da cultura e do contexto. Em vez de pensar nas masculinidades como essências fixas e universalmente aplicáveis, a autora sugere que são atos e comportamentos que são realizados repetidamente, através da linguagem, e que podem ser desafiados e desestabilizados.

3 Um desertor é alguém que abandona ou foge de seu dever, compromisso ou responsabilidade. O termo é frequentemente usado para descrever um indivíduo que abandona o serviço militar ou militar - um soldado que foge ou se recusa a cumprir o serviço ou se apresentar para o dever designado. No contexto militar, desertar é considerado um crime.

Figura 3: Personagem Paul Grappe utilizando vestido da sua esposa Louise Landy



Fonte: CRUCHAUDET, 2020, p.49-50.

Observa-se que a composição dos desenhos estabelece elementos imagéticos que funcionam como significantes, trazendo ao leitor, códigos de movimentos e cor, que estão dentro de uma lógica simbólica de gênero. A personagem ao se identificar como Suzanne rejeita o seu papel masculino atrelado ao seu corpo pela normatividade. Sendo assim, seu corpo torna-se *degenerado*, pois nesse processo a performance do corpo está rejeitando as normas impostas pela sociedade e busca a plena expressão de uma identidade feminina, o que para época se tornaria anormal. A *figura 3* demonstra a personagem assumindo uma nova identidade de gênero, renunciando às características masculinas que antes a definiam. Essa travestilidade discursivizada por meio dos quadrinhos inclui a remoção da barba, um símbolo tradicionalmente associado ao estereótipo masculino. Além disso, a personagem utiliza próteses de gênero femininas para se camuflar e se apresentar como uma mulher.

Durante a narrativa gráfica, a estratégia de Paul Grappe de se tornar mulher acabou dando muito certo, pois ninguém que o conhecia anteriormente era capaz de reconhecê-lo em seu novo visual e comportamento. Ele conseguiu criar uma identidade com maestria, sendo aceito e tratado como mulher nos ambientes em que frequentava. Essa busca incessante pela imagem feminina é um componente crucial para a construção de sua nova identidade. Então, a personagem, em sua materialidade, expressa um processo de significação por meio do seu corpo em um espaço urbano, performando características femininas interpeladas por mulheres. De acordo com Orlandi (2012) a interpelação do indivíduo em sujeito pela ideologia produz uma forma sujeito histórica/social com seu corpo. O desertor entendia que não era apenas uma questão de aparência física, mas também de adotar os hábitos e comportamentos que são associados à feminilidade. Para isso, a personagem conta com a ajuda da sua esposa Louise, investe tempo e esforço para aprender sobre moda, maquiagem, comportamento feminino e até mesmo alterações físicas para se aproximar do padrão feminino, conforme a *figura 4*.

Figura 4: Louise Landy em processo de depilação de Paul Grappe



Fonte: CRUCHAUDET, 2020, p.62-63.

A *figura 4* retrata o momento no qual Louise e Paul estão envolvidos em um procedimento de depilação. Entretanto, sua esposa deseja remover até mesmo os pelos do peito de Paul, considerados um símbolo de masculinidade, uma vez que é comumente acreditado que homens não devem se depilar, pois isso é considerado algo feminino. Contudo, Paul é bastante resistente em suas palavras: “- *Opa! Ei! Esses aí você deixa quietos!*” e “- *Não.*”. Na cena é perceptível que Louise utiliza um aparelho para realizar a depilação, o qual, segundo Paul, causa uma dor intensa, que chega a ser comparada à sensação de queimar a pele.

Durante a narrativa, Paul passa a se chamar Suzanne Langard e assume os comportamentos e estereótipos femininos como forma de se camuflar e evitar ser reconhecido como homem. Ele se envolve na prostituição nos parques de orgias de Paris, causando conflitos intensos com sua esposa, que não aceita essa situação. O casal enfrenta discussões acaloradas e chega a se agredir mutuamente. No entanto, quando a Anistia é decretada em Paris e os desertores não podem mais ser presos devido à pacificação da guerra, Paul decide retomar sua identidade como Paul Grappe e volta a vestir suas roupas masculinas, deixando Suzanne partir. No entanto, para Paul, a transição não é tão simples, já que ele começa a ter sonhos alucinatórios em que sua identidade feminina o chama de volta. Na *imagem 5* é o momento em que ele acorda do sonho e é insultado por sua esposa. Mas, logo rebate: “- *Não entendeu ainda?! Sou livre, foda-se você!*”. Paul lida com uma crise de identidade que é causada pela sua disforia de gênero. No entanto, ele faz questão de enfatizar que é livre para decidir o que quer se tornar.

Figura 5: Louise Landy em processo de depilação de Paul Grappe

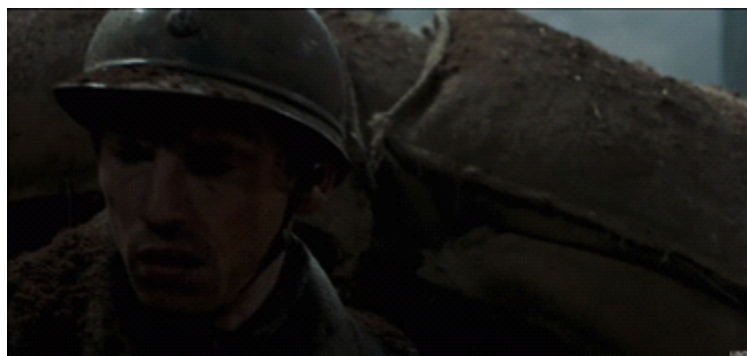


Fonte: CRUCHAUDET, 2020, p.135.

A disforia de gênero de Paul/Suzanne nos quadrinhos é emblemática e nos leva a importantes discussões sobre os sentimentos que a personagem enfrenta ao confrontar a presença de duas identidades dentro de um corpo que transmite fluidez. Para Butler (2016) a disforia de gênero surge quando um sujeito não se encaixa nas expectativas e normas de gênero impostas pela sociedade. Ela enfatiza que o gênero é performativo, ou seja, a identidade de gênero não é fixa, mas sim fluída, contingente e performática.

Ao analisarmos a narrativa cinematográfica *Nos Années Folles*, somos inicialmente apresentados ao soldado Paul Grappe, que está performaticamente vestido com trajes claramente relacionados à sua identidade masculina, assim como quando o vemos pela primeira vez no início da guerra. Durante a Primeira Guerra Mundial na França, os homens da população tiveram que assumir completamente o papel de combatentes, elevando-o ao nível máximo de excelência e virilidade. A trama se passa em um cenário devastado, com trincheiras, conflitos, bombardeios, feridos, hospitais e famílias deixadas sozinhas, *figura 6*.

Figura 6: Soldado Paul Grappe nas trincheiras da guerra



Fonte: TÉCHINÉ, A. Nos annés folles, ARP sélection, 2017.

Paul Grappe nasceu em 1891 e inicialmente serviu como soldado em 1914. No entanto, em 1915, ele desertou e tornou-se um fugitivo. Durante esse período, ele adotou uma identidade travesti e começou a se prostituir. Sua vida foi marcada por dificuldades até ser anistiado em 1925. A proposta de travestilidade foi apresentada por Louise, com o objetivo de protegê-lo da possível morte nos campos de batalha. Com medo da guerra e suas consequências, ela sugeriu que Paul se travestisse como mulher, adotando uma nova identidade feminina e tornando-se invisível perante a sociedade.

Em uma visão binária e normativa, os sujeitos são identificados como homens e mulheres e ambos possuem papéis e atribuições diferentes na sociedade, obedecendo uma performatividade de gênero, como aponta Butler (2016). Os padrões culturais são impostos aos gêneros, bem como os comportamentos adequados a cada gênero nas esferas sociais, fazendo com que uma ordem de gênero seja atrelada ao corpo, que se torna refém aos estereótipos ditados pela cultura. Dessa forma, os corpos que borram o comportamento heteronormativo são alvos de exclusão e violência, a exemplo das travestis, que através dos seus corpos subversivos e performativos transgridem as barreiras impostas pela política de gêneros e possuem uma maior capacidade de subjetivação sexual e entrega. Na *figura 7*, podemos observar o momento em que Louise transforma Paul, utilizando suas próprias roupas e maquiagens.

Figura 7: Louise Landy travestindo Paul Grappe

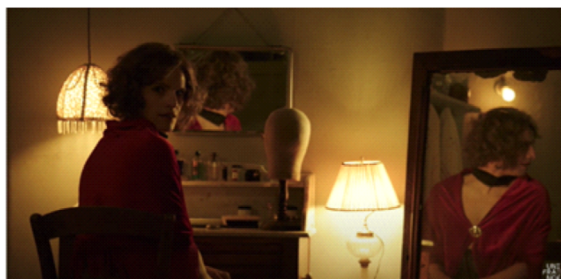


Fonte: TÉCHINÉ, A. Nos annés folles, ARP sélection, 2017.

O filme de André Téchiné é uma mídia importante na representação de um casal heterossexual, que são impulsionados pelo desejo de liberdade e pela vontade de escapar dos horrores da guerra e das restrições de uma sociedade conservadora. Também é uma poderosa representação de uma época trágica que presenciou a queda de muitos valores tradicionais. Com base nessas cenas, é possível afirmar que o autor do filme examina a

dinâmica do desejo ao observar como Paul explora sua liberdade, mesmo que isso acabe custando sua própria identidade. No entanto, surge a pergunta: qual é sua verdadeira identidade? A dualidade entre Paul e Suzanne desempenha um papel central na obra, revelando-se como a força motriz por trás dela. Inicialmente, quando Paul se aventura como Suzanne Langard, ele age de forma desajeitada e envergonhada. No entanto, conforme a transformação em mulher se desenrola, ele se entrega por completo, para sua esposa: “– mais do que o necessário!”.

Figura 8: Apresentação de Suzanne Langard



Fonte: TÉCHINÉ, A. Nos années folles, ARP sélection, 2017.

Na *figura 8* temos a caracterização de Suzanne Langard para trabalhar no cabaré de Paris. Após conhecer Suzanne, uma nova realidade se apresenta para Paul, como se estivesse sendo empurrado em direção a um destino diferente, sempre com o consentimento de Louise. Sua performance no cabaré retratava sua vida tumultuada e buscava transmitir suas experiências pessoais. Todo o filme é um questionamento da identidade sexual, da autodeterminação. Se a autodeterminação é possível nos domínios sociais e políticos, o filme pergunta se é possível no domínio do sexo. O filme parte dessa ideia ao mostrar a complexidade da relação entre Paul e Louise, de ser homem e mulher, um para o outro e em relação consigo mesmo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É nesse processo que o corpo travesti, interpelado pelas personagens Paul/Suzanne, representa aquilo que Judith Butler discute sobre os *problemas de gênero*, que abre uma série de problemáticas e análises quanto ao processo de (des)construção dos gêneros e das sexualidades não performadas pelos discursos cisheteronormativos. Nesse sentido, a travestilidade de Paul para Suzanne, então assumido, está no cerne das discussões de gênero, o corpo ilegítimo e designado como degenerado para uma sociedade cisheteronormativa, tanto nos quadrinhos quanto na narrativa cinematográfica.

Como discute Orlandi (2012), um corpo que está atado a um espaço urbano e social, que é constitutivo ao processo de significação tanto interior quanto exterior, utilizando um ou outro espaço de existência. Os corpos *queer*, como aponta Assis (2019), sugerem subjetividades em devir, ou seja, estão em movimento, mudança, processo de vir-a-ser. A existência ela é imutável, transposta por significados e discursos no presente e além, o que nos possibilita novas possibilidades de ser.

REFERÊNCIA

ASSIS, Fabiana Gomes de. **Queertopias: corporalidades sonhados em narrativas contemporâneas**. 1ª ed. Macéio: EDUFAL: imprensa Graciliano Ramos, 2021.

BUTLER, J. **Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade.** Tradução Renato Aguiar. 11. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

CRUCHAUDET, Chloé. **Degenerado.** Tradução Renata Silveira. 1ª ed. São Paulo: Nemo, 2020.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** Trad. Suzana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

KRAUSS, R. **A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition.** London: Thames e Hudson, 1999.

ORLANDI, Eni Puccinelli. **Processos de Significação, Corpo e Sujeito.** In: ____ *Discurso em Análise: Sujeito, Sentido, Ideologia.* Campinas, SP, Pontes, 2012.

TÉCHINÉ, A. **Nos annés folles,** Paris: ARP sélection, 2017.

STANCIK, Marco Antônio. **Representações fotográficas do feminino em cartões-postais franceses relativos à Grande Guerra (1914-1918).** Patrimônio e Memória, Assis/SP, v. 9, n. 1, p. 171-195, 2013.

DEBATE SOCIAL NA LITERATURA INFANTIL E JUVENIL: UMA LEITURA DA TEMÁTICA FRATURANTE EM PENADINHO: LAR

Luíza Oliveira BRAZ¹

Maria Eduarda de Souza Rocha Gouveia LIMA²

RESUMO: Os personagens de Maurício de Sousa fazem parte da formação leitora de muitas crianças, nacionalmente conhecidos através das revistinhas denominadas “gibis”. Com o selo Graphic MSP (2009) essas figuras passaram a protagonizar histórias desenvolvidas por outros quadrinistas, no formato de novela gráfica, com enredos mais longos, e por vezes mais complexos (García, 2012). Uma das publicações é *Penadinho: lar* (2020), com roteiro e desenho de Paulo Crumbim e Cristina Eiko o enredo explora a representação de pessoas em situação de vulnerabilidade social que buscam um lar em prédios abandonados. Mesmo sendo um assunto amplamente discutido tende a se afastar do universo infantil, pois a problemática social é considerada um tema sensível ou fraturante (Ramos; Navas, 2015), ou seja, tema tabu que costuma ser excluído de obras que visam um público infantil e juvenil (Hunt, 2010). Diante disso, entendemos que a leitura de temas como esse, sobretudo por meio de HQs, corrobora para uma formação leitora crítica e consciente socialmente. Desse modo, objetivamos compreender o debate social presente no enredo da novela gráfica protagonizada pela turma do Penadinho. Para tanto, utilizaremos conceitos basilares apresentados por Hunt (2010) e Coelho (2000) acerca da literatura infantil e juvenil, como também as concepções de Ramos e Navas (2015) para fundamentar a discussão teórica dos temas fraturantes. Não obstante, sobre novela gráfica e quadrinhos, recorreremos aos pressupostos estudados por García (2012) e Cagnin (1975), respectivamente. A partir desse estudo é possível concluir que as reflexões propostas em *Penadinho: lar* (2020) podem e devem ser lidas pelo público infantil e juvenil, uma vez que tratam de temáticas sociais, permitindo ao público em questão ampliar o olhar e refletir acerca de situações que, apesar de dolorosas, são cotidianas, além disso é uma forma de amadurecem a partir de sua própria compreensão diante de tais fatos.

Palavras-chave: Debate social; literatura infantil e juvenil; novela gráfica.

1. INTRODUÇÃO

Com uma carreira consolidada e amplamente reconhecida há mais de 60 anos, o cartunista Maurício de Souza é o responsável pela idealização e criação dos quadrinhos da Turma da Mônica, um universo que cativa gerações ao longo dos anos. Desde a sua estreia, os gibis se tornaram parte integrante da cultura brasileira e suas histórias continuam a encantar o público, sendo, inclusive, uma possível introdução para a vida leitora de diversos brasileiros. Em 2009, Maurício de Souza inovou ao lançar o projeto Graphic MSP, em que novas narrativas são inseridas no universo da Turma da Mônica em formato de *graphic novels*, com enredos mais longos e, por vezes, mais complexos (García, 2012), comumente desenvolvida por outros quadrinistas.

Em *Penadinho: Lar* (2020), roteirizado e ilustrado por Paulo Crumbim e Cristina Eiko, o leitor tem contato

1 Graduada em Letras – Língua Portuguesa (UFCG). E-mail: brazluiza.oliveira@gmail.com.

2 Pós-graduanda em Literatura infantil e juvenil (UCS). E-mail: mesrglima@ucs.br.

com um enredo que explora a representação de pessoas em situação de vulnerabilidade social que buscam um lar em prédios abandonados. Não obstante, surpreende ao reinserir personagens consolidados da obra de Mauricio de Sousa em uma narrativa emocionante. Dona Morte, sobrecarregada por suas funções, convida Penadinho e outros membros da turma para ajudá-la em seu escritório, localizado em um edifício urbano aparentemente abandonado. A história se afasta do que se espera do universo infantil tradicional e aborda temas profundos e considerados adultos, que, apesar de serem amplamente discutidos, se afastam do universo infantil.

Isto posto, com o intuito de compreender o debate social presente no enredo da novela gráfica protagonizada pela turma do Penadinho, utilizamos o conceito de temas fraturantes, conforme debatido por Ramos e Navas (2015), que assume um papel central em nossa análise. Além disso, quanto à literatura infantil e juvenil, nos baseamos nos pressupostos de Coelho (2000) e Hunt (2010), para contextualizar o enfoque em questões complexas no enredo da obra. Por fim, os estudos de novelas gráficas e dos quadrinhos na exploração de questões sociais e humanas, conforme sustentado por García (2012) e Cagnin (1975), constituem uma parte vital de nossa abordagem.

Portanto, essa obra, apesar de suas raízes na Turma da Mônica, é uma leitura que pode e deve ser apreciada pelo público infanto-juvenil, pois apresenta temas sociais que precisam ser ampliados e refletidos, permitindo que os jovens leitores desenvolvam uma compreensão mais profunda dos fatos cotidianos e amadureçam a partir de suas próprias conclusões diante de tais questões.

2. LITERATURA INFANTIL E TEMAS FRATURANTES

A literatura infantojuvenil desempenha um papel fundamental na formação dos jovens leitores, servindo, principalmente, como uma ferramenta de exploração do mundo, da imaginação e da reflexão. Ao longo do tempo, a literatura destinada às crianças e adolescentes passou por significativas transformações, uma vez que houve necessidade de acompanhar as mudanças nas percepções da infância, da adolescência e da sociedade em geral, refletindo nas decisões culturais e sociais.

Antigamente, o período até a passagem para a vida adulta era, frequentemente, visto como uma fase em que as crianças e os jovens deveriam ser passivos à leitura, com enfoque sempre em conteúdos didáticos e moralistas, considerando que as obras já tivessem sido adequadas ao público. No entanto, à medida que a sociedade avançava, a literatura destinada para a faixa etária se transformou, buscando abordar a diversidade de experiências, desafios e emoções, pouco conhecidas por crianças e jovens.

Nesse sentido, Hunt (2010) destaca a importância de definir a literatura infantojuvenil baseada no público à qual se destina, afirmando que “[...] pode ser definida de maneira correta como: livros lidos por; especialmente adequado para; ou especialmente satisfatórios para membro do grupo de hoje definido como crianças” (Hunt, 2010, p. 96). Tal definição enfatiza a adaptação do conteúdo literário às características e necessidades da infância e da adolescência.

Não obstante, Coelho (2000) destaca a literatura infantojuvenil como um dos principais agentes de formação leitora, visto que é considerada como uma forma artística que representa o mundo, o homem e a vida por meio da palavra (Coelho, 2000). Essa visão ressalta a capacidade da literatura em promover uma interseção entre o mundo da imaginação e o mundo real, permitindo que jovens leitores explorem ideias e conceitos de maneira única, sempre apoiados na ideia de que a literatura funciona como arte.

Partindo desse viés, é imprescindível observar a abordagem que a literatura infantojuvenil carrega consigo

acerca de preocupações e desafios da sociedade em que está inserida, como desigualdade, injustiça, discriminação ou questões ambientais. Lajolo & Zilberman (2007) destacam que tal literatura desempenha um papel crucial na formação da compreensão do mundo pelas crianças, o que, por sua vez, leva à conscientização sobre essas questões. Como exemplo, apontam a mudança no cenário das histórias infantis, que passou a refletir a realidade urbana e a denunciar os problemas da sociedade, especialmente em ambientes urbanos, uma vez que a “[...] denúncia de uma organização social que tem, nas concentrações urbanas, um de seus sintomas mais visíveis” (Lajolo; Zilberman, 2007, p. 138)

Considerando a evolução da sociedade contemporânea e, conseqüentemente, dos temas abordados nos livros para o público infantil e juvenil, Ramos e Navas (2015) destacam o distanciamento das temáticas fraturantes, vistas como impróprias para a literatura do público destinado durante muito tempo. Dessa forma, com as mudanças instauradas, nota-se uma demonstração de preferência em ficções que se concentram nos pontos de transição e ruptura, nas margens da sociedade (Falconer, 2010 *apud* Ramos; Navas, 2015). Tais histórias tem o potencial de atrair leitores de diversas idades, pois fornecem ao leitor jovem identificação com os personagens e experiências acerca de temáticas consideradas tabus, explorando fronteiras psicológicas e estimulando o pensamento crítico.

Em síntese, a literatura infantojuvenil, ao adaptar-se às mudanças nas percepções da juventude e da sociedade, desempenha um papel vital na formação de leitores conscientes e reflexivos, explorando temas desafiadores e refletindo as preocupações sociais e culturais do seu tempo, principalmente, através de debates sociais que obras destinadas ao público carregam em seu bojo.

3. TURMA DO PENADINHO: DO GIBI À NOVELA GRÁFICA

Penadinho tem a sua primeira aparição em 1963 nas tiras do Cebolinha, um coadjuvante denominado de “Fantasminha”. No ano seguinte, ganha sua própria tirinha com amigos fantasmas e monstros, surgindo então um grupo de personagens com intuito de parodiar o gênero do terror a partir da recriação dos personagens em situações divertidas ambientadas em um cemitério. A turma é composta por Penadinho, Alminha, Muminho, Zé Vampir, Frank, Dona Morte, Lobi e outros fantasmas.

Assim, a Turma do Penadinho surge na tirinha, um subgênero dos quadrinhos caracterizado por possuir um texto curto, formato retangular fixo, em um ou mais quadrinhos, personagens fixos e um desfecho inesperado (Ramos, 2009). Com o tempo, a turma ganha enredos mais longos, migrando para as revistas em quadrinhos, conhecidas no Brasil como “Gibi”, devido à revista mensal editada pela Globo nos anos 40 (Cagnin, 1975), o formato tem como principal característica o desenvolvimento de uma narrativa maior e mais detalhada (Ramos, 2009).

Além desses, a Turma do Penadinho transita em outro formato dos quadrinhos, a novela gráfica. Com a criação do selo Graphic MSP, criado em 2009 para comemorar os 50 anos de Mauricio de Souza, quadrinistas brasileiros foram convidados para criarem suas próprias representações dos clássicos personagens do artista. Atualmente, o selo é um grande sucesso e já foram publicadas inúmeros volumes.

Nesse sentido, salientamos como o Graphic MSP promove reconfigurações no subgênero, a partir da modificação no público leitor de novelas gráficas, considerados mais maduros, jovens e adultos (García, 2012), que passa a ser ocupado por crianças, bem como quanto às temáticas debatidas, que diferem das presentes nas revistas e aproximam-se do esperado para o formato, visto que são mais complexas, geralmente, ligadas a

questões humanas, de autodescoberta e amadurecimento, sendo vistas como temas fraturantes ou sensíveis no universo na literatura infantil.

Além da modificação na abordagem temática, o visual também recebe a marca de Paulo Crumbim e Cristina Eiko, quadrinistas que recriam a turma, como podemos ver abaixo:

Figura 1: Turma do Penadinho: original e recriação.



Fonte: *Google Imagens*.

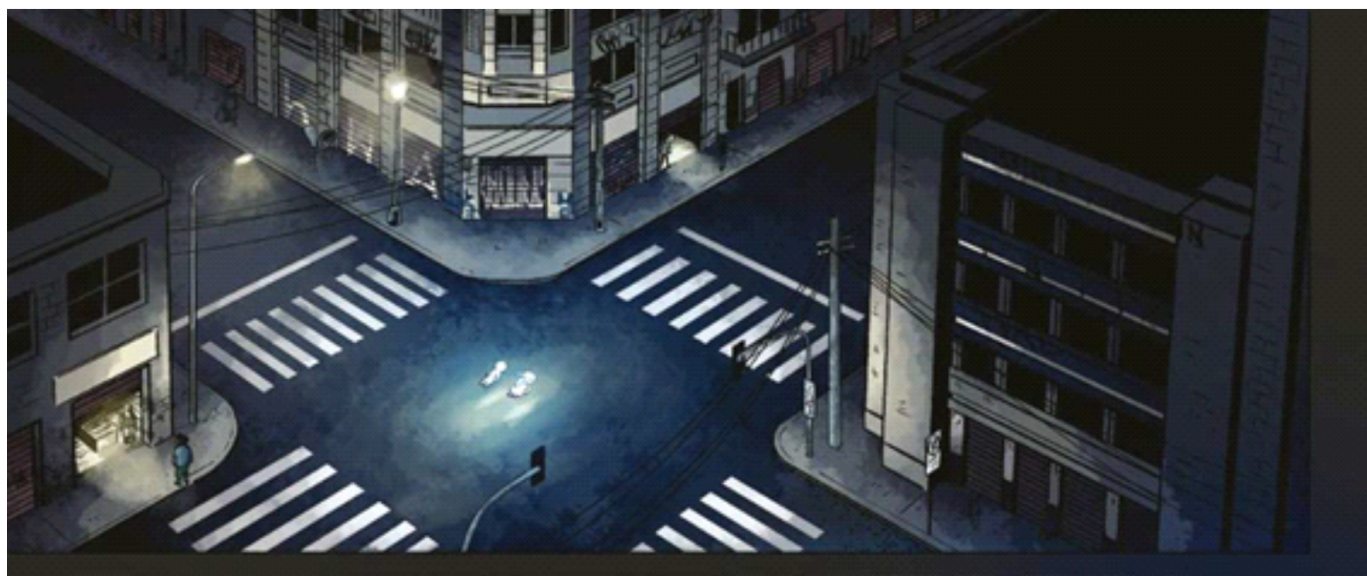
Sobre a reconfiguração temática, a turma que originalmente se diverte no cemitério, em *Penadinho: Lar* (2020), objeto de análise desta pesquisa, apresenta em sua narrativa a representação de pessoas em situação de vulnerabilidade social que buscam um lar em prédios abandonados nos grandes centros metropolitanos.

4. PENADINHO: LAR E A CONSCIENTIZAÇÃO SOCIAL NA LITERATURA INFANTIL

A narrativa de *Penadinho: Lar* (2020) revisita uma problemática social, tema universal da literatura. Ao longo da história acompanhamos Penadinho e sua turma em missões de busca e salvamento em incêndios que ocorrem em prédios e casas abandonadas. Em dado momento, a turma vai até o escritório da Dona Morte, em um prédio abandonado, e descobrem que, na verdade, o prédio está ocupado por pessoas que não possuem um lar. Desse modo, a análise a seguir é centrada na compreensão da construção da temática da vulnerabilidade social, sendo focalizada a análise de recortes e a leitura da linguagem quadrinística.

Inicialmente, destaca-se a ambientação da narrativa, que é reconfigurada do clássico cemitério para uma forte presença do cenário urbano. No excerto abaixo, vemos Penadinho e Alminha se dirigindo ao escritório da Dona Morte em um prédio abandonado. Através do enquadramento e da perspectiva (Barbieri, 2017) é possível observar a inserção desses personagens na cidade grande e a representação de um cruzamento, a presença majoritária de prédios ou até mesmo nas pichações em um deles reforçam tal atmosfera.

Figura 1: Cenário urbano.



Fonte: Crumbim e Eiko (2020, p. 20).

A fim de averiguar a representação da problemática social, o trecho abaixo é bastante significativo.

Figura 2: Moradia precária.



Fonte: Crumbim e Eiko (2020, p. 39).

Nele, é apresentada as condições precárias que a moradia no prédio abandonado proporciona aos que estão em situação de vulnerabilidade social. No recorte, a família vive em um dos cômodos do prédio em que fica o escritório da Dona Morte, a princípio abandonado e a presença de pichações reforça isso. A precariedade da moradia é reiterada pela presença de materiais inflamáveis que favorecem a ocorrência de incêndios, como os colchões e as madeiras espalhadas.

Figura 3: Incêndio



Fonte: Crumbim e Eiko (2020, p. 60).

Na cena acima, já vemos o incêndio de fato. Visualmente, os tons quentes e saturados preenchem os quadros de forma análoga a como o fogo invade os prédios abandonados. Sendo possível observar como esse tipo de moradia precária não oferece segurança e salubridade aos moradores e o fogo se espalha de forma rápida, afetando diretamente a integridade física de todos que lá habitam, como vê-se abaixo.

Figura 4: Humanização de Penadinho



Fonte: Crumbim e Eiko (2020, p. 61)

Na página acima, uma criança é salva por Penadinho, demonstrando a humanização dos monstros presente na narrativa levando em conta a preocupação do pequeno fantasma com uma das crianças que moravam no prédio abandonado. Do ponto de vista quadrinístico, destacamos que o esquema dinâmico da composição gráfica (Barbieri, 2017) contribui para o ritmo da cena do menino que está entre a vida e a morte, o mesmo se repete na cena a seguir.

Figura 5: Esquema gráfico dinâmico



Fonte: Crumbim e Eiko (2020, p. 69).

Por fim, salientamos no recorte acima o uso da onomatopeia próxima à estrutura do prédio que está se desfazendo devido ao fogo que já tomou conta de muitos espaços. A cena destaca a preocupação dos outros personagens presenciando o desastre diante da precariedade da moradia à qual as pessoas estavam submetidas. O esquema dinâmico (Barbieri, 2017), colabora para a compreensão da aflição diante da situação.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo compreender o debate social presente no enredo da novela gráfica protagonizada pela turma do Penadinho, assim compreender aspectos acerca da literatura infantil e das temáticas fraturantes foram de suma importância para a leitura da linguagem quadrinística dos recortes selecionados para análise da presença da problemática na novela gráfica.

Dito isso, observamos que a narrativa gráfica expõe de forma lúdica o debate social acerca das pessoas em situação de vulnerabilidade social, sendo a estrutura gráfica dos quadros uma escolha que colaborou nessa construção.

Além disso, destacamos que os processos de recriação dos personagens, inicialmente feito por Maurício de Souza na paródia do terror e, de modo mais específico, na novela gráfica a partir dos quadrinistas convidados, é possível considerar um caminho maior para a humanização desses monstros, visto que eles protagonizam momento de salvamento dos humanos em meio aos incêndios.

Com isso, o debate do tema é visto como de suma importância em obras lidas pelos pequenos, posto que contribui para formação de leitores críticos e atentos aos problemas dos grandes centros urbanos. Logo, podem e devem fazer parte do universo de leitura dos pequenos, sendo compreendido enquanto uma realidade que atinge muitos brasileiros.

REFERÊNCIAS

BARBIERI, D. **As linguagens dos quadrinhos**. Tradução: Thiago de Almeida Castor do Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017

CAGNIN, A. L. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

COELHO, N. N. **Literatura Infantil: teoria, análise, didática**. São Paulo: Moderna, 2000.

CRUMBIM, Paulo; EIKO, Cristina. **Penadinho: Lar**. São Paulo: Panini Comics, 2020.

GARCÍA, S. **A novela gráfica**. Tradução: Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

HUNT, P. **Crítica, teoria e literatura infantil**. Tradução: Cid Knipel. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

LAJOLO, M; ZILBERMAN, R. **Literatura infantil brasileira: história & histórias**. São Paulo: Editora Ática, 2007.

RAMOS, A. M; NAVAS, D. Narrativas juvenis: o fenômeno crossover nas literaturas portuguesa e brasileira. Elos. **Revista de Literatura Infantil e Juvenil**, vol. 2, 2015 “Artigos”, p. 233-256. ISSN 2386-7620. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15304/elos.2.2745>. Acesso em: 9 de ago. de 2023.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. [livro eletrônico]. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2009. Disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br>. Acesso em: 13 set. 2023.

“MORDIDA” (2021): ENTRE AS PRESAS DE ELSIE E AS GOTAS DE REFERÊNCIA SOBRE A FIGURA DO VAMPIRO NA NOVELA GRÁFICA

Marina Silva NÓBREGA¹

Orientação: Márcia TAVARES²

RESUMO: O vampiro é uma figura da literatura fantástica de terror marcada por características que provocam estranhamento, como a pele pálida e fria, a sensibilidade ao sol, os olhos penetrantes e a sede (in) saciável de sangue. O *Drácula* de Bram Stoker (1897) marcou uma das referências mais famosas que temos do vampiro na literatura, a partir dele temos figuras semelhantes e recriadas. Nosso trabalho foi desenvolvido na disciplina, Literatura infanto-juvenil do curso de Letras - Língua Portuguesa da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Nossa proposta consiste em uma leitura e uma análise da obra *Mordida* (2021) da ilustradora e cartunista Sarah Andersen. A obra é uma história em quadrinhos que apresenta o romance entre uma vampira, Elsie, e, um lobisomem, Jimmy. A partir de um encontro em um “barzarro” eles desenvolvem uma relação romântica entre diferentes, e descobrem que possuem muitos interesses em comum. A narrativa é construída em um tom intimista e nuclear por ser centrada nos dois protagonistas e oferece o roteiro do cotidiano compartilhado por ambos. Assim, temos como objetivo analisar a HQ a partir de uma leitura centrada na personagem “Elsie” e nas referências literárias e adaptadas da figura do vampiro presentes no texto verbal e nas imagens. Diante do gênero estudado e para abarcar as nossas discussões, nos basearemos em Candido (2009) acerca da personagem; sobre o conceito de referência, em Mastroberti (2017) e sobre recriação compreendida como estilização, em Sant’Anna (2003). O trabalho está dividido, fundamentalmente, em dois pontos: o de conteúdo, que explora o enredo e seus desdobramentos e o interpretativo, com a tessitura de nossas interpretações sobre a obra como um todo.

Palavras-chave: Histórias em quadrinhos; *Mordida*; Vampiro.

1. INTRODUÇÃO

O estudo de história em quadrinhos (HQ) vem ganhando força, principalmente, nos últimos 25 anos como aponta Garcia (2012) com a “tomada de consciência” dessa arte sequencial, “(...) partindo do pressuposto de que são uma forma artística com entidade própria, e não um subgênero da literatura” (Garcia, 2012, p. 14). Dada a importância e espaço dessa arte, a HQ foi o conteúdo previsto para a última unidade da disciplina Literatura infanto-juvenil do 4º período do curso de Letras - Língua Portuguesa, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), na qual foi desenvolvido o presente trabalho. Assim, destacamos os principais referenciais teóricos que tivemos, *A leitura dos quadrinhos* de Paulo Ramos (2009), *A novela gráfica* de Santiago Garcia (2012) e *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos* de Barbara Postema (2018).

1 Graduada em Letras Língua Portuguesa da Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: marina.nobrega@estudante.ufcg.edu.br.

2 Docente do Curso de Letras Língua Portuguesa e do Programa de Pós-Graduação em Linguagem e Ensino da Universidade Federal de Campina Grande. E-mail:marcia.tavares@professor.ufcg.edu.br.

O nosso objeto, *Mordida* (2021) apresenta em uma linguagem muito própria, o encontro de uma vampira com um lobisomem que evolui para um envolvimento romântico entre os diferentes. Na HQ de Andersen, os personagens Elsie e Jimmy se encontram como semelhantes, eles passam a partilhar momentos da vida e relatos juntos, porque encontram um no outro, a chance de ser quem são. A figura do vampiro é em parte consolidada a partir das referências presentes em livros e filmes, principalmente, após a publicação de *Drácula* de Bram Stoker em 1897, demarcando as características dos vampiros, como seres frios, mórbidos, pálidos, com caninos afiados, elegantes com os seus olhos penetrantes e a sua sede (in) saciável de sangue.

Em um histórico de enredos do fantástico, o vampiro e o lobisomem são “rivais” que disputam o lugar de maior poder, como no enredo do romance *Crepúsculo* (2008) e de certo modo, na série para televisão, *Diários de um vampiro* (2009). Mas na história em quadrinhos da Andersen, ocorre o fenômeno de “recriação” que neste trabalho compreendemos como um movimento da *estilização*, “recriar sem explodir os limites do código” (SANT’ANNA, 2003, p. 75). Tal fenômeno tem ganhado forma e destaque nas narrativas recentes contadas sobre vampiros e outros seres fantásticos. Essa retomada se constitui de modo a tornar reconhecíveis estas figuras nas produções, com características referenciais, mas não se limitando apenas a elas, e assim, adicionando novos traços estilísticos aos personagens.

Dessa forma, este artigo consiste em uma leitura da obra *Mordida* (2021). A história em quadrinhos da cartunista e ilustradora, Sarah Andersen, *Fangs* que foi publicada em setembro de 2020 e a tradução para o português, *Mordida*, em 2021 pela editora Companhia das Letras com o selo jovem, Seguinte. Com o objetivo de analisar a HQ em uma leitura centrada na personagem Elsie e nas referências da figura do vampiro presentes na narrativa nos baseamos sobre personagem, em Candido (2009); sobre referência, em Mastrobertino (2017) e sobre recriação, em Sant’Anna (2003) para abarcar as discussões nos tópicos sobre planos de conteúdo e interpretação.

2. METODOLOGIA

O trabalho está dividido, fundamentalmente, em dois pontos: o de conteúdo, que explora o enredo e seus desdobramentos e o interpretativo, com a tessitura de nossas interpretações sobre a obra como um todo.

2.1. Plano de conteúdo

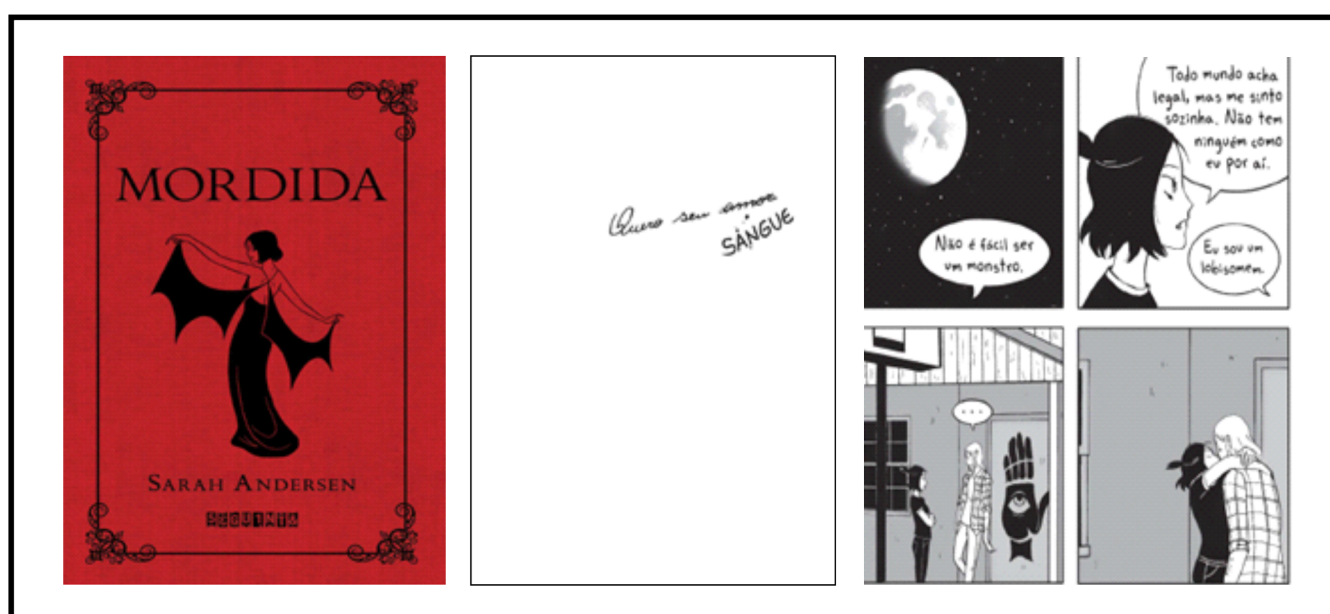
Mordida (2021) apresenta em uma linguagem muito própria, o encontro de uma vampira com um lobisomem que evolui para um envolvimento romântico entre os diferentes. Na novela gráfica da Andersen, Elsie e Jimmy se encontram como semelhantes. Eles passam a partilhar momentos da vida e relatos juntos, porque encontram um no outro, a chance de ser quem são. A narrativa de *Mordida* (2021) envolve dois protagonistas, Elsie, a vampira e Jimmy, o lobisomem. Em um histórico de enredos do fantástico, o vampiro e o lobisomem são inicialmente, “rivais” e disputam o lugar de maior poder, como em *Crepúsculo* (2008) e de certo modo, em *Diários de um vampiro* (2009), em que uma mordida de lobisomem é letal para o ser vampiresco. Mas na história em quadrinhos da Andersen, isso muda a partir da recriação, que neste trabalho compreendemos como um movimento da *estilização* que “recria sem explodir os limites do código” (Sant’anna, 2003, p. 76).

Há recriação quando os monstros que compartilham presas, “Elsie” e “Jimmy” se conhecem em um “bar bizarro” e a partir disso se envolvem em cotidiano partilhado por eles que provoca a vivência de um

relacionamento romântico e não uma rivalidade comum em outras histórias, com ambos os seres. Assim, ela recupera características que identificam a figura do vampiro como mencionadas brevemente na introdução, assim, “o estímulo inicial de um artista gráfico advirá, portanto, de um discurso gerador qualquer, como um texto literário, um roteiro, ou até mesmo uma música [...] a partir daí esse artista desenvolve suas criações” (Mastroberti, 2017, p.96).

A história em quadrinhos, *Mordida* (2021) se apropria de um formato diferente, se particulariza enquanto objeto, uma vez que, tem a materialidade de um livro; possui um tamanho maior, em relação ao número de páginas; está inserida em um nicho de recepção do mercado que busca orientar os leitores com informações sobre o texto e traz uma apresentação física atraente ao leitor. Quanto ao conteúdo, apresenta uma densidade de conceitos, se tratando do cotidiano, relacionamento amoroso e identidade, no tocante a questão de ser monstro e não querer isso (Figura 1), que remete a uma questão existencial do personagem Edward, “- Eu *não quero* ser um monstro. – Sua voz era muito baixa.” (Meyer, 2009, p. 141). Ainda que, a personagem Elsie tenha um discurso semelhante ao de outro personagem vampiro, na narrativa em quadrinhos, a sua fala não é motivada por uma angústia, mas por pertencimento ao conhecer um ser que a compreende.

Figura 1: Elsie e Jimmy



Fonte: Mordida, 2021.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA – Estilização e Recriação

No entendimento dos elementos da narrativa, Candido afirma que a personagem cumpre a função de ser o centro da narrativa, “em todas as artes literárias e nas que exprimem, narram ou representam um estado ou estória, a personagem realmente “constitui” a ficção.” (Candido, 2009, p. 24). Como visto no tópico anterior, o personagem vampiro se constitui a partir dos referenciais descritivos presentes nos livros e das figuras apresentadas para o cinema e para a televisão. O vampiro enquanto figura se constitui a partir destas características, algumas permanecem ao longo do tempo como, a palidez, a pele fria, os dentes pontiagudos,

geralmente, estes são os caninos, uma força física fora do comum, e outras foram inventadas, como os anéis de verbena para a proteção contra a luz do sol, as bolsas de sangue para saciar a sede ou sugar o sangue de animais, a pele que brilha em contato com o sol e não mais queima, por exemplo.

Na novela gráfica, a personagem central – “é, porém, a personagem que com mais nitidez torna patente a ficção, e através dela a camada imaginária se adensa e se cristaliza.” (Candido, 2009, p. 15) - compreendida e analisada como protagonista, Elsie, vivencia dramas diante do vampirismo. Primeiro, é uma jovem com “corpinho de 26 anos”, mas com 300 anos de idade, ela se vê solitária enquanto monstro e tem uma condição muito específica que faz com que os humanos ao se aproximarem dela, tenham medo. Ainda assim, ela vive um cotidiano comum sendo vampira. Com seu apartamento, seu caixão e suas bolsas de sangue. Até conhecer Jimmy e passar a partilhar isso com ele.

Elsie é uma vampira sarcástica, engraçada e com algumas tiradas que divergem da caracterização do vampiro clássico e tradicional, mas, esses traços são recriados da figura desse modelo do vampiro, que costuma ser uma caracterização masculina, elegante, tensa e assustadora. Em *Mordida* (2021), observamos uma jovem que alterna suas vestimentas entre roupas casuais e confortáveis e vestidos do século passado e góticos. Essa particularidade se sobressai nos flagrantes do cotidiano urbano que está presente na narrativa, temos aspectos da vida urbana, comum e da movimentação dos personagens pela cidade, em vários espaços abertos e fechados. Ao mesmo tempo, as características do vampirismo não estão ausentes, uma vez que o plano com a imagem do espelho sem reflexo e as bolsas de sangue lembram ao leitor das particularidades da personagem.

O recurso da recriação a partir da estilização de acordo com Sant’anna (2003) implica em uma originalidade, recriar sem ultrapassar os limites do que já é consolidado e conhecido. Na recriação os modelos, marcas e características da primeira referência não desaparecem nos objetos recriados, mas, não são repetidos sem alterações. O que ocorre é uma aproximação de elementos que sinalizam para o leitor pontos em comuns entre os dois objetos. Deste modo, *Mordida* (2021) enquanto quadrinho recupera a linguagem visual da figura do vampiro, além de descrições referenciais, atribuindo algumas novas características mencionadas anteriormente.

4. DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA ANÁLISE

4.1. Sobre o Drácula e outros vampiros

A referência literária de grande destaque que consagrou a figura do vampiro na literatura fantástica e inspirou as demais produções sobre esse ser macabro, como o conhecemos hoje, foi o romance *Drácula* de Bram Stoker, publicado em 1897. A narrativa de *Drácula* (1897) é fortemente inspirada em um líder político da história romena, o conde Vlad III Drácul, também conhecido como Vlad Tepes. O seu destaque histórico é dado ao ser uma figura sinônima de coragem e bravura que lutava pelo seu povo e que procurou protegê-lo e livrá-lo do Império Otomano. Nesse percurso, ganhou o segundo nome “Tepes”, “a fama era tanta que o conde ganhou um sobrenome - apelido: “Tepes” – literalmente “empalador”, em romeno” (Loch, 2020).

Por esse motivo o segundo nome dado ao líder, e as especulações, em lendas, de que o conde era “sanguinário” – desse modo, a associação com vampiros -, visto que a prática era de fato perversa e ele cruel. Isso devido ao seu costume de empalar seus adversários nas lutas que tratava. Esta fama ele conquistou no período de seu poder enquanto governador da Valáquia, um território da atual Romênia no século 15. A referência a Transilvânia é por ter sido o berço de Vlad III, onde nasceu em 1431.

A narrativa de *Drácula* (1897) é centrada nos personagens de Jonathan Harker e Conde Drácula. Ao longo do livro, outros personagens vêm à superfície, mas a relação principal é entre estes já mencionados, visto que, o jovem advogado Harker, diante de um compromisso profissional viaja até a Transilvânia, para o castelo do conde que não tem uma localização muito exata e é de difícil acesso, para finalizar o processo de venda de um território em Londres para o seu anfitrião.

Com o passar dos dias e semanas registrados no diário de Jonathan, ele revela suas impressões e sentimentos em relação ao Conde, uma figura com uma “fisionomia bastante peculiar”,

Seu rosto tinha uma característica aquilina pronunciada — bem pronunciada —, com nariz afilado e narinas arqueadas; a testa era alta, abaulada, cabelo escasso ao redor das têmporas, mas profuso no resto da cabeça. As sobrancelhas muito espessas, quase se uniam sobre o nariz, os fios grossos e compridos pareciam formar um emaranhado de pelos. A boca, até onde pude ver por trás do farto bigode, era rija e de aparência um tanto cruel; os dentes brancos, estranhamente afiados, projetavam-se sobre os lábios, cujo tom escarlate denotava vitalidade extraordinária para homem de sua idade. As orelhas eram pálidas e bastante pontiagudas; o queixo largo e forte, as faces firmes, embora magras. O efeito geral era de lividez excepcional. (Stoker, 2018, p. 49).

Ele registra comentários sobre a residência e eventos bizarros que ocorrem que o fazem duvidar da sua lucidez, como ouvir uivos muito próximos de sua janela ao longo das noites, avistar o conde descendo pelas paredes do castelo e estar no mesmo cômodo que o Drácula, mas o reflexo dele não surgir no espelho, “desta vez não restava dúvida, pois o sujeito estava ao meu lado e eu podia vê-lo por cima do ombro. Mas não havia reflexo dele no espelho!” (Stoker, 2018, p. 57). Aos poucos, o castelo se institui uma espécie de prisão, onde o jovem advogado permanece confinado, com uma falsa justificativa de que é o tutor de inglês do anfitrião, mas na verdade, não passa de mais uma vítima.

A partir do sucesso e permanência da figura do vampiro na literatura temos recriações em outras linguagens e meios. As características mais comuns que identificam um vampiro em produções literárias e midiáticas são sua aparência mórbida, pálida e fria, os dentes afiados quando estão à mostra, uma postura polida e elegante e, por vezes, unhas afiadas. Dessa forma, Drácula, consagra a figura do vampiro nas diversas mídias e produções literárias que o sucedem, uma vez que, os vampiros que surgem após o Drácula podem ser percebidos como recriações que partem de uma mesma referência, por isso, muito reconhecível para quem lê ou assiste narrativas com essa figura peculiar. Diante da vasta retomada da figura vampiresca, seja na literatura, no cinema, nos quadrinhos, na literatura infantil, entre tantas outras, para fins desse estudo, comentaremos, especificamente, alguns exemplos mais recentes que estarão relacionados com a análise posterior da obra em tela, ou seja, narrativas que envolvem relações amorosas em contextos urbanos e com dados de modernidade.

As construções dos vampiros costumam ressurgir com marcas singulares, como o personagem Edward Cullen de *Crepúsculo* (2009), um jovem transformado aos 17 anos que conserva essa aparência dentro da eternidade. Obra da escritora norte-americana Stephenie Meyer, o *best-seller* *Crepúsculo* de 2005, faz parte da tetralogia: *Lua Nova* (2006), *Eclipse* (2007) e *Amanhecer* (2008). A série foi levada ao cinema em 2008. Meyer propõe uma atualização do personagem ao criar uma história de amor entre um vampiro e uma humana. Edward, assim como sua família, não dorme em caixões, se locomove em grande velocidade, anda durante o

dia, e frequenta a escola, lugar onde conhece Bella. Edward não se transfigura em morcego como o Drácula de Stoker, além disso, ele brilha quando sua pele está em contato com a luz do sol, como temos no trecho: “sua pele, apesar do rubor fraco da viagem de caça da véspera, literalmente faiscava, como se milhares de diamantes pequenininhos estivessem incrustados na superfície” (Meyer, 2009, p. 192). Ferraz (2013) chama atenção para as inverossimilhanças da produção de Meyer, e para linguagem sem maiores recursos de um romance comum com a protagonista feminina sendo disputada pelo lobisomem e pelo vampiro, assim os traços monstruosos e de terror são invisibilizados em função da história romântica.

A representação de vampiros com alguns traços civilizados e em contexto urbano moderno vai ocorrer em outras produções e parecem buscar uma renovação na direção de novas formas de recepção. *Diários do Vampiro* (1991), *The Vampire Diaries*, em inglês, é uma série formada por livros de romance de autoria da norte-americana L.J. Smith. A série literária trata sobre a vida de Elena Gilbert, jovem adolescente de 17 anos, e seu envolvimento com dois irmãos vampiros, Stefan e Damon Salvatore. Em 2009 foi adaptada para uma série de televisão para o canal *The CW* e depois distribuída em vários países em canais pagos. *Diários de um vampiro* (2009) retoma alguns pontos do imaginário de monstruosidade, no entanto, apresenta vampiros, como Stefan Salvatore e depois, Caroline Forbes que se “alimentam” de bolsas de sangue, porque adotam esse “estilo de vida”, buscando não assassinar pessoas e assim, se sentirem menos monstros. Nessa tentativa, também usam um acessório de verbena, uma erva que pode enfraquecer os vampiros como igualmente, protegê-los através do uso desses objetos, da luz do sol, impedindo que sejam queimados quando expostos.

Além disso, quanto à aparência vampiresca, quando estão com sede, veias se destacam abaixo de seus olhos que ficam avermelhados. Vemos, nesse caso, uma representação que retoma a figura horrenda do vampiro, mas, sem a transmutação, embora o dado de horror permaneça nas imagens sanguinolentas e nas cenas de morte que fazem parte do tom de terror e do uso da dramaticidade da imagem para televisão. Outras figuras também são conhecidas como a do conde Graf Orlock do filme, *Nosferatu* (1922), uma adaptação a partir de *Drácula* (1897) de Bram Stoker e Louis de Pointe du Lac assim como, Lestat de Lioncourt de *Entrevista com o vampiro* (1976), com adaptação de 1994.

Deste modo, identificamos uma mudança na apresentação do vampiro que passa de uma figura monstruosa para figuras belas e sedutoras, a exemplo dessa monstruosidade temos o Conde Graf Orlock, um ser esguio, magro, com dedos longos, olhos estáticos e arregalados e apenas os dois primeiros dentes afiados, do filme *Nosferatu* (1922). Este sendo uma primeira adaptação do *Drácula de Bram Stoker* (1897). E o próprio Conde Drácula do filme de 1992, em uma de suas faces, a do idoso, com cabelos brancos, testa alta e abaulada, sobrancelhas grossas, unhas grandes e afiadas e dentes projetados, o “**vampiro da capa preta**” (Ferraz, 2013, p. 114).

A figura sedutora corresponde, a exemplo, a outra face do Drácula, um homem de aparência jovem e bela, com cabelos longos, pele corada que sai e transita entre os humanos, assim como as figuras da criatura e do seu criador em *Entrevista com o Vampiro* (1994), ainda que sendo pálidos, possuem um aspecto jovem e atraente, usam roupas cheias de tecidos, babados, lenços de seda, com cabelos compridos e cacheados, o “**vampiro metrossesual-ariano-fashion**” (Ferraz, 2013, p. 117). Por fim, essas figuras mais humanizadas permanecem com o traço sedutor, e precedem outros como os irmãos Salvatore em *Diários de um Vampiro* (2009) e a família Cullen em *Crepúsculo* (2009).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A permanência do vampiro na literatura se estende para outras recriações em linguagens e meios contemporâneos. As características mais comuns que identificam um vampiro em produções literárias e midiáticas são sua aparência mórbida, pálida e fria, os dentes afiados quando estão à mostra, uma postura polida e elegante e, por vezes, unhas afiadas. Drácula é retomado como a figura do vampiro em mídias e produções que o sucedem. Estas podem ser percebidas como recriações de uma mesma referência, por isso, muito reconhecíveis para quem lê ou assiste narrativas com essa figura. Exemplo dessa recorrência é a personagem Elsie, protagonista da novela gráfica, *Mordida* (2021).

A partir dos referenciais descritivos presentes em *Drácula* (1897) e *Crepúsculo* (2009) e das figuras apresentadas no cinema, e em adaptações destes livros e na televisão, como em *Diários de um Vampiro* (2009), podemos perceber as características permanentes e outras recriadas, como apontadas no tópico anterior. A originalidade da estilização e por ela a recriação, implica em um referencial como ponto de partida. Neste artigo, buscamos traçar parte do trajeto da constituição da figura do vampiro na literatura, diante do nosso objeto, a novela gráfica *Mordida* (2021) da Sarah Andersen.

Com isso apontamos que a personagem vampira, Elsie, enquanto figura fantástica repete estereótipos para ampliá-los. Baseado na teoria de Sant'anna da estilização como parte de um reforço da linguagem conhecida para a contestação desta linguagem. Neste sentido, a protagonista é uma vampira dentro dos moldes consagrados por Drácula e pontuados ao longo da nossa análise, mas rompe os traços comuns do monstruoso e do assustador, quando é engraçada, realiza tiradas sarcásticas e tem mais identificação com uma humana, do que com um monstro. Nesse outro suporte em quadrinhos, Andersen apresenta uma personagem mulher, vampira e espirituosa que vive um cotidiano humano e nele, encontra o amor de um lobisomem.

REFERÊNCIAS

ANDERSEN, Sarah. **Mordida**. 1. ed. São Paulo: Seguinte, 2021.

CANDIDO, Antonio *et al.* **A personagem de ficção**. 2º ed. São Paulo: Perspectiva. 2009.

FERRAZ, Salma. **Vampiros**: o mito é o nada que é tudo e de todos. *Nova Revista*

Amazônica, v. 1 n. 1, Jan./Jun. 2013 | 107-133 <https://www.periodicos.ufpa.br/index.php/nra/article/view/62>

GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

LOCH, Salus. **A verdadeira história do verdadeiro Drácula**. Superinteressante, 2015. Disponível em: <https://super.abril.com.br/historia/a-verdadeira-historia-do-verdadeiro-dracula/>. Acesso em: 26 jan. 2023.

MASTROBERTI, Paula. **ARTES GRÁFICAS E SEQUENCIAIS: ARMADILHAS CONCEITUAIS**. Nós: cultura, estética e linguagens, Goiás, v. 02, n. 01, p. 93-107, fev.2017.

MEYER, Stephenie. **Crepúsculo**. 3. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

STOKER, Bram. **Drácula de Bram Stoker**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2018.

DENTE DE LEITE: GÊNERO E DISPOSITIVOS

Néria da Silva LEAL¹

Orientação: Francisco Felipe Paiva FERNANDES²

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo realizar uma análise da premiada HQ brasileira Dente de leite, de Patrick Martins e Igor Frederico, publicada em 2022 pela Editora Pipoca & Nanquim, buscando identificar na história apresentada possíveis marcas dos dispositivos de socialização do gênero feminino descritos por Zanello (2018; 2022) com base nas teorias de Foucault e em produções intelectuais feministas, além de suas consequências para a personagem e a constituição de sua subjetividade. Além da fonte principal, foram consultadas de forma complementar outras produções que dizem respeito à psicologia, socialização, formação de subjetividades e estudos de gênero. Para a análise proposta será utilizada a metodologia para análise de histórias em quadrinhos formulada por Chico (2020), que se constitui por três etapas, que dizem respeito tanto aos aspectos do próprio quadrinho (como análise de texto e imagem apresentados), quanto a considerações teóricas e acerca do contexto interno e externo da história, finalizando com uma análise qualitativa da obra, utilizando para essa interpretação os dados recolhidos nas duas etapas iniciais, concluindo que, sendo um quadrinho um fruto do tempo em que foi produzido, é possível verificar na história elementos que denunciam o que Zanello elabora em suas obras como sendo marcas da socialização feminina contemporânea.

Palavras-chave: Gênero; Dispositivos; Subjetividade; Dente de leite.

1. INTRODUÇÃO

A forma como se organiza a cultura ocidental atual é explicitamente gendrada e binária. Dessa forma, encontram-se em todos os aspectos da organização social humana marcas de uma separação entre o que reconhecemos como gênero feminino e masculino.

Segundo Laqueur (2001, apud Zanello, 2022), essa diferenciação entre feminino e masculino pode ser observada em gravuras anatômicas apenas a partir do século XVIII, antes desse período as gravuras destacavam mais as semelhanças dos sistemas reprodutores femininos e masculinos. Foi nessa época que na Europa aconteceu a Revolução Industrial, concomitantemente a inúmeras mudanças na cultura e na organização social da época, como a consolidação do capitalismo industrial, a partir da divisão sexuada do trabalho, sendo as mulheres vistas a partir daí como “naturalmente” mais aptas ao cuidado e, consequentemente, a responsáveis pela casa e pelos filhos, assumindo os trabalhos longe da vida pública.

A partir do surgimento do movimento feminista e das várias lutas, iniciando pelo direito ao voto na primeira onda e passando pela reivindicação de tantos outros avanços, bem como pelo avanço das teorias feministas acerca do gênero, chegando ao entendimento de gênero como performático trazido pela terceira onda, ainda vivemos no mesmo sistema econômico de quando começaram a surgir as diferenças culturais entre

1 Graduada em Psicologia (UFCG). E-mail: nerialeal123@gmail.com.

2 Mestre em Literatura e Interculturalidades (UEPB). Professor na Universidade Federal de Campina Grande. E-mail: francisco.felipe@professor.ufcg.edu.br.

gêneros (sendo justamente a exploração baseada na diferenciação o que sustenta o capitalismo), e ainda vivemos atualizações desses modelos que definem culturalmente o que é o gênero feminino.

Desde essa época aconteceram algumas mudanças na cultura, porém, mesmo com todo esse tempo passado, avanços nos direitos das mulheres a partir de lutas, surgimentos de novos entendimentos acerca do gênero (como a teoria queer de Judith Butler), ainda vivemos no mesmo sistema econômico de quando começaram a surgir essas diferenças culturais entre gêneros (sendo justamente a exploração com base na diferenciação o que sustenta o capitalismo, não apenas entre homens e mulheres), e ainda vivemos atualizações desses modelos que definem culturalmente o que é o gênero feminino.

Baseada em correntes da psicologia (como a psicanálise Lacaniana e as teorias de Vigotski) que rejeitam a ideia de que exista uma essência humana que determine previamente o que uma pessoa venha a se tornar, colocando a cultura e a linguagem como pilares fundamentais na constituição do sujeito, bem como na teoria queer de Judith Butler que entende gênero como performance, Zanello (2018, 2022) defende que na nossa cultura há duas formas de ser socializado, como homem e como mulher.

Segundo ela, a socialização feminina é pautada por dois dispositivos principais, o dispositivo amoroso e o dispositivo materno. Como dispositivo aqui entendemos o conceito foucaultiano, apresentado como sendo a articulação entre práticas discursivas, jurídicas, institucionais, científicas, morais, etc, presentes na sociedade, reunindo as instâncias do saber e do poder em uma categoria de análise. Nesse sentido, os dispositivos atuam também como uma ferramenta de constituição e organização dos sujeitos (Marcello, 20024).

Assim, o dispositivo materno viria da ideia da “natureza” de cuidado das mulheres, que as tornariam mais aptas para tarefas relacionadas ao cuidado aos outros. O dispositivo amoroso, por sua vez, se caracterizaria como a subjetivação da mulher a partir do olhar do outro (homem), sendo estes dispositivos questões identitárias para as mulheres, ou seja, uma “má posição” em algum dos dois implica em questionamentos (de terceiros e/ou dela própria) de sua identidade como mulher.

Segundo Bessa (2023), “estamos sempre apoiados no real para construir a realidade e a ficção”, sendo a ficção, assim como todas as produções humanas, um produto de seu tempo, resultado de uma interpretação do real (Bessa, 2023). Assim, é possível a análise de obras ficcionais relacionando-as a estudos sobre os fenômenos sociais. A partir disso, o presente trabalho busca destacar na história narrada em *Dente de Leite* (2022), marcas da socialização feminina na personagem, utilizando para isso a metodologia de análise de histórias em quadrinhos de Chico (2020).

2. METODOLOGIA

O presente trabalho utilizará da metodologia de análise de histórias em quadrinhos proposta por Chico (2020), visto que este método atende perfeitamente a intenção do trabalho. O método é constituído por três etapas: a primeira, uma análise estrutural da HQ, levando em conta aspectos tanto visuais quanto textuais da história, tendo em vista que a junção desses dois aspectos é uma das características mais marcantes das histórias em quadrinhos; a segunda, uma análise contextual, levantando importantes pontos tanto do contexto em que a história acontece (contexto interno), quanto o contexto em que ela foi produzida e onde se localizam seus autores (contexto externo), tendo em vista que, sendo a ficção baseada no real (Bessa, 2023), a compreensão de uma história deve levar em consideração esse contexto para que se estabeleça os sentidos propostos pelos autores ao criá-la; e por fim, uma terceira etapa, a convergência entre as duas etapas anteriores, resultando em uma consideração qualitativa a partir dos resultados obtidos.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Segundo Zanello (2022), a palavra gênero surge no contexto da segunda onda do movimento feminista a partir da teoria dos papéis sociais, que tratava feminino e masculino como opostos e complementares, o que hoje conhecemos popularmente como os estereótipos de cada um, tratando ainda da diferença biológica como primordial e anterior ao gênero.

Das críticas a essa visão, partindo principalmente de pessoas que não se viam representadas nesse conceito - isto é, das pessoas que não se encaixavam nesse estereótipo que tinha raça, classe social e sexualidade bem definidas - surge o conceito de gênero da terceira onda do movimento feminista, bem definido por Judith Butler como sendo um conceito relacional, que está sempre permeado por relações de poder e privilégio (Figueiredo, 2018).

Nesse novo momento, gênero é entendido como performance, ou seja, o que entendemos como gênero é fruto de um conjunto coeso de performances de um sujeito a partir de concepções mais ou menos já estruturadas na cultura do que seria o gênero feminino e masculino (Figueiredo, 2018). Assim, gênero passa a ser tratado como um fenômeno de socialização, desnaturalizando a concepção anterior que se tinha sobre isso.

A partir disso, Zanello (2018), defende que “além de performance, gênero também aponta para uma configuração de emocionalidades” (n.p.). Ou seja, os comportamentos e as emoções também são mediados pela cultura, e sendo nossa cultura organizada explicitamente de forma binária e gendrada, vão haver diferentes marcas dessa socialização na subjetividade de homens e mulheres, pois se configuram aí dois tipos diferentes de socialização, com consequências específicas.

Zanello (2018), então, elabora a partir do conceito de dispositivos de Foucault que haveria assim determinados dispositivos responsáveis pela socialização gendrada, atuantes desde o início do processo de socialização do sujeito, sendo para o sexo masculino o dispositivo da eficácia, e para o sexo feminino os dispositivos amoroso e materno.

Esses dispositivos seriam responsáveis por subjetivar os homens e mulheres como sendo de seu determinado gênero, isto é, as situações que tocam nas marcas desses dispositivos, tocam também na identidade do sujeito. Assim, questões relacionadas ao amor e à maternidade afetam as mulheres de maneira diferente do que afetam os homens, pois mexem em sua identidade como mulher.

Como o foco deste trabalho é uma HQ que conta a história de uma mulher e toca em vários aspectos de sua relação com a maternidade (tanto sua vivência a partir de sua história, quanto sua relação com o próprio conceito de maternidade), este trabalho se deterá mais centralmente no dispositivo materno, que se compreende como sendo o de maior relevância na história contada.

O dispositivo materno nasce da noção - errônea e naturalizada, inicialmente pela igreja católica, posteriormente pela ciência - de que a capacidade da mulher de gestar estaria atrelada também à capacidade de cuidar. A base do dispositivo materno seria então o heterocentrismo do cuidado, isto é, a centralização da prioridade de cuidados, desejos e necessidades do outro.

É importante salientar que a eficácia do dispositivo materno independe de que a mulher se torne ou não mãe, pois a socialização feminina por meio deste acontece desde o início da vida, não apenas a partir do momento em que a mulher tenha filhos. O que está em pauta aqui é a relação que as mulheres são ensinadas a ter com o cuidado.

4. DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA/ANÁLISE DE DADOS

A língua não é a única forma de comunicação humana, a comunicação não verbal também se configura como uma importante forma de transmissão de informações. Sendo os quadrinhos “[...] um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos: a imagem, obtida pelo desenho; a linguagem escrita”, (Cagnin, 1975, apud Zancanaro et al, 2019), é imprescindível, portanto, que a análise de obras em quadrinhos leve em consideração não apenas a mensagem escrita, mas o que a composição visual apresentada tem objetivo de transmitir.

Segundo Peirce, o processo de construção simbólica de sentido acontece em três fases: na primeira acontece a percepção imediata do objeto da interação; na segunda o objeto se torna um signo, isto é, o fenômeno se materializa; na terceira acontece a interpretação e associação de ideias. Nessa última fase o contexto social é fundamental e determinante para a construção do sentido.

Nesse sentido, uma análise mais profunda do contexto social em relação às questões de gênero se mostra como uma importante contribuição para a construção de sentido da HQ. Ao mesmo tempo, a análise do quadrinho pode contribuir para os estudos de gênero, já que toda ficção, assim como a realidade, tem como base o real, sendo a diferença entre as duas os níveis de interferência dos filtros cognitivos (Bessa, 2023).

Assim, torna-se possível a análise de obras ficcionais a partir de teorias e estudos do meio social, no caso deste trabalho, a análise da obra *Dente de leite* (2022) relacionando-a aos estudos de Zanello (2018) sobre o dispositivo materno.

4.1. Análise estrutural

A HQ *Dente de leite* (Martins, Frederico; 2022), publicada pela editora Pipoca & Nanquim, que acompanha uma narradora sem nome³ durante seu dia a dia. Uma mulher idosa que reside sozinha em sua casa e que rememora histórias de sua vida, desde a infância, passando pela fase adulta, contando a história de seus pais e filhos pela sua própria perspectiva.

Nas primeiras páginas ela nos fala sobre sua antiga casa e algumas memórias de infância, especialmente de violências cometidas pelo seu pai, que, do olhar de uma criança, alternavam entre momentos de ternura, causando uma confusão como a descrita por Bell Hooks (2021) ao falar que frequentemente aprendemos em nossos lares na infância a nomear como amor possíveis comportamentos violentos ou abusivos vivenciados. Nesse relato ela traz a mãe como vítima dessas violências e sua posição como a de tentar proteger o irmão mais novo, descrito como frágil, e que posteriormente veio a falecer.

Durante alguns momentos da história, tanto durante seu discurso, quanto em capítulos de flashback, quanto em alguns elementos visuais trazidos pelo quadrinho, podemos observar a tristeza e a culpa que a personagem sente pela perda do idea de família perfeita, retratado com tristeza nos flashbacks.

Em um desses capítulos, “*O leite*”, vemos a personagem mais jovem com um de seus filhos. Ela prepara para ele um lanche e ao levá-lo ao quarto do menino um copo com leite acaba caindo e cortando a mão dele. O capítulo é embalado pela música Felicidade infeliz, de Maysa, e não possui falas. Além disso, é todo ilustrado em tons de amarelo, em contraste com o preto e branco dos capítulos no tempo presente. Essa cor é comumente utilizada associada a felicidade. Nesse caso pode ser remetida também aos “anos dourados”, época em que se

3 O nome da narradora é Neiva, porém ele não aparece durante a história, sendo citado apenas no posfácio da edição

passa o flashback e em que havia na cultura uma presença muito forte do ideal de família e da mulher como dona de casa, responsável pelo bem estar da família e do lar.

A narradora traz ainda que esses mesmos sentimentos estavam presentes nos discursos e ações de sua mãe após também perder um filho. No caso de sua mãe, isso acaba levando-a a uma tentativa de suicídio por “fome de sentido”.

Figura 1: recorte da página 55 de *Dente de leite* (2022).



A narrativa também traz em diversos momentos uma desumanização das mulheres após a perda do filho, e o reflexo disso na casa:

Figura 2: recorte da página 51 de *Dente de leite* (2022).



Um elemento visual interessante de se destacar na construção da narrativa é a presença de uma imagem de Nossa Senhora na ambientação da casa desde o início da história. Em um dado momento da narrativa um artrópode passeia pela imagem, logo após a personagem narrar um episódio de violência física sofrida por sua mãe. Esta mesma imagem ilustra a capa da versão digital da obra.

Em todas as interpretações possíveis, a loucura aparece como sendo a saída encontrada pela personagem para os sucessivos “fracassos” como mulher (mãe, responsável pelo lar e pela família) que ela narra durante toda a história.

4.2. Análise contextual: Gênero e dispositivos

Segundo Zanello (2018), as bases históricas da gênese do dispositivo materno se encontram no séc XVIII, época de consolidação do capitalismo moderno, juntamente com diversas transformações sociais. A exemplo podemos citar a divisão sexual do trabalho, que trouxe que enquanto aos homens foram atribuídos os trabalhos na esfera da vida pública (empregos formais fora de casa), sendo a mão de obra do modelo econômico emergente, às mulheres foram delegadas as funções na vida privada (o cuidado com a casa, os filhos, e o marido que saía para trabalhar).

Isso, associado às ideias errôneas que associavam a capacidade da mulher de procriar com a capacidade de cuidar, acabou por dar base para a principal função do dispositivo materno, o cuidado e a priorização das necessidades do outro.

As instituições como a igreja e a ciência tiveram importante papel durante a história para a contribuição do ideal de mulher. Inicialmente, a igreja deu ao casamento um lugar de prestígio e a formação de uma família como parte essencial da vida humana, sendo da mulher o papel de não só gerar e dar à luz a essa família, mas também prover a ela todo o cuidado necessário.

Quanto à ciência, seu discurso agora aumentava mais ainda a responsabilidade dessa mulher na família, pois não agora havia o jeito certo e recomendado cientificamente de cuidar e ser mãe. Também foi dela o papel de dar nome aos indivíduos que desviassem da norma, a partir daí abrindo espaço também para intervenções na tentativas de enquadrá-los (as) ou isolá-los (as) da sociedade.

Assim, ao longo do tempo, os dispositivos foram se constituindo como instrumentos responsáveis pela socialização gendrada que conhecemos até hoje, atuando desde o início da socialização do sujeito por toda a vida, fazendo parte da construção da identidade destes.

Posto isso, temos que eventos na vida de um sujeito que tenham relação com a atuação destes dispositivos, terão impactos profundos subjetivamente, pois afetarão diretamente elementos constitutivos da identidade dele. Assim, acontecimentos que se relacionem a questões com a maternidade, o cuidado, o êxito ou não de certos ideais esperados do gênero feminino e ligados ao dispositivo materno terão impactos muito mais profundos em mulheres que em homens, já que é na socialização feminina que atua este dispositivo.

4.3. Morte, casamento ou loucura: saídas para os dispositivos amoroso e materno

Na história desenvolvida em *Dente de leite* (2022), temos diversos elementos que apontam para a atuação bem-sucedida do dispositivo materno. A começar pelo conteúdo do discurso da narradora, durante todo o quadrinho a acompanhamos narrar sobre seu passado diversos acontecimentos marcados pela presença do ideal de família (ou pela falta dele), pela figura materna (presente também visualmente, com destaque à imagem de Nossa Senhora), e por uma melancolia em não se ter alcançado essa felicidade ideal da família.

Há dois momentos em que isso fica explícito. O primeiro, no capítulo *O leite*, embalado pela música *Felicidade infeliz*, de Maysa. Segundo Valdívia (2014), em uma análise dessa música “é visível a eterna procura da

felicidade, uma sensação valorizada, procurada, idealizada, mas longe de ser vivida, sentida, experimentada”, o que condiz com o enredo do quadrinho, tanto pela falta da felicidade no presente da personagem (que supostamente estaria lá se a personagem vivesse a família ideal), quanto no passado (que mesmo lembrado com saudade é triste e diferente do ideal).

O outro momento seria o próprio desfecho da história, em que a personagem, em seu discurso, coloca os filhos como uma extensão sua - sendo assim parte constitutiva dela, do que ela é, de sua identidade, e que ela não se reconhece sem esta parte perdida - e acaba por tomar medidas extremas para ter esse filho perto de si. O próprio título da obra pode ser remetido a isso, um dente de leite é uma parte do nosso corpo que eventualmente vai embora, e isto é uma coisa natural, na obra a personagem não aceita suas perdas - dos filhos, da família, do ideal, da felicidade - o que acaba por levá-la a um desfecho aterrorizante.

Ao final, vemos a loucura da personagem, podendo afirmar que ela é fruto do fracasso identitário da personagem, mostrando o sucesso da eficácia do dispositivo materno que acaba por apontar à mulher apenas o caminho da maternidade. Fracassando, restam a ela a morte - como tentou fazer sua mãe - ou a loucura, como formas de fuga desse fracasso a todo custo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das considerações expostas, é possível concluir que as marcas da socialização por meio do dispositivo materno estão presentes na história contada em *Dente de leite* (2022). Isso pode ser justificado pela trama ser uma ficção, o que, assim como a realidade, tem base no real, que por sua vez tem base nos fenômenos e nos fatos (Bessa, 2023). Assim, a história da HQ representa, de forma mais exacerbada e fantasiosa, fenômenos que estão presentes na socialização de mulheres reais e nas consequências geradas por elas.

REFERÊNCIAS

BESSA, Olavo. Lidando com o mundo. In: BESSA, Olavo. **Semiótica e psicanálise: duas teorias do signo**. São Paulo: Editora Blucher, 2023. Cap. 1. p. 17-50.

CARDOSO, L. F. F. Refletindo os Conceitos Gênero e Sexo em Dicionários. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*, [S. l.], v. 20, n. 2, p. 187–191, 2019. DOI: 10.17921/2447-8733.2019v20n2p187-191. Disponível em: <https://revistaensinoeducacao.pgsscogna.com.br/ensino/article/view/6628>. Acesso em: 5 set. 2023.

CHICO, Márcia Tavares. **Uma proposta de metodologia para a análise de histórias em quadrinhos**. *Cadernos UniFOA, Volta Redonda*, n. 43, p. 121-131, abril 2020.

DE AMORIM MARCELLO, F. **O Conceito de Dispositivo em Foucault: mídia e produção agonística de sujeitos-maternos**. *Educação & Realidade*, [S. l.], v. 29, n. 1, 2004. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/25426>. Acesso em: 19 set. 2023.

FIGUEIREDO, E. Desfazendo o gênero: a teoria queer de Judith Butler. Revista Criação & Crítica, [S. l.], n. 20, p. 40-55, 2018. DOI: 10.11606/issn.1984-1124.v0i20p40-55. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/criacaoecritica/article/view/138143>. Acesso em: 14 ago. 2023.

HOOKS, Bell. **Tudo Sobre o Amor**. Editora Elefante, 2021. 272 p.

MARTINS, Patrick; FREDERICO, Igor. **Dente de Leite**. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2022. 188 p.

ZANELLO, Valeska. **Saúde mental, gênero e dispositivos: cultura e processos de subjetivação**. Appris Editora, 2018. 301 p.

ZANELLO, Valeska. **A Prateleira do Amor: sobre mulheres, homens e relações**. Appris Editora, 2022. 114 p.

**GT 05: PRÁTICA DE ANÁLISE LINGUÍSTICA/SEMIÓTICA
DE TEXTOS EM QUADRINHOS E OUTROS TEXTOS
MULTIMODAIS**

COORDENAÇÃO:

Prof. Dr. José Herbertt Neves Florencio (PPGLE/UFCG).
Me. Evanielle Freire Lima.
Carlos Roberto Gonçalves da Silva (PPGLE/UFCG)

ANÁLISE SEMIÓTICA DA HQ ESCOLA DE LENDAS STORYTELLING SOBRE FOLCLORE, PRODUÇÃO AUTORAL DAS ALUNAS DE PUBLICIDADE DA ETE

Rosângela Maria Dias da SILVA¹

RESUMO: A análise semiótica foi realizada na produção autoral e original das alunas do Curso Técnico em Publicidade da Escola Técnica Estadual de PE. A *storytelling* aborda a temática do folclore brasileiro recorrendo a alguns personagens do Sítio do Pica Pau Amarelo, de Monteiro Lobato, como a Emília, Saci e a Cuca que fazem parte da memória dos leitores crianças, jovens e adultos. O gênero HQ e o Mangá são os favoritos do público jovem, desse modo a *storytelling* analisada utiliza esses gêneros na construção da narrativa sobre as lendas do folclore brasileiro. Os PCN apontam para a importância do estudo de gêneros diversos e os quadrinhos como fontes históricas e de pesquisa sociológica. O propósito dessa análise foi pontuar como a narrativa auxiliou na divulgação das lendas do nosso folclore lançando mão dos recursos semióticos e das multimodalidades, sendo uma estrutura conjunta de texto e imagem requerendo dos leitores certa habilidade de interpretação entre o verbal e o não verbal. Apoiou-se nos teóricos em relação a ler em HQ no aspecto visual, Ramos (2014); estrutura da narrativa em quadrinhos e linguagem icônica, Vergueiro (2014); na perspectiva das múltiplas fontes de linguagem, Dionísio (2008); no que concerne à semiótica, Santaella (2020) e quadrinhos como estrutura semiótica particular, Simões (2010). A riqueza no estilo da HQ com a estética Mangá, utilizando cores intensas nas imagens e um diálogo que também remete ao estilo Mangá fez com que o objetivo de divulgar as lendas do nosso folclore fosse atingido com a produção de significados e letramento cultural por parte dos leitores.

Palavras-chave: HQ; *Storytelling*; Análise Semiótica; Autoral; Folclore.

1. INTRODUÇÃO

Existem diversos estudos abordando as Histórias em Quadrinhos, alguns deles relacionados a sua utilização na área de comunicação e mercado. Outros mais específicos em relação ao gênero textual que observam a linguagem, autores, personagens, aspectos formais e estéticos. Outras pesquisas são voltadas para questões históricas e culturais do país ao qual elas pertencem. E nem sempre são pesquisas exclusivas da área de Letras e Linguística, mas que também interessam a outros profissionais como jornalistas ou pessoas da área de comunicação.

O gênero narrativo aqui identificado com o termo em inglês *storytelling*, é um dos mais utilizados desde os primórdios da comunicação humana. Como também ocorre com os desenhos, aqui característicos da história em quadrinhos (HQ), a forma de comunicar-se através de imagens precede a da escrita. Temos por exemplo os desenhos rupestres encontrados em cavernas e os hieróglifos egípcios (sistema de escrita formal utilizada no Antigo Egito).

As HQ são conhecidas como combinações de textos e imagens que narram uma história ou ilustram uma situação. Quando são usadas em blocos sequenciais de páginas são chamadas de HQ. Quando estão dispostas apenas em uma linha são chamadas de tirinhas, facilmente encontradas nos jornais.

Conforme Vergueiro (2014) a estrutura de uma narrativa em quadrinhos permite que a mensagem seja passada para o leitor tanto por meio da linguagem verbal, representada pela fala ou pensamento dos

1 Mestre em Linguística e Ensino pela UFPB. E-mail: rosangeladiasmestra@gmail.com.

personagens e também do narrador; quanto pela linguagem não verbal que é desenhada e apresentada numa sequência de quadros.

Para fazer a leitura dos quadrinhos o leitor precisa desenvolver habilidades no sentido de acompanhar o texto e a imagem, numa sequência em blocos, onde os quadros divididos pelas calhas, que indicam o tempo entre uma ação e outra e caracterizam o estilo desse tipo de narrativa. Outro elemento característico das HQ são os balões que simbolizam o ato da fala dos personagens, contendo o texto da conversa, que podem ser desenhados de formas diferentes acumulando funções na HQ: linhas mais quadradas significando uma voz eletrônica; mais rabiscadas indicando um grito ou voz alta; em formato de nuvem representam balões de pensamento etc.

Outro recurso também muito característico das HQ é a figura de linguagem onomatopeia. Que busca reproduzir, por escrito, sons e barulhos do mundo em volta produzidos por fenômenos da natureza, animais ou objetos. Uma vez que aumenta muito a expressividade do discurso, são bastante utilizados na literatura.

Através do contexto acima desenhado optou-se por fazer a análise de uma HQ autoral, original que foi construída por três estudantes do curso de publicidade sob orientação da professora coordenadora da biblioteca. Com uma proposta de abordagem sobre as lendas brasileiras, através da produção de uma narrativa em HQ, utilizando a técnica de desenho digital na estética Mangá.

A criação desse material pedagógico para trabalhar a produção escrita, a criatividade, a leitura e escrita crítica e divulgar informação cultural sobre as lendas do nosso país agora foi objeto de estudo e análise semiótica.

Segue-se para a metodologia utilizada no procedimento da referida análise e na sequência o referencial teórico escolhido.

2. METODOLOGIA

Após uma pesquisa bibliográfica para revisar a literatura existente acerca da análise semiótica das HQ, verificou-se que alguns autores acreditam haver poucos trabalhos com foco nessa abordagem. Alguns pesquisadores não são da área da linguística e literatura. Daí a escolha de fazer esse tipo de análise e utilizando uma obra que está sendo lançada este ano, moderna, atual e com uma temática envolvente.

Figura 1: Capa do livro.



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Em relação à análise semiótica há um amplo leque desde publicidade; fotografia; filme; do discurso; de imagens; peirce; greimasiana entre outras.

Dependendo das concepções entre as tendências semióticas mais utilizadas para análise de HQ as mais conhecidas são a americana Chales Sandes Peirce; a francesa Algirdas Julien Greimas e a russa Iuri Lótman. Sendo a greimasiana uma das mais usadas para analisar as HQs. De acordo com Santaella (1983) A semiótica é a ciência que tem por objeto todas as linguagens possíveis. Existem várias correntes filosóficas que abordam a semiótica de formas peculiares, porém Peirce deixou um grande legado.

Nessa primeira análise semiótica do livro Escola de Lendas optou-se por seguir a linha de alguns estudos como *Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos* do Prof. Nadilson M. Silva, *Um novo conceito de Quadrinhos: As histórias em quadrinhos como um sistema semiótico particular*, do Dr. Prof. Alex Caldas Simões que analisam a construção do HQ, narrativa, personagens, destaque para o uso das onomatopéias, balões pontilhados, letras maiúsculas mostrando a sonoridade da voz alta, a importância das cores, o tempo das cenas representado pelo enquadramento e etc.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para falar da análise semiótica de um texto é importante considerar os fatores relativos à leitura deste. Conforme Dionísio (2014):

Os modos de leitura e produção combinados se realizam nos gêneros e conferem aspectos multimodais para a construção dos sentidos dos signos linguísticos inseridos nos textos, pois “o que faz com que um signo seja multimodal são as escolhas e as possibilidades de arranjos estabelecidos com outros signos que fazemos para criar sentido” (DIONÍSIO; VASCONCELOS; SOUZA, 2014, p. 42).

Os textos multimodais estão cada vez mais presentes no cotidiano do aluno e não só na sala de aula. E a leitura que necessita ser feita diariamente é a leitura de mundo, como Paulo Freire (1989, p. 19) já falava. De acordo com Santaella (1983),

Tão natural e evidente, tão profundamente integrado ao nosso próprio ser é o uso da língua que falamos, e da qual fazemos uso para escrever – língua nativa, materna ou pátria, como costuma ser chamada -, que tendemos a nos esquecer de que esta não é a única e exclusiva forma de linguagem que somos capazes de produzir, criar, reproduzir, transformar e consumir, ou seja, ver-ouvir-ler para que possamos nos comunicar uns com os outros. (SANTAELLA, 1983, p.1)

É pertinente diferenciar o que são linguagens verbais e não verbais. E Santaella vem alertar para essa diferença,

Antes de tudo, cumpre alertar para uma distinção necessária: o século XX viu nascer e está testemunhando o crescimento de duas ciências da linguagem. Uma delas é a Linguística, ciência da linguagem verbal. A outra é a Semiótica, ciência de toda e qualquer linguagem (SANTAELLA, 1983).

Em relação à semiótica e o legado deixado por Peirce, a autora nos diz que:

Embora, Peirce considerasse toda e qualquer produção, realização e expressão humana como sendo uma questão semiótica, isto não significa que a ciência semiótica tenha sido por ele concebida como uma ciência onipotente. (SANTAELLA, 1983, p. 23).

Como visto, são vários fatores a considerar para realizar uma análise semiótica, porém para análise do HQ em destaque preferiu-se o foco na estrutura da *storytelling* sobre as cores, imagens, balões de diálogos dos personagens e do narrador, entre outros, como já falado na Introdução conforme Vergueiro (2014).

Figura 2: Pág. 5 da HQ.



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Nessa página pode-se conferir como destaca Acevedo (1990, p. 132) sobre o uso de ferramentas linguísticas como o tamanho das letras para representar o som alto da fala das personagens “uso dos balões delimita a diferença entre quadrinhos e qualquer outra forma de narrativa. Ao lado disso, algumas ferramentas linguísticas são criadas para superar limitações específicas, tais como a falta de som”. Outro destaque pode ser dado ao plano do enquadramento, o plano americano que recorta as personagens a partir dos joelhos e o plano médio que mostra a personagem acima da cintura para dar maior destaque na cena.

Figura 3: Pág. 11.



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Nessa página verifica-se o formato dos balões que dão destaque para o tom de fala, representado pelo grito. Na questão do enquadramento o plano de detalhe que mostra apenas uma parte do corpo que fez destaque para o olho da personagem no sentido de destacar a emoção representada pelo susto ao ouvir o grito.

Figura 4: Pág. 14



Fonte: Arquivo da autora, 2023.

Na página acima observa-se que além da temática das lendas, trazida para informar e ensinar sobre a cultura do nosso país, a lenda em destaque O Negrinho do Pastoreio faz refletir sobre aspectos como a escravidão e a religiosidade representada pela figura da Nossa Senhora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É necessário a realização de muito mais estudos e pesquisas abordando as narrativas em HQ gênero literário da preferência dos estudantes crianças e jovens. Além de promoverem uma leitura agradável e que prende a atenção dos estudantes, ainda possibilita uma vasta análise semiótica e multimodal. A análise realizada aqui no livro Escola de Lendas foi apenas um ponta pé inicial para outras análises possíveis de acordo com o fundamento teórico utilizado.

Foi um trabalho muito prazeroso adentrar no universo da construção dos HQ e conseqüentemente da análise semiótica. E também poder divulgar essa obra autoral realizada através do protagonismo juvenil das estudantes do curso de publicidade, mostrando a riqueza que há na utilização da *Storytelling* no ambiente educacional.

REFERÊNCIAS

ACEVEDO, J. Como fazer histórias em quadrinhos. Tradução Sílvio Neves Ferreira – São Paulo, **Global**, 1990.
 FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se complementam**. 23 ed. São Paulo. Autores associados: **Cortez**, 1989.

SILVA, N. M. da. Elementos para a análise das Histórias em Quadrinhos. Intercon – **Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação** – Campo Grande /MS – setembro 2001. Disponível em <http://portcom.intercom.org.br>. Acesso em agosto, 2023.

SANTAELLA, L. **O que é semiótica.** São Paulo. **Brasiliense**, 1983 (Primeiros Passos)

SIMÕES, A. C. Um novo conceito de quadrinhos: **As histórias em quadrinhos como um sistema semiótico particular.** *Memorare*, Tubarão, v. 7, n.1, p. 99-115, jan./jun. 2020. ISSN: 2358-0593 disponível em: <https://www.revistas.usp.br>. Acesso em agosto, 2023.

GT 08: JOGOS E EDUCAÇÃO: PESQUISA E ENSINO

COORDENAÇÃO:

Prof. Dr. Eduardo Roberto Jordão Knack (UFCG)

Andréa Maria da Silva (PPGH/UFCG)

MAPAS PELO BRASIL – UM BOARDGAME SOBRE MUSEUS PARA O PÚBLICO INFANTOJUVENIL

Laura Honorio TEIXEIRA¹

Samara Alves da SILVA²

RESUMO: O Brasil possui ao todo cerca de 3.967 museus em funcionamento (Ibram, 2022), sendo o primeiro deles fundado em 1818. Com o avanço da tecnologia e as novas formas de se viver experiências, agora é possível até se visitar um museu dentro da sua própria casa por meio dos tours virtuais. Mas ainda assim, a experiência de ver as obras ao vivo e em cores é completamente diferente. Assim, o presente artigo relata como foi desenvolvido o jogo “Mapas Pelo Brasil - um Jogo de Conhecimento”, na disciplina optativa de Design Experimental do Curso de Design da UFCG - Campus Campina Grande. O objetivo desse projeto era de desenvolver um jogo de tabuleiro que visasse incentivar a visita a museus nacionais e proporcionar um entretenimento educativo para crianças e adultos. Para isso, toda a estrutura do jogo foi montada, contendo o seu Roadmap, Pitch, Identidade Formal e Grafismos. Após a construção desses processos, foram realizados testes de jogabilidade com o mockup do tabuleiro, das cartas e dos outros elementos, onde foi percebida a necessidade de realizar alterações e aprimoramentos no design do inventário até atingir o resultado desejado. Além de também coletar relatos dos jogadores em relação a experiência de testar um jogo com uma temática única. Assim, constatou-se que, o MPB caso lançado no mercado de jogos, seria bem recebido devido ao seu diferencial temático e também pelo seu valor de replay.

Palavras-chave: Jogo de Tabuleiro; Museus Pelo Brasil; Entretenimento Educativo; Design de Jogos.

1. INTRODUÇÃO

O presente artigo relata como foi desenvolvido o jogo “Mapas Pelo Brasil - um Jogo de Conhecimento”, na disciplina optativa de Design Experimental do Curso de Design da UFCG - Campus Campina Grande. A proposta desta disciplina é incentivar os alunos que cursarem a desenvolverem produtos que sejam diferentes do eixo central do curso, como, por exemplo, jogos de tabuleiro e produtos digitais, assim os mesmos possuem um pequeno espaço de tempo dentro da sua graduação para testar os seus experimentos. Neste trabalho, além de apresentar o boardgame (Jogo de tabuleiro), seu desenvolvimento e o processo construtivo, discutiremos sobre a sua importância como objeto educacional de ensino e disseminação de conhecimento.

O objetivo desse projeto era de desenvolver um jogo de tabuleiro que visasse incentivar a visita a museus nacionais e proporcionar um entretenimento educativo para crianças e adultos.

Objetivos específicos:

- Criar um jogo rápido e divertido sobre a temática;

1 Graduada em Design (UFCG – Campus Campina Grande) e Técnica em Edificações (IFPB – Campus Campina Grande). E-mail: laura.lhteixeira@gmail.com.

2 Graduada em Design (UFCG – Campus Campina Grande) e Técnica em Informática (IFPB – Campus Campina Grande). E-mail: sampx29@gmail.com.

- Enfatizar a variedade de temas dos museus nacionais;
- Expor a vasta quantidade de museus brasileiros;
- Desenvolver o raciocínio, a memória e habilidades através de desafios.

O Brasil possui ao todo cerca de 3.967 museus em funcionamento (REVISTA MUSEU, 2022), sendo o primeiro deles fundado em 1818. Com o avanço da tecnologia e as novas formas de se viver experiências, agora é possível visitar um museu dentro da sua própria casa por meio das visitas virtuais. Mas ainda assim, a experiência de ver as obras ao vivo é completamente diferente, pois toda a ambientação do museu em seu espaço físico é construída para guiar e imergir o visitante.

2. METODOLOGIA

2.1 Análise do mercado de jogos

O primeiro passo para a criação do jogo foi determinar qual temática seria abordada, tendo como requisito ser: atrativo, diferente e educativo. Logo após, pesquisas no mercado de boardgames foram feitas, e foi descoberto que um nicho muito pouco trabalhado de forma isolada era o de museus, pois ele sempre aparecia acompanhado dos gêneros mistério e suspense ou apenas como cenário de investigações e assassinatos dentro dos jogos como se pode ver nas imagens abaixo.

Imagem 1: Jogos de tabuleiro, loja de vendas 2020.



2.1.1 EXIT - O Museu Mistério (2020)

O jogo é ambientado no Museu de Ciência e Tecnologia de Florença (Itália), onde o visitante (jogador) precisa solucionar os mistérios do museu para encontrar uma saída, no estilo escape room.

2.1.2 Museum (2019)

O jogo se passa durante a virada do século 20, onde o interesse e a acessibilidade dos museus cresceram de forma exponencial. O jogador interpreta um curador de um museu, que tem como trabalho construir a maior coleção dentro do jogo, podendo colecionar e trocar itens diversos com os outros jogadores e locais.

2.1.3 Roubo no Museu (2022)

O jogo apresenta diversos personagens que entram no museu durante a noite para roubar as valiosas antiguidades, esculturas, pinturas e fósseis. O jogador precisa coletar diversos artefatos e atrapar os outros ladrões para ficar na frente.

2.2 Roadmap do jogo

Roadmap é uma ferramenta visual que funciona como um mapa para guiar equipes ao longo de um projeto. Se assemelha a um cronograma e é usado em empresas para organizar e gerenciar o desenvolvimento de produtos, o planejamento estratégico do ano, o desenvolvimento de pessoas, entre outras aplicações. Para fazer um, é necessário definir a estratégia, estabelecer marcos e prazos e assim estabelecer a timeline do projeto.

Por se tratar de uma Roadmap de boardgames, é determinado qual o ponto de partida inicial do desenvolvimento do jogo com a temática: onde foi decidido que seria “Visitar Museus pelo Brasil, enfatizando a sua variedade de temas e a quantidade em território nacional”; qual a experiência o jogo proporciona, no caso “Explorar e conhecer os diversos museus do país, além de incentivar a visita”; e o comportamento que os usuários teriam durante as partidas: “Desfrutar do tempo gasto no jogo com a descoberta de novos locais, obras de arte e artefatos históricos”. Assim seria possível prever as prováveis reações dos usuários e se guiar a partir disso para desenvolver as etapas seguintes.

2.3 Pitch do jogo

Nesta etapa definiremos qual o tom ou passo o jogo terá, determinando alguns elementos como: qual a sua premissa, os seus features (inventário), diferencial do mercado atual, público-alvo, gênero e objetivos jogo, sendo eles:

- A premissa do jogo é a de visitar diversos museus do Brasil, explorando todas as regiões do país;
- O jogo conterà: um tabuleiro, cartas de ação e personagens, pinos, moedas (dinheiro), dados, local para guardar as cartas e outros;
- O maior diferencial do jogo vai ser a sua temática, pois o nosso será único no mercado;
- O público-alvo são jovens e adultos, a partir dos 10 anos de idade;
- O jogo se classifica como um jogo de Exploração, com uma média de 40 minutos de duração por partida, podendo ser jogado com 2 a 5 pessoas;

2.4 Identidade Formal

Em seguida, para adentrar o universo do jogo, é preciso determinar a sua identidade formal, que vem a ser os conceitos que nos permitem identificar objetos individuais mediante características empíricas, como por exemplo as leis da gravidade. Além de ser a etapa onde determinamos quais as regras do jogo, criando assim o seu manual.

2.4.1 Regras Construtivistas

No jogo, a física é igual à do mundo real, e não possui nenhum elemento mágico e/ou fantasioso. A matemática e a natureza também seguem a ordem do mundo real, sem apresentar nenhuma diferença entre o ambiente do jogo e o mundo em que vivemos.

2.4.2 Condições de Vitória

- Ter cumprido os 2 objetivos do personagem;
- Ter o maior número de pontos.

2.4.3 Regras Operacionais

- Cada jogador tem a sua vez de jogar e ele faz apenas um movimento;
- A primeira pessoa a jogar é a que visitou um museu mais recentemente;
- O local inicial é sorteado na pilha de cartas (fichas) dos museus;
- A escolha do personagem é aleatória, o jogador recebe a pilha de cartas e seleciona apenas uma;
- O jogador pontua conforme os itens que coleciona, e os itens têm pesos diferentes conforme as categorias;
- Os jogadores podem comprar ou vender suvenires, mas não os tickets (ingressos) dos museus;
- O banco dá a mesma quantidade de dinheiro para todos os jogadores após o fim de uma rodada;
- Os itens dos museus são limitados, então eles se esgotam conforme a categoria.

2.4.4 Regras Implícitas

- O jogador precisa cumprir pelo menos um objetivo do seu personagem;
- Os jogadores não podem pular a sua ou a vez do outro;
- Ao cumprir os dois objetivos do personagem, o jogador pode escolher se quer parar ou continuar o jogo (para coletar mais pontos);
- Se outro jogador também tiver terminado os seus objetivos e quiser realizar uma ação contrária ao primeiro, ele pode parar ou retomar o jogo;
- A comprovação de visitação é feita através do Ticket (que é pessoal e intransferível), diferente dos suvenires.

2.5 Design Gráfico

Com todas as regras do jogo construídas e determinadas, o próximo passo seria elaborar todas as peças gráficas do jogo compondo o seu inventário, por se tratar de um experimento realizado com um período de tempo limitado (dentro do período letivo acadêmico de 2022.2), o foco principal era entender os processos e desenvolver o jogo em sua essência.

Deste modo, todas as peças elaboradas tinham como objetivo representar a sua função, e não necessariamente ilustrar a estética do jogo, dando vida aos elementos que seriam utilizados nos testes de jogabilidade, foi feito uso de apenas duas cores: preto e branco, trazendo linhas, pontos, ícones e textos para constituir o inventário.

2.5.1 Inventário

Segundo o dicionário de Oxford Languages (2023) Inventário *substantivo masculino* é definido como:

- **1. Direito das Sucessões:** Descrição detalhada do patrimônio de pessoa falecida, para que se possa proceder à partilha dos bens;
- **2.** A ação intentada para a arrecadação e a posterior partilha desses bens. “o i. do meu tio ainda está correndo na justiça”.

Ou seja, é um conjunto de peças, itens e artefatos que uma pessoa coleciona. No caso de um boardgame, o inventário consiste no conjunto de itens físicos que compõem o jogo. A seguir estão listados os itens presentes no jogo Mapas Pelo Brasil.

- Tabuleiro (1 unidade);
- Cartas de Personagens (8 unidades);
- Cartas de Museus (20 unidades);
- Cartas de Desafios (30 unidades);
- Pins/Marcadores (5 unidades);
- Tickets dos museus (40 unidades, 2 por museu);
- Elementos dos Desafios (Como quebra-cabeças, fichas de perguntas e tangrans);
- Suvenirs (40 unidades, 2 por museu);
- Estrutura do banco (1 unidade);
- Dinheiro (70 unidades);
- Dados (1 unidade);
- Ampulheta (1 unidade);
- Manual do jogo (1 unidade).

Imagem 2: Cartas do Inventário (Acervo das autoras).



Imagem 3: Tabuleiro (Acervo das autoras).



2.6 Testes de Jogabilidade

Após a construção desses processos, foram realizados testes de jogabilidade com o mockup do tabuleiro, das cartas e dos outros elementos. O teste consistia em realizar uma partida do jogo seguindo as regras e criando todas as possibilidades de rotas possíveis, com outros alunos e o próprio professor da disciplina previamente citada em sala de aula, onde as regras, logística, design e condições de vitória foram colocadas a prova. O jogo foi avaliado durante a fase de testes para comprovar se o seu objetivo era possível de ser alcançado, se as pessoas tinham interesse em continuar jogando ou mesmo se as suas regras eram realistas.

2.6.1 Feedback dos Usuários

Após receber e analisar os feedbacks verbais dessas pessoas, realizamos alterações e melhorias no mesmo: onde foi percebida a necessidade de realizar alterações e aprimoramentos no design do inventário até atingir o resultado desejado. Ao todo o jogo passou por 4 versões de mapa para chegar na final, além de alterações nas descrições dos desafios e dos perfis dos personagens.

Imagem 4: Registro dos Testes de Jogabilidade (Acervo das autoras).



3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A habilidade EF12EF03 da BNCC - Base Nacional Comum Curricular, consiste em “Planejar e utilizar estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.” (Brasil, 2023)

O documento que rege as diretrizes do ensino nacional expressa o direito da criança de:

“Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais” (BNCC, p. 38).

A especialista Karina Rizek, consultora associada da Avante – Educação e Mobilização Social afirma que a BNCC considera a interação e a brincadeira eixos estruturantes do currículo na Educação Infantil. “Ou seja, estão intimamente ligados à forma como a criança aprende. Logo, o professor deve criar condições para que a criança interaja e brinque”, explica em entrevista para a Nova Escola. (CARVALHO, 2023)

No livro intitulado Pedagogia da Autonomia lançado em 1996, Paulo Freire fala como os professores devem ensinar os alunos.

“Em resumo, segundo Paulo Freire a importância da pedagogia da autonomia é que os alunos e o educador precisam ter uma relação bastante amistosa. Ele ainda afirma que os alunos sempre foram orientados por meio de um diálogo político-pedagógico, há uma possibilidade de aproximação crítica do conhecimento e sua recreação.” (UNIFECA, 2021).

Assim, com a mudança na abordagem do professor, os alunos serão apresentados a novas possibilidades de ensino, que os estimulam e interessa, realizando uma ação transformadora na sua educação.

4. DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA/ANÁLISE DE DADOS

4.1 Temática, cenário ou história?

Como resultado das pesquisas realizadas durante a fase inicial de desenvolvimento do jogo, vimos que os museus são majoritariamente utilizados como ambientações nos jogos de tabuleiro, e não como narrativa principal.

Assim podemos afirmar que o MPB foge desse padrão, trazendo visibilidade para esses espaços tão importantes para a sociedade, já que o museu é uma instituição permanente que existe a serviço da sociedade. Acreditamos que devemos valorizar esta instituição que adquire, conserva, investiga, comunica e expõe o patrimônio material e imaterial da humanidade.

4.2 Objeto educacional e disseminação de conhecimento

Constatamos também que o jogo se classifica como educativo pois desenvolve o raciocínio lógico, a memória e as habilidades manuais dos jogadores. E como escolhemos trabalhar com o espaço dos museus, que oferecem “experiências variadas de educação, entretenimento, reflexão e compartilhamento de conhecimento,

um meio bastante entrelaçado com os fins de educação.” (BRASIL, 2022).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, constatou-se que o MPB, caso lançado no mercado de jogos, seria bem recebido devido ao seu diferencial temático e também pelo seu valor de replay. Pois cumpre com os seus objetivos de valorizar e enfatizar a variedade de temas dos museus nacionais, além de desenvolver o raciocínio, a memória e as habilidades dos jogadores através de desafios.

REFERÊNCIAS

BRASIL. CONSELHO INTERNACIONAL DE MUSEUS. **Aprovada nova definição de museu.** 2022. Fundação Nacional dos Povos Indígenas. Disponível em: <https://www.gov.br/museudoindio/pt-br/assuntos/noticias/2022/2022-noticias-durante-o-periodo-de-defeso-eleitoral/aprovada-nova-definicao-de-museu#:~:text=O%20museu%20%C3%A9%20uma%20institui%C3%A7%C3%A3o,de%20educa%C3%A7%C3%A3o%2C%20estudo%20e%20deleite..> Acesso em: 07 nov. 2023.

CARVALHO, Jonas. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil para professores explorarem.** 2023. Nova Escola. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/21683/jogos-brincadeiras-educacao-infantil-professores#:~:text=A%20especialista%20retoma%20que%20a,explica%20a%20especialista%20do%20Avante.> Acesso em: 03 nov. 2023.

OXFORD LANGUAGES. **Oxford Languages and Google.** Disponível em: <https://languages.oup.com/google-dictionary-pt/>. Acesso em: 23 ago. 2023.

REVISTA MUSEU. **Brasil tem visitaç o vigorosa a museus, diz presidente do Ibram.** 2022. Disponível em: <https://revistamuseu.com.br/site/br/noticias/nacionais/15750-10-12-2022-brasil-tem-visitacao-vigorosa-a-museus-diz-presidente-do-ibram.html#:~:text=O%20Brasil%20tem%20aproximadamente%203.967,pelas%20melhorias%20nos%20museus%20brasileiros.> Acesso em: 23 ago. 2023.

UNIFECAP. **O que   pedagogia da autonomia?** 2021. Disponível em: <https://www.unifecaf.com.br/post/o-que-%C3%A9-pedagogia-da-autonomia#:~:text=Em%20resumo%2C%20segundo%20Paulo%20Freire,do%20conhecimento%20e%20sua%20recrea%C3%A7%C3%A3o.> Acesso em: 03 nov. 2023.

JAPÃO, ESCOLA E SAMURAI WARRIORS 5: POSSIBILIDADES E USOS DA HISTÓRIA ORIENTAL EM SALA DE AULA

Weber Albuquerque NEIVA FILHO¹

RESUMO: A presença diminuta da história do Oriente nas salas de aulas brasileiras denota ainda a dependência do estudo eurocêntrico, que reforça o estado de grandeza da cultura e influência do continente europeu em nossos sistemas de ensino. Leis como a 10.639/03 criaram um espaço necessário para o debate da história além do eurocentrismo, mas é preciso avançar mais. O uso de jogos eletrônicos no ambiente escolar como uma nova linguagem é recente, mas abre possibilidades para que o professor explore diversas possibilidades ainda intocadas pelo tradicionalismo escolar. A proposta deste trabalho é pensar sobre o jogo histórico Samurai Warriors 5 e sua representação da Sengoku jidai (Era dos Estados Combatentes) para utilização em sala de aula. Com isso, visa-se ampliar e difundir o conhecimento, agindo também como ferramenta de desenvolvimento de pensamento crítico e consciência histórica nos alunos. Arcabouços estruturais voltados para a observação e análise de jogos eletrônicos serão utilizados de forma a categorizar o game e desenvolver estratégias de aplicação e utilização de forma adequada para o ambiente escolar.

Palavras-chave: Jogo eletrônico; Samurai Warriors 5; ensino de história.

1. INTRODUÇÃO

Jogos que se baseiam em um contexto histórico dificilmente são uma novidade dentro da indústria. Franquias como *Assassin's Creed*, *Sid Meier's Civilization* e *Wolfenstein* provam que há cada vez mais um espaço para a História dentro dos jogos, e que esta ambientação é fator importante para os jogadores que os apreciam.

Não é preciso ir muito longe para provar este argumento: um olhar rápido nas vendas de *Call of Duty* e *Battlefield* mostra que os jogos com este fundo histórico são sucessos de vendas e público. *Call of Duty: WWII* (Sledgehammer Games, 2017), cuja história se passa durante a Segunda Guerra Mundial, vendeu 17 milhões de cópias segundo dados de 2023². Já *Battlefield 1* (DICE, 2016), ambientado durante a Primeira Guerra Mundial, teve mais de 15 milhões de cópias vendidas³. Sua relevância é ainda mais notável quando um olhar mais atento se debruça sobre as possibilidades de entender os jogos digitais como uma fonte histórica única, algo que já vem sendo feito por pesquisadores do mundo, especialmente nas últimas duas décadas.

É certo que o historiador precisa discutir o lugar nos jogos eletrônicos na historiografia, especialmente deste considerados “comerciais”, cuja função principal não é desenvolver a capacidade educativa e, sim, ampliar o entretenimento que possa gerar para seu jogador. Estes jogos históricos, assim chamados pelos pesquisadores que lhes tomam como objeto de estudo⁴, ganham cada vez mais espaço e fomentam pesquisas deveras interessantes, incluindo a possibilidade de seu uso dentro da sala de aula (CHAPMAN, FOKA, WESTIN, 2018).

1 Mestrando em Ensino de História na Universidade Estadual do Maranhão – PPGHIST/UEMA.

2 *Call of Duty: WWII*, segundo uma lista com informações levantadas pelo site *Screenrant*, coloca-o na décima posição entre os 10 jogos mais vendidos da franquia.

3 Dados fornecidos pela própria distribuidora do jogo, Electronic Arts, copilado pelo site Comicbook.

4 *Historical Games*, no original. A área de pesquisa é conhecida como *Historical Games Studies* (Estudos de Jogos Históricos). Tradução nossa.

Ainda que exista um crescimento tímido no interesse e no número de pesquisadores, é também necessário discutir a clara preferência dos historiadores por jogos que discutem a história europeia, um foco que também é ainda muito presente nos livros didáticos brasileiros. Apesar das medidas já conhecidas para o foco da educação indígena e africana, há pouco espaço para que o professor aborde outras culturas na sala de aula sem o devido apoio de linguagens além do livro didático.

É com base neste pensamento que o presente trabalho se formula. O objeto de estudo em questão é o jogo histórico *Samurai Warriors 5 (Omega Force, 2021)* e seu uso dentro do ambiente escolar, visando-se discutir a História do Japão além do que se encontra nos livros didáticos. A utilização do arcabouço estrutural proposto por McCall (2022), o Historical Problem Space, servirá para analisar o jogo e construir uma proposta que permita que este seja apresentado para uma turma de discentes, bem como estimular o professor a buscar e pensar em outros jogos que possam fazer o mesmo, tanto da História do Brasil quanto do Mundo.

2. O EUROCENTRISMO NOS LIVROS DIDÁTICOS

O livro didático é motivo de discussões e pesquisas dentro da historiografia há muito tempo. Ao romper com as concepções de idoneidade, diversos autores vão confabular sobre a necessidade de um olhar mais cuidadoso sobre o tema. Analisar o livro didático é especialmente importante dado a sua proeminência no mundo escolar e o interesse crescente dos historiadores (CHOPPIN, 2004), algo que conduziu a percepção deste item não só como fonte para que se compreenda a história, mas igualmente como um produto social de impacto relevante.

Jean Chesneaux corrobora com este pensamento, ao afirmar que, dentro de uma perspectiva social, a história serve como instrumento de consolidação de poderes por parte das classes mais poderosas, processo esse que acaba se dando por diversas formas, como programas de tv, filmes e livros didáticos. As escolhas, quer sobre o que é retratável, quer sobre os modos como será retratado, são tomadas de modo a reforçar e legitimar o poder vigente (CHESNEAUX, 1995). Ainda que o texto original seja da década de 1970, as discussões de Chesneaux mostram-se completamente atuais e pertinentes quando se pensa no livro didático como uma prática social dentro das escolas brasileiras. Sua obra serve de base para criticar traços importantes dos livros didáticos brasileiros, tais como os recortes temporais escolhidos, o apagamento das lutas dos povos originários em narrativas diminutas e o emprego de termos pejorativos, além do demasiado foco no continente europeu (VILLALTA, 2001). Datadas e elaboradas sob uma visão eurocêntrica, nas narrativas dos livros didáticos, quase nenhum povo terá, de fato, destaque ou proeminência se não estiver em contato com a Europa.

Quando pensamos além dos povos europeus, o quadro mostra uma piora. Isao Ishibashi, em sua dissertação de mestrado, estudou e comparou livros de História Geral no Brasil e no Japão. O autor estabelece uma análise quantitativa no que se refere à presença de conteúdos entre os diferentes continentes e percebe que, sem qualquer cerimônia, estes livros são quase que em sua absoluta maioria sobre a Europa, inclusive nomeando-os como livros de “História Ocidental” (ISHIBASHI, 2003).

A quantificação dos assuntos abordados realizada pelo autor aponta uma das justificativas deste trabalho: a presença de história da Ásia nestes livros é mínima, nos livros pesquisados, no geral, não chegando a 10% do total de páginas. Se pensarmos exclusivamente no objeto do autor, isto é, a presença do Japão no livro didático (em uma categoria denominada “Ásia Leste” juntamente com China, Coréia e Taiwan), a maior quantidade presente é de 11 páginas, aproximadamente 2,29% do livro total (ISHIBASHI, 2003).

Ao longo dos anos, algumas medidas foram tomadas no Brasil para combater, de modos específicos, essa tendência da construção da história nos materiais escolares. As leis 10.639/03 e 11.645/08, — que obrigam o ensino básico a dar, respectivamente, um local de fala para a história e cultura afro-brasileira e indígena, o que lhes é direito, — visam remediar uma parte do problema. Solucioná-lo, de fato, seria permitir que o saber histórico ministrado pelo professor seja expandido além do continente europeu.

A omissão da história destes povos, ao ponto de se fazer necessário a criação de uma lei para que tomem novamente para si um lugar que nunca deveria ter sido perdido, não é uma exclusividade brasileira, visto que ocultar ou apagar o passado é uma tática preferida por aqueles que desejam manter seu poder (CHESNEAUX, 1995). Também é fundamental ressaltar aqui as palavras de Villalta, que discorre sobre a questão da leitura do livro didático:

“O livro didático e sua apropriação, além disso, são indissociáveis da cultura mais ampla de que fazem parte. Sendo assim, torna-se imprescindível buscar os nexos existentes entre livros, apropriação e cultura e, sobretudo, ter em mente que a produção didática é um elemento da cultura de massa: os livros, tais como a televisão, o cinema, a música, as revistas em quadrinhos etc., são produtos de uma indústria cultural. São, ainda, ‘lidos’ num mesmo contexto que estes outros produtos, os quais, nestas circunstâncias, podem interferir na apropriação, na leitura que os alunos fazem dos livros didáticos” (VILLALTA, 2001, p.55)

Limitar o que é visto no livro didático é uma questão política, que por sua vez reduz a possibilidade de olhar para além de si. É preciso lutar pelo legítimo lugar dos povos que há muito foram relegados pelos livros em uma perspectiva de formação de identidade, para que o aluno também venha a se perceber como parte da História e, por consequência, como sujeitos com lugar nas páginas dos livros didáticos. Ao fazê-lo, devemos tomar este mesmo aluno como um sujeito influenciado em sua cultura e existência, considerando ser fundamental dar-lhe a oportunidade para conhecer outros povos. Implicaria também combater a visão limitada que, por exemplo, os ocidentais em geral possuem do Oriente, em falas por vezes beirando uma xenofobia velada.

Há uma alternativa, porém: o uso de linguagens diferentes da do livro didático, com isso apresentando novas possibilidades nas discussões, nos agentes e no aprendizado em geral dos alunos. Estas novas linguagens, por sua vez, convergem com a ideia da ligação cultural ressaltada por Villalta. Se livros, quadrinhos, filmes e outros podem ser pensados nesta perspectiva de produto cultural em massa, pertinente em termos de aprendizado, por que não os jogos? Trata-se de um produto cultural de imenso impacto social e que possibilita, quando bem utilizado, discussões produtivas tanto para os historiadores quanto para os educadores e seus estudantes, denunciando a reprodução histórica acrítica e o cuidado com as visões da história pública veiculada por jogos históricos.

3. OS JOGOS HISTÓRICOS E A SALA DE AULA

É necessário, em primeiro lugar, conversar sobre as discussões pertinentes em relação ao conceito e à aplicação do termo “jogo histórico” para os historiadores e professores e sobre o lugar dos jogos eletrônicos dentro do ambiente escolar. As expectativas e os usos dos jogos digitais costumam ser diferentes do que esperam aqueles não familiares com seu uso, especialmente ao levarem em conta o dinamismo e a interatividade

que a mídia possui.

Quando se fala de um *historical game*, existem duas definições prioritárias que por si só geram uma discussão longa e necessária, mas que não cabe ser feita no momento. Para termos de análise, o conceito proposto por Adam Chapman (2016) é o que melhor se aplica. O autor afirma que um jogo histórico é um jogo eletrônico que se passa, representa ou alude a um contexto histórico específico, estimulando discussões e diálogos sobre ele. É certamente uma definição mais abrangente e que inclui diversos outros jogos que retratam ou representam o passado com mudanças ou realidades alternativas, mas que ainda assim ambientam-se e discorrem sobre a necessidade de historicizar este passado.

O trabalho de justificativa do jogo eletrônico como objeto da história já foi feito no passado, então seria de pouca valia aqui fazê-lo novamente. Autores como Aarseth (1997, 2001), Chapman (2016) e McCall (2020, 2022) são bons exemplos do trabalho que tem sido feito sobre a questão, em defesa do uso e suas possibilidades para a historiografia e (no caso mais específico de McCall) em sala de aula.

Chapman levanta uma questão crucial, quando aborda a questão da história pública e seu lugar entre os jogos históricos: a maioria dos jogadores não é constituída por historiadores ou professores e não terá qualquer contato abrangente com a história fora da escola básica, o que deve nos levar a pensar em como este conteúdo histórico é consumido dentro dessa esfera (CHAPMAN, 2016). Não é, de fato, diferente do processo visto em outros produtos culturais, que por vezes geram uma espécie de imaginário coletivo, o senso comum de que o registro histórico é perfeitamente representado por aquela mídia. Mas se consideramos a presença cada vez mais crescente dos jogos digitais na sociedade, esse tipo de avaliação do senso comum indagação torna-se um tanto mais preocupante para o historiador, que deve avaliar com o devido cuidado e entender como os jogadores veem a história.

O jogo eletrônico, como fonte histórica, tem uma característica que não lhe é única, mas é importante para estabelecer as expectativas corretas quando é usado como objeto de estudo: sua obrigação principal é entreter seu público, e não executar com precisão o registro histórico em si. Do mesmo modo que os filmes, quadrinhos e outras mídias e produtos culturais adotados pelos historiadores, o ponto não é “quão preciso e correto é a reprodução histórica contida em jogo x”, mas sim “como o jogo reproduz o contexto histórico considerando os elementos do jogo em si” (MCCALL, 2022).

Também é importante salientar que o jogo eletrônico não deve ser utilizado com uma proposta puramente lúdica. A ideia defendida por McCall é a viabilidade do jogo eletrônico como uma linguagem que permite o desenvolvimento do pensamento crítico e da crítica histórica por parte do aluno. Jogar por jogar já pode ser feito pelo aluno em outros momentos, então a novidade está em “o jogar com propósito” (2022), por meio de rodas de conversa, estímulo e atividades de comparação dos jogos com outras fontes históricas, visando com isso que o aluno compreenda a forma pela qual aquele jogo apresenta a história.

É coerente afirmar que as proposições de Rüsen (2006) sobre a consciência histórica dos estudantes também são válidas quanto ao jogo histórico. Se a didática da história deve fazer com que o aluno perceba que aquilo que ele vê nos livros didáticos e na escola está longe de ser algo distante, e que ele também é um cidadão histórico em si, apropriar-se os jogos de forma crítica também é um passo significativo para cumprir este objetivo. O professor precisa ter sempre em mente que um jogo histórico é uma fonte histórica que proporciona interação, representação e possibilita que o aluno se veja além do papel de jogador, algo que ele provavelmente não fará sem que o ambiente o oriente a fazê-lo.

Vale ainda ressaltar que, ainda que o processo se dê por parte desse “jogo com propósito pedagógico”, o

ato de jogar é de veras importante. A forma com que o aluno vai interagir com o jogo remete a uma importante característica do jogo eletrônico: ele precisa ser jogado. Parece redundante, mas este detalhe em específico deixa em perspectiva uma ideia que merece destaque: apreender o jogo e reduzi-lo ao texto, ao que é lido ou visto, é um desserviço tanto para quem analisa quanto para com a fonte em si. O jogar é algo inerente (e essencial) ao processo, pois o envolvimento criativo é necessário (AARSETH, 2001).

Os estudantes serão, claro, lançados em atividades de exploração, discussão e análise, e não se deve esperar que eles façam todo o trabalho ou que acertem com precisão todos os elementos históricos presentes no *gameplay*, nas mecânicas e nos elementos de um jogo. Eles não são historiadores e não exibirão o rigor que a empreitada usualmente requer, mas nem por isso serão menos aptos a executarem procedimentos típicos do fazer historiográfico, ainda que não o percebam por si mesmos. O fazer historiográfico não é uma exclusividade da academia, e tal prática pode conduzir os estudantes a desenvolver mais facilmente as habilidades necessárias.

O papel do professor é fundamental, pois precisará conhecer o jogo a fundo. Se houver informações dissonantes ou interpretadas de forma equivocada, ir além é nada mais do que o esperado para que possa auxiliar os alunos durante o processo de observação, guiar as discussões durante o debate e apontar detalhes e questões que sejam pertinentes, mesmo que estas não tenham sido pensadas pelos alunos.

Ainda que os adeptos da utilização do jogo eletrônico em sala de aula precisem de fato conhecer o que está sendo apresentado aos alunos, não é uma exigência que eles sejam jogadores em si. Um professor que decida aplicar *Samurai Warriors 5* para falar do Japão, por exemplo, pode fazê-lo por meio de vídeos selecionados, processos comparativos e estudos sobre a produção, mecânicas, *gameplay* e outros. É inclusive possível que os alunos venham também a conhecer o jogo em questão e ajudar o professor neste processo, ou por vezes recomendar um jogo que eles considerem interessante segundo o contexto das aulas ministradas. Fazer que os estudantes tenham participação ativa é justamente uma das vantagens do uso desta fonte.

No mais, há várias possibilidades para os jogos eletrônicos na escola, algumas já pensadas e outros que podem ser idealizadas pelos professores e seus alunos, de acordo com suas realidades. Os *videogames* não são a mais importante fonte ou a única que importa, que fique bem claro, e nem devem ser pensados de forma isolada. Permitir que esta fonte seja utilizada em sala de aula a equipara a outras já usadas e bem aceitas, expandindo o leque de opções dadas ao educador para auxiliar na transformação de seus alunos. Os jogos digitais devem ser usados para lhes oferecer alternativas, novas discussões e despertar novos interesses, sempre caminhando em harmonia com os outros recursos utilizados em sala de aula.

4. A ERA SENGOKU EM SAMURAI WARRIORS 5

A série de jogos *Samurai Warriors* é um spin-off da série *Dynasty Warriors*. Produzidos pelos mesmos desenvolvedores, *Omega Force*, o *gameplay* e mecânicas possuem diferenças significativas, especialmente levando-se em consideração os ataques especiais (chamados *Musou*) e o sistema de evolução dos personagens. A maior e principal, porém, é o período histórico em questão: enquanto *Dynasty Warriors* reconta o período dos Três Reinos da China (onde a lenta queda da Dinastia *Han* viria a dar lugar aos três reinos que posteriormente seriam unificados novamente durante a dinastia *Jin*), *Samurai Warriors* narra os acontecimentos e determinados combates que ocorreram entre as décadas de 1540 a 1600, durante o fim do então *Sengoku Jidai* até a consolidação do *Tokugawa Bakufu*⁵ (BERNABÉ, 2010). O primeiro jogo da série, lançado em 2004, continha apenas 15

personagens jogáveis, entre figuras históricas e personagens femininas que foram criadas especialmente para o contexto do jogo. A franquia, que agora se encontra no quinto jogo numerado, possui imenso apelo em seu país de origem.

O período histórico em questão é marcante para a história do Japão: os *daimyos* que buscam o poder e que estão em constante conflito serão determinantes para o futuro do país. Os três grandes unificadores do Japão datam desta época: Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa Ieyasu e Oda Nobunaga, talvez o mais icônico e controverso personagem histórico dentre os três.

Os primeiros contatos com povos europeus, inicialmente por meio dos portugueses, marcam profundamente o Japão. A entrada das armas de fogo altera a dinâmica de diversas batalhas (em especial a batalha de Nagashino, onde Oda Nobunaga derrota a temível cavalaria do clã Takeda com o uso das referidas armas), e os padres jesuítas introduzem o cristianismo e relatam o que veem por meio de cartas. O continente europeu eventualmente virá a conhecer o nome de Nobunaga Oda graças a tais escritos, em especial Luís Fróes, que não esconde sua preferência e elogios ao *daimyo* (RESENDE, 2014).

Samurai Warriors 5 é um *remake* do primeiro jogo da série, com uma mudança significativa em sua narrativa: ao invés de acompanharmos por meio de histórias individuais os guerreiros e senhores da época, o foco é exclusivamente em Nobunaga e Akechi Mitsuhide, um de seus mais importantes generais, o mesmo que o traiu em junho de 1582 e levou à morte de Nobunaga por meio do *seppuku*, o suicídio honrado dos samurais. Tanto o jogo quanto a historiografia tendem a referir ao evento como o Incidente em *Honnoji*⁵.

O jogo narra a trajetória de Nobunaga, desde o início de sua carreira militar como “O tolo de Owari” até sua morte, quando recebe a alcunha de “Rei Demônio” devido à sua frieza e à crueldade contra os inimigos (aproximadamente entre 1549 e 1582). Mitsuhide, por sua vez, enfrenta Nobunaga quando ainda serve ao clã Saito, e une-se ao *daimyo* quando entende sua determinação. O grande diferencial, porém, é a tentativa de humanização dos dois personagens principais e dos secundários que estão ligados a eles. A diferença do tratamento dado a Nobunaga e a Mitsuhide ao resto do elenco é grande. Os dois são os únicos a aparecerem em duas idades diferentes: uma mais jovem (nos três primeiros capítulos da história) e outra com idade mais avançada (para os capítulos finais).

A mudança do perfil de Nobunaga para um tolo confiante e que quer provar seu valor e tomar o Japão para si acontece por um evento não-histórico: a morte de sua esposa Nohime durante uma tentativa de assassinato que visava à sua vida. A vingança consume o *daimyo*, que move tudo e todos para destruir os participantes da conspiração, não poupando nem mesmo o povo dos locais governados pelos traidores. Mitsuhide, que já havia jurado lealdade eterna à Nobunaga, assiste, sem saber, ao que fazer para lidar com a dor de seu senhor e então amigo. Quando Mitsuhide decide finalmente confrontá-lo, Nobunaga diz que Mitsuhide será muito necessário e ele precisa entender seu papel na história. Após diversas batalhas, conspirações e dilemas, finalmente Mitsuhide ataca Nobunaga durante a estadia deste em Honnoji. Nobunaga apenas sorri e se prepara para enfrentá-lo, esperando a morte certa e confiando à Mitsuhide o sonho da unificação.

O gênero de *Samurai Warriors 5* é fator determinante para o gameplay: é um *hack n' slash* onde o jogador

5 A historiografia japonesa considera a ascensão de Nobunaga e seus esforços na unificação do Japão como o fim do *Sengoku Jidai* (Período dos Estados Combatentes, termo utilizado pelos jogos da série *Samurai Warriors*, tradução nossa). O termo *Tokugawa Bakufu* (governo militar dos Tokugawa) refere-se ao estabelecimento do xogunato iniciado por Ieyasu Tokugawa, após a derrota do clã Toyotomi e seus apoiadores em 1600, na batalha de Sekigahara e oficializado com a nomeação de Ieyasu como xogum em 1603.

6 *Incident at Honnoji*, na versão em inglês do jogo

escolhe dois personagens e entra em um combate em que quase ninguém ali terá poder suficiente para se opor. Devido ao estilo único de “um contra mil”, o gênero também é conhecido como *Musou* (visto que a *Omega Force*, desenvolvedora do jogo, já criou vários *spin-offs* com as mesmas mecânicas⁷), algo pouco emulado por outros jogos. O gênero *Musou* não costuma ser muito popular fora do Japão, o que certamente explica o desconhecimento da série por meio dos pesquisadores de jogos eletrônicos.

Devido à ambientação e às suas características, o *Historical Problem Space* de McCall (2022) é facilmente aplicável em uma análise historiográfica e em sala de aula. Cada um dos personagens é um agente histórico específico, ou seja, uma representação do que seria o real Nobunaga ou Mitsuhide. Eles se comportaram alinhados com o que se conhece, mas não é incomum que seus alinhamentos, desejos e ações sejam mudados para ao de encontro do que os desenvolvedores pensaram para o jogo. Alguns personagens não existiram de fato, e o jogo ressalta quais. Mas a presença de outros agentes jogadores pode levar a discussões interessantes, como a presença de Yasuke, o guarda-costas de Nobunaga, para desmitificar a ideia de que não houve pessoas negras no Japão.

O mundo-jogo se encaixa no estilo de simulação realista, termo proposto por Chapman (2016) e adotado por McCall em seu arcabouço teórico, que é utilizado para falar de jogos que tentam retratar a realidade da época da forma mais fiel possível. Os locais explícitos do jogo, ou seja, aqueles em que o jogador, de fato, pode navegar, são limitados apenas aos momentos das batalhas históricas escolhidas, mas buscando representar a realidade da guerra no Japão da época com seus objetivos, cenários, terreno e adversários.

Outros elementos do jogo também buscam retratar o passado, de sua própria maneira, envolvendo recursos variados, tais como: armas (utilizadas para determinar os golpes do personagem), joias (itens para melhorar as armas e conferir-lhes novas habilidades), pergaminhos (que concedem experiência e pontos de habilidades) e dinheiro. Os obstáculos, por sua vez, se encontram nas limitações de cenário, nos agentes históricos específicos que o jogador enfrentará e nos exércitos inimigos. Subordinados comuns ao mundo-jogo de *Samurai Warriors 5* são as tropas comuns, as tropas especiais (que servem para cumprir um objetivo específico e precisam ser protegidas) e os agentes históricos específicos que fazem parte do exército que auxilia o jogador.

O uso de *Samurai Warriors 5* abre diálogos que desmistificam diversas “verdades” da história pública em relação ao Japão: a postura dos samurais, a realidade da guerra, a modernização devida ao contato externo, a presença de outros povos (como na figura de Yasuke, já acima mencionado), a presença dos jesuítas e do cristianismo no local, os conflitos com o budismo e outros. É interessante ressaltar que, ainda que o jogo tome liberdades históricas com a narrativa, possui uma opção de cofre no menu principal, que contém dados sobre o jogador (tempo de jogo, missões feitas e outros), áudios dos personagens e até mesmo suas biografias, mais alinhadas com o registro histórico em si.

Talvez o maior empecilho de *Samurai Warriors 5* seja o acesso à linguagem: devido ao fato de ser um jogo menos conhecido, ele está apenas disponível com áudio em japonês, com o resto do jogo na língua inglesa. Visto que o domínio do inglês é algo raro entre a maioria da população brasileira, uma boa alternativa seria pensar em um trabalho interdisciplinar entre professores, promovendo um maior contato dos docentes com a fonte e, então, desmistificando sobre os possíveis receios e dificuldade que ainda existam sobre os jogos e a história oriental no ambiente escolar⁸

7 Entre os jogos com outras franquias, destacam-se *Dynasty Warriors Gundam* (com a famosa franquia japonesa de animes *Mobile Suit Gundam*), *One Piece Pirate Warriors* (spin-off baseado no anime *One Piece*), *Hyrule Warriors* (baseado na franquia *The Legend of Zelda*) e *Dragon Quest Heroes* (com base na série de RPG *Dragon Quest*). Todos os jogos aqui listados são desenvolvidos pela *Omega Force* e possuem mais de um jogo feito.

8 Catarina de Oliveira Buriti e José Otávio Aguiar, em seu artigo *Incursões de Clío na Terceira Margem do Ocidente: experiências de pesquisa sobre o ensino de história do Oriente em uma escola pública de Campina Grande –PB*, registram falas de professores que apontam que a

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas reflexões feitas neste texto, jogos históricos, como o *Samurai Warriors 5*, possuem um lugar relevante e permitem o contato com a história japonesa, denotando cuidado com a representação histórica, sem deixar de entreter e chamar a atenção de seus jogadores. Ainda que não seja sua função estar de acordo com o registro histórico, a inclusão de diversas funções e mecânicas propicia um espaço-problema amplo para a discussão na sala de aula e na academia.

A utilização dos jogos eletrônicos como fonte histórica e, ainda, como recurso - e linguagem escolares é um reforço ao fazer histórico e ao processo de ensino-aprendizagem. Como produto cultural de grande apelo e influência, é difícil entender por que os jogos ainda precisam passar pela provação de fogo de que são tão importantes, quanto outras mídias já são aceitas, como filmes e quadrinhos.

Samurai Warriors 5, ou até mesmo jogos anteriores da franquia, são uma ótima porta de entrada para o desenvolvimento de um pensamento crítico, envolvendo a história de um país ao qual que não é atribuído o devido destaque nos livros didáticos, marcados pelo eurocentrismo. Não são os únicos possíveis e nem mesmo que devem ser pensados de forma isolada: o professor deve somar os jogos digitais com o livro didático e a quaisquer outras mídias e fontes que julgar serem necessárias, valendo-se de uma metodologia que atente para as especificidades das linguagens constitutivas de cada um desses recursos. Enfim, acima de tudo, os jogos estão aqui – e estão para ficar.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Computer Game Studies, Year One. **The International Journal of computer game research**. v.1 n. 1, 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/>. Acessado em: 27 de setembro de 2023.

BERNABÉ, Renata Cabral. O Período *Sengoku* e a chegada dos jesuítas no Japão. **Estudos Japoneses**, n.30, p.133-144, 2010.

BURITI, Catarina de Oliveira; AGUIAR, José Otávio. Incursões de Clio na Terceira Margem do Ocidente: experiências de pesquisa sobre o ensino de história do Oriente em uma escola pública de Campina Grande –PB. **Antíteses**, vol. 2, n. 3, jan.-jun, p. 169-199, 2009.

CHAPMAN, Adam; FOKA, Anna; WESTIN, Jonathan Westin. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**, v.21, n.3, p.358-371, 2017.

CHAPMAN, Adam. **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. Routledge, 2016.

CHESNEAUX, Jean. **Devemos fazer tábula rasa do passado?** São Paulo: Ática, 1989.

ausência nos currículos se deve ao pouco material e ao foco nos vestibulares, sendo estes os grandes vilões identificados pelos autores (BURITI, AGUIAR, 2009). Jogos como *Samurai Warriors 5* podem ser uma resposta direta a este fenômeno.

CHOPPIN, Alain. História dos livros e das edições didáticas: sobre o estado da arte. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.30, n.3, set./dez, p. 549-566, 2004.

ISHIBASHI, Isao. **Um estudo comparativo do conteúdo didático da disciplina de História Geral do ensino médio brasileiro e japonês**. 2004. 317f. Dissertação (Mestrado em História). Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2004. Disponível em: <https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/2300>. Acessado em 27 de setembro de 2023.

MCCALL, Jeremiah. **Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History**. 2ª edição. Routledge, 2022.

RESENDE, Helena Maria dos Santos de. **O Oriente no Ocidente: o Japão na cultura portuguesa do século XVI - a visão de Luís Fróis nas Cartas de Évora**. 2014. 277f. Tese (Doutorado em História). Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Universidade Lusíada de Lisboa, 2014. Disponível em: <http://repositorio.ulusiada.pt/handle/11067/904>. Acessado em 27 de setembro de 2023

RÜSEN, Jörn. Didática da História: passado, presente e perspectiva a partir do caso alemão. **Praxis Educativa**. Ponta Grossa-PR, v.1, n.2, jan/ jun, p. 7-16, 2006.

VILLALTA, Luiz Carlos. O livro didático de história no Brasil: perspectivas de abordagem. **Pós-história**. Assis, v. 9, p. 39-59, 2001.

GT 12: A MITOLOGIA GRECO-ROMANA NO UNIVERSO GEEK

COORDENAÇÃO:

Prof^a Dra. Viviane Moraes de Caldas (PPGLE/UFCG)

DA MITOLOGIA ANTIGA À FICÇÃO CONTEMPORÂNEA: A REPRESENTAÇÃO FEMININA E O PAPEL ANTAGÔNICO DA MEDUSA EM UMA LEITURA COMPARADA

Iúlia Milena Bélen Camilo de MELO¹

Orientação: José Hélder Pinheiro ALVES²

RESUMO: Desde a antiguidade, inúmeros personagens protagonizaram e/ou antagonizaram histórias tidas como mitologias ou ficções, fazendo com que papéis de “herói”, “vilão” e “anti-herói” fossem designados a diferentes figuras. A temática é, ainda hoje, um objeto de estudo bastante abordado na literatura e, com esta base, em um estágio supervisionado realizado no período letivo de 2022.2, uma aula foi planejada e ministrada focalizando a personagem da mitologia grega Medusa. O presente trabalho, portanto, tem por objetivo geral relatar a aula desenvolvida dentro desta temática, refletindo especificamente sobre a representação da personagem na literatura contemporânea infanto-juvenil, o papel que lhe foi dado nas histórias selecionadas e sua simbologia enquanto personagem feminina na sociedade atual diante de diferentes representações. Para isto, autores como Toca Fundo e Rodrigues (2019), Mingren “Dhwty” (2021) e Gomes; Balestero e Faria Rosa (2016) foram escolhidos para compor o aporte teórico do trabalho. A metodologia aplicada foi a leitura comparada do mito clássico resumido e de trechos da obra infanto-juvenil Percy Jackson e Os Olimpianos: O Ladrão de Raios, contando também com os conhecimentos prévios dos alunos sobre a personagem e outras referências por eles trazidas. Conduzida através das colaborações dos alunos, a discussão seguiu desde a origem da comumente declarada vilã até o final destinado a ela tanto no mito clássico como na obra contemporânea, buscando refletir sobre o título antagônico a ela conferido e sobre que papel é destinado às mulheres na ficção mitológica. As discussões realizadas apontaram que a tragicidade da história da Medusa e a sua representação vilanizada em diferentes obras estão fortemente associadas ao fato de esta ser uma personagem feminina, marginalizada e condicionada aos papéis de vítima e de antagonista em prol de um protagonista masculino.

Palavras-chave: Medusa; Percy Jackson; Mitologia grega; Representação feminina.

1. INTRODUÇÃO

Dentro do contexto da formação de professores, no período letivo de 2022.2 da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), um estágio supervisionado obrigatório de literatura foi realizado em uma turma de nono ano em uma escola municipal de Campina Grande. Seguindo indicações da professora supervisora que havia introduzido o conteúdo, o estágio teve como eixo temático principal a ideia de heróis, anti-heróis e vilões, tendo como culminância a realização, por parte dos alunos, de uma atividade criativa de criação de personagens. Para auxiliar os alunos na arquitetura de seus personagens, cada aula do estágio foi voltada para um distinto aspecto: os heróis na perspectiva americana e na perspectiva japonesa, o herói adolescente e a representação da mulher na ficção e na realidade.

Tratar especificamente do papel feminino e de sua representação nas histórias fictícias e biográficas teve como objetivo a reflexão sobre a (des)consideração das mulheres enquanto heroínas. Na primeira aula deste

1 Graduada em Letras - Língua Portuguesa. Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: iuliamelo@gmail.com.

2 Pós-doutor em Literatura Brasileira. Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: jose.helder@professor.ufcg.edu.br.

tópico inserido dentro da temática geral, o mito da Medusa foi selecionado para conduzir a reflexão sobre o papel da mulher dentro da mitologia: *heroína, vilã ou vítima?*

O presente artigo tem por intuito relatar a experiência de realização da aula sobre a personagem mitológica, fazendo este recorte para refletir sobre os questionamentos apresentados. Desse modo, os objetivos específicos desta experiência são destacados como: (i) associar a representação da personagem no mito grego a suas releituras em ficções contemporâneas; (ii) refletir sobre a história da Medusa e o papel que lhe foi destinado na antiguidade e na contemporaneidade, questionando, se necessário, a denominação da personagem enquanto vilã, pensando em sua posição de vítima no mito; (iii) debater sobre a presença feminina na literatura e os papéis destinados às figuras femininas para (iv) pensar na criação dos personagens da turma.

Diante disso, o presente trabalho está organizado em três seções que são somadas à introdução: a primeira trata do planejamento realizado para a aula, enquanto a segunda foca na descrição da vivência e a última reúne as considerações finais da experiência relatada.

2. O PLANEJAMENTO E AS LEITURAS FUNDAMENTAIS

Para o planejamento do estágio como um todo, o texto de Tocafuldo e Rodrigues (2019) foi utilizado como principal alicerce teórico no tocante à temática de herói, anti-herói e vilão, tendo, também, apoio em demais referências como Baranta (2015) e Aranha (2009), que tratam, respectivamente, dos anti-heróis no cinema e de adaptações cinematográficas. Por seguir um eixo temático determinado, o estágio contou com certa fluidez na escolha das obras a serem estudadas: foram trabalhados, em momentos distintos, recortes de mangás, romances e cordéis, contando, também, com o apoio de referências audiovisuais para comparações. Sendo assim, demonstrou ser valioso pensar nas adaptações para cinema.

Por outro lado, Tocafuldo e Rodrigues destacaram-se dentre as referências por trazerem o trabalho da temática especificamente em sala de aula, voltando-se para uma turma de ensino fundamental e objetivando exercer a criticidade de seus alunos acerca da classificação de personagens dentro dessas três categorias — objetivo semelhante ao do estágio desenvolvido na turma de nono ano. Seu relato, portanto, fomentou os intuítos destacados para a vivência a ser desenvolvida em 2022.2.

De modo mais particular, referências como *Mingren “Dhwtv”* (2021) apoiaram a abordagem da história da personagem Medusa. Para a própria aula, um resumo do mito disponibilizado por Daniel Silva na plataforma Mundo Educação (2022) foi utilizado para breve leitura e discussão em sala antes da leitura do romance contemporâneo selecionado: *Percy Jackson e Os Olímpianos: O Ladrão de Raios*.

3. A VIVÊNCIA

Para iniciar a aula, foi entregue a todos os alunos uma folha com imagens distintas que remetem à personagem, não contendo qualquer nomenclatura para que eles buscassem reconhecer por conta própria, a partir dos conhecimentos prévios que despusessem, quem era a personagem. Grande parte identificou automaticamente, e, quando perguntados como a reconheceram e o que sabem de sua história, citaram pontos em comum: o cabelo de cobras, a capacidade de transformar em pedra quem olhar em sua direção e que foi transformada por Athena como vingança por ter sido abusada/ter tido relações sexuais com Poseidon em um dos templos de Athena. A dualidade na resposta “abusada/teve relações sexuais” se tornou um ponto

importantíssimo na aula que será revisitado neste trabalho. Houve quem mencionasse, também, a palavra “tatuagem”, referindo-se a um movimento recente em que algumas pessoas tatuam a imagem da Medusa para simbolizar que foram vítimas e são sobreviventes de abuso sexual.

Figura 01: Exercício prévio de reconhecimento da personagem sob o título de “conhecendo a personagem”.



Seguindo essa primeira discussão, foi entregue à turma uma folha que trazia em sua primeira página algumas informações básicas retiradas do Mundo Educação (2022) sobre a personagem que, em sua maioria, já haviam sido antecipadas pela turma durante o primeiro momento de levantamento de conhecimentos prévios sobre o assunto. No texto selecionado, foi alegado que Medusa foi punida por “manter relações sexuais com Poseidon”, o que, novamente, acendeu o debate sobre ter sido abuso ou não. Foi discutido, inclusive, se dizer que alguém “dormiu” com outra pessoa — como foi apresentado por um estudante — implicava a mesma coisa que dizer que a pessoa foi “abusada”; esta discussão também será retomada adiante. Por fim, foi igualmente resumido como a Medusa foi morta originalmente na mitologia grega pelo herói Perseu.

Após esse segundo momento, foi introduzido o terceiro, no qual foram lidos trechos referentes à aparição da Medusa recortados da obra contemporânea de fantasia *Percy Jackson e Os Olimpianos: O Ladrão de Raios* para dar início, então, à comparação esperada, na qual seriam realizadas reflexões acerca dos seguintes pontos em ambas as versões estudadas: *Quem é a Medusa? Qual a sua história? Como ela foi transformada e o porquê? E como ela aparece em diferentes representações (literárias, cinematográficas, visuais)?*.

Foi pedido que diferentes alunos auxiliassem na leitura em voz alta e, ao fim de cada trecho, era discutido o que eles compreenderam, o que compararam com a história original da personagem, dentre outros. Porém, além do planejado, outras discussões foram puxadas, como, ao ler o primeiro trecho selecionado da obra contemporânea, um aluno questionou a decisão do autor de descrever a cor da pele da Medusa usando a expressão “mãos cor de café” (RIORDAN, 2009, p. 180). Assim, a opinião deles sobre o que era lido foi pedida,

para que dissessem se concordavam e achavam apropriada tal comparação ou não — neste caso não houve resposta unânime.

Além das referências trazidas como imagens e textos presentes no material impresso — como o livro e o filme de Percy Jackson, uma paródia de Turma da Mônica e outras representações que foram ilustradas na figura 01 —, os próprios alunos trouxeram outras referências para entender e enriquecer a discussão: a figura da Medusa estudada foi associada tanto com a aparição da personagem no videogame de mitologia *God of War*, no qual o personagem Kratos derrota a górgona de modo parecido com o feito de Perseu, como também com o monstro conhecido como Basilisco, presente no segundo volume da série (tanto de livros como de filmes) *Harry Potter e A Câmara Secreta*, que possui poderes semelhantes em seu olhar — petrificando quem olhar para o reflexo de seus olhos e matando quem olhar diretamente.

A leitura seguiu por boa parte da aula, e poucas pessoas queriam ler, porém, na hora das discussões, pareciam interessadas em falar, mesmo que na intenção, possivelmente, de tentar provocar — o que, na verdade, se mostrou proveitoso. As discussões sobre a história da Medusa seguiram por várias direções, algumas introduzidas por mim e outras pelos próprios alunos. Para apresentar sucintamente algumas das inquietações e considerações feitas, propomos o quadro abaixo, que considera os tópicos que foram discutidos, o que os levou a serem debatidos e as considerações feitas pela turma ao final.

Quadro 01: Tópicos debatidos, suas motivações e algumas das considerações realizadas.

Fonte: Melo, Alves (2023).

TÓPICO	MOTIVAÇÕES	CONSIDERAÇÕES FEITAS COLETIVAMENTE
Há diferença entre dizer que a Medusa dormiu com Poseidon (como foi afirmado por aluno A) e que ela foi abusada (como afirmou B)?	Discussão introduzida através das falas dos próprios alunos, que discutiam avidamente entre si a diferença, ou ausência desta, entre as expressões “dormir com” e “ser abusada”.	Se ela foi <i>abusada</i> , percebemos mais um exemplo em que os deuses gregos não se demonstraram ser figuras totalmente perfeitas, justas e louváveis. Além disso, explica a associação e simbologia da tatuagem que muitas pessoas têm escolhido fazer.
A Medusa é uma vilã, mas ela apenas decidiu ser má do início ao fim? E os deuses gregos mencionados em sua história foram bons em todos os momentos?	Entender que há tanto nuances com o motivações para a construção de cada papel dentro de uma história, o que poderia incentivar e influenciar na criação dos personagens da turma.	A Medusa pode ser uma vilã, mas também foi uma vítima. Do mesmo modo, os deuses gregos, que podem ser considerados como heróis e figuras extremamente poderosas e até positivas, também realizaram atos controversos e repugnantes ao longo da história.
Tem alguma importância o fato da Medusa ser uma personagem feminina? A história da Medusa foi gloriosa?	Pensar o papel que foi deixado às mulheres na história: ser uma vítima e/ou uma vilã. Ainda mais: o fato de que a história pode ter iniciado por um abuso sexual pode ter relação ao fato específico de se tratar de uma mulher?	A história da Medusa foi triste e trágica. Em todas as versões ela sofreu, sendo abusada, transformada em monstro, sendo morta por heróis e, ainda, se tomando uma espécie de troféu de guerra — como lido em um dos trechos de Percy Jackson levados para a sala, que reproduz a simbologia de possuir a cabeça decapada da personagem derrotada.
A atitude de Athena foi agradável/justificável?	Em uma das versões mencionadas no texto introdutório diz que Athena transformou sua sacerdotisa em monstro por inveja da beleza da moça. Em outra versão, foi uma vingança pelo ato sexual realizado por Medusa e Poseidon em seu templo e, por não poder se vingar diretamente de outro deus, descontou na mortal. Diante disso, como os alunos interpretam a atitude da deusa?	Não. Ela ser uma deusa, A Deusa da Sabedoria, não faz com que a ação tenha sido justa ou muito justificável.
Qual a sua opinião ao ver uma descrição comparando uma pessoa a alguma comida para descrever a aparência?	Questionamento advindo de uma crítica de aluno à expressão “mãos cor de café” presente no romance lido.	Alguns alunos criticaram, até comparando “E se fosse uma pessoa branca? Seria ‘mãos de leite’?”. Outros alunos não demonstraram ter críticas. Houve, ainda, quem decidiu se abster por acreditar que não possuía local de fala.

Destacamos e retomamos, aqui, o primeiro ponto do quadro, uma questão trazida por dois alunos — aos quais chamaremos de aluno A e aluno B. Em um momento de discussão sobre as leituras, quando perguntado sobre o que ocorreu a Medusa, o aluno A afirmou que ela foi castigada por Athena por ter “dormido” com Poseidon. Aluno B rebateu com veemência que não era o caso, e que Medusa havia sido, na verdade, abusada. Os dois alunos passaram a discutir sobre isso, e, coletivamente, tratamos sobre as diferenças de sentido entre cada afirmação.

Ao longo da aula, os demais questionamentos foram discutidos, mas esse ponto específico retornou, demonstrando o ímpeto dos alunos em ajudar seu colega a entender a seriedade e problemática por trás de sua fala.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aula foi bem sucedida, e as discussões movimentaram o encontro como um todo. Houve alunos que não se envolveram na leitura dos trechos de Percy Jackson — um deles até pediu para eles verem o filme ao invés de realizarem a leitura, o que foi apoiado por alguns colegas —, mas que se fizeram presentes durante as discussões supracitadas, especialmente quando a professora supervisora, que precisou se ausentar por um momento da aula, retornou e todos foram explicar o tema do debate para pedir sua opinião, especificamente sobre ter sido um caso de abuso ou de relação consensual. O envolvimento nas discussões foi maior que o envolvimento com o texto literário.

Como recorte de um estágio de temática mais ampla, o tempo determinado para esse assunto foi bastante limitado — há muito que pode ser debatido sobre a história da personagem, muitas reflexões que poderiam ser germinadas por meio de seu mito. No planejamento da aula, foi imaginado que alguém poderia fazer menção às tatuagens de Medusa e que o significado fosse comentado, mas não fora antecipado, originalmente, que esse se tornaria o foco dos alunos nas conversas sobre a história. Os alunos se sentiram mais motivados a tomar parte da discussão que é possível de ser trazida para a vivência fora da ficção ao invés de participar ativamente da leitura coletiva. Além disso, foi expressivo que os meninos demonstraram ser mais participativos na leitura: muitas vozes femininas só apareceram nos momentos de discussão, e, até mesmo no debate, algumas vozes masculinas foram mais predominantes.

O ponto mais destacável aqui é como toda a discussão foi iniciada e conduzida por dois alunos do sexo masculino que debateram, entre si, sobre as divergências semânticas nas expressões utilizadas e buscaram argumentar. Algumas alunas reforçaram seus posicionamentos contra a expressão “dormiu com”, mas os dois meninos se fizeram presentes do início ao fim do debate. Tal fato foi intrigante ao se considerar, como afirmado por Gomes, Balestero e Faria Rosa (2016), que os comportamentos e falas do patriarcado estão enraizadas socialmente:

Bourdieu defende a ideia de que a dominação masculina é aprendida pelo homem e absorvida pela mulher inconscientemente. A sociedade, naturalizando comportamentos, ratifica essas ações através das repetições. O estudo dessas teorias é uma tentativa de se compreender o problema da dominação masculina em sua origem. No entanto, importante ressaltar que o homem, como um ser complexo e processual, não está preso a essa lógica determinista. Mas, para escapar desse sistema opressor, é necessário que se rompa com o universal e se adote uma visão emancipadora. (GOMES, BALESTERO e FARIA ROSA, 2016, p. 13).

Assim como destacado pelas autoras, estes conceitos são aprendidos pelos homens e “adotados” pelas mulheres dentro da sociedade do patriarcado historicamente, e é preciso que haja uma mudança de visão para questionar esse sistema opressor. Na discussão dos dois alunos, pode-se ver que enquanto um está preso na concepção machista da situação, o outro tem uma visão emancipadora que o leva a questionar o colega. O Aluno A, em sua percepção mais patriarcal, ao tentar retratar-se, tentou trocar a falar de “dormiu com” por “deitou-se na intenção de...”. Mais uma vez, ele demonstrava não perceber a diferença entre o ato voluntário e a violência contra a mulher. Outros colegas tentaram ajudá-lo a entender, argumentando constantemente, e ao fim da aula ele se manteve em silêncio, possivelmente após entender que a fala que reproduzira mais uma vez não era adequada.

Destaca-se, também, que alguns comentários foram feitos na intenção de polemizar a questão, como o “e se a Medusa fosse homem?”, que foi prontamente rebatido por uma aluna que afirmou que homens também podem ser vítimas de abuso. A discussão foi plural, refletindo sobre: (i) a diferença entre dizer que uma mulher deitou-se com alguém voluntariamente e dizer que ela foi violentada; (ii) a importância, ou não, da personagem ser uma mulher nesta história trágica — uma vez que o abuso contra as mulheres é historicamente mais frequente e “normalizado”; (iii) a determinação dessa personagem enquanto vilã quando, em sua história de origem, ela foi uma vítima que passou a ser tida como troféu a ser erguido por cada homem que a derrotou em diferentes mídias; (iv) o fato de que, com certa frequência, os papéis destinados às mulheres na ficção são apenas de vítima ou até de vilã, raramente sendo tidas como heroínas de fato. Como pontos a mais, também foi pensado sobre os deuses gregos, que, apesar de serem tidos como serem gloriosos por seu aspecto divino, também são falhos, injustos e cruéis, e como alguns vilões não o são apenas por desejarem ser assim, mas que o contexto de suas vidas os moldou de tal forma.

Assim, a aula foi encerrada reunindo as considerações de que a história de Medusa não foi gloriosa, ela foi uma vítima na mão de dois deuses até ser transformada como punição e não é mera coincidência isso ter ocorrido a uma personagem feminina. Homens podem, de fato, ser vítimas de abuso sexual, reconhecem os alunos, mas é histórica e socialmente mais naturalizado e banalizado o estupro contra a mulher. É significativo, portanto, que uma personagem feminina na mitologia antiga seja castigada por dois deuses, posta como vilã e, mesmo quando derrotada, é objetificada ao ser tida como um troféu a ser erguido. Medusa não escolheu voluntariamente ser uma vilã desde o início, mas foi, primeiramente, uma vítima, tendo uma história trágica do início ao fim. Diante disso, a metodologia, pautada no diálogo e na interação texto-leitor, favoreceu o envolvimento dos leitores, além da temática ser consideravelmente atual.

Ao fim da aula, alguns alunos pareciam energizados após se verem envolvidos nas discussões, demonstrando certo gosto pelo debate. A reação final demonstrou que, primeiramente, os alunos não devem ser subestimados quanto ao nível de reflexões que podem propor, trazendo contribuições valiosas, e que há, sim, espaço para tratar de mitologia grega além das aulas de história. A mitologia greco-romana está presente em filmes, séries, livros, músicas, poemas, jogos e, de certo modo, na vivência dos estudantes. Por fim, é papel essencial do professor educador incentivar a criticidade de seus alunos. Desse modo, a mitologia pode ser forte aliada do docente formador de pensadores críticos.

REFERÊNCIAS

COELHO, Nelly Novaes. **Literatura infantil** – teoria, análise, didática. 6 ed. São Paulo: Ática, 1993.

COLOMER, Teresa. **Introdução à literatura infantil e juvenil**. 1. ed. São Paulo: Global, 2017.

DHWTY. **The Real Story of Medusa: Protective Powers from a Snake-Haired Gorgon**. Disponível em: <https://www.ancient-origins.net/myths-legends-europe/legend-medusa-and-gorgons-002773>. Acesso em 25 de agosto de 2023.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013, p. 21-59.

Medusa: saiba quem foi e qual o mito de sua morte. 2022. Disponível em: <https://mundoeducacao.uol.com.br/historiageral/medusa.htm>. Acesso em: 19 mai. 2023.

NASCIMENTO, Renata Nascimento. Teorias da dominação masculina: uma análise crítica da violência de gênero para uma construção emancipatória. **Libertas: Revista de Pesquisa em Direito**, v. 2, n. 1, 31 dez. 2016.

PERCY JACKSON E O LADRÃO DE RAIOS. Direção: Chris Columbus. Produção de Columbus et al. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2010. DVD.

RIORDAN, Rick. **Percy Jackson e os Olimpianos: O Ladrão de Raios**. Tradução de Ricardo Gouveia. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2009.

TOCAFUNDO, Ronan Daré; RODRIGUES, Emanuelle Silva. **Herói, anti-herói e vilão**: a percepção crítica contextualizada à sala de aula. *Revista Educação Pública*, v. 19, nº 31, 26 de novembro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/31/heroi-anti-heroi-e-vilao-a-percepcao-critica-contextualizada-a-sala-de-aula>. Acesso em: 06 de maio de 2023.

SIMBOLOGIA E ALEGORIA DA MITOLOGIA GREGA NO *GAME GOD OF WAR II*

Lais Shauany Faustino da SILVA¹

RESUMO: *God of War* é uma renomada série de jogos de ação e aventura, concebida pela Santa Monica Studio e lançada pela Sony Computer. Sua trajetória começou em 2005, e desde então recebeu ampla aclamação da crítica, arrebatando ao longo dos anos uma base de fãs fervorosa. A trama central da série acompanha Kratos, um guerreiro espartano que, a princípio, busca vingança contra os deuses do Olimpo, responsáveis por traições e pelo intenso sofrimento em sua vida. A narrativa é uma notável evocação da mitologia grega, entrelaçando elementos como divindades, titãs, criaturas monstruosas e cenários mitológicos. A proposta desse trabalho é analisar os elementos fundamentais da mitologia grega que compõem a narrativa do jogo, abrangendo eventos e personagens. Através de Hesíodo (2010), Brandão (1986, 1987, 1987b), Eliade (1972), Civita (1973, 1973b, 1973c) procuramos investigar qual o significado e a simbologia dos mitos para os gregos e como esse significado se estendeu e se transformou em alegorias na narrativa de *God of War II*.

Palavras-chave: Videogames; Simbologia; Representação; Mitologia Grega

1. INTRODUÇÃO

God of War é uma série de jogos de ação e aventura criada pela Santa Monica Studio e publicada pela Sony Computer Entertainment (agora conhecida como Sony Interactive Entertainment). A franquia teve início em 2005 e conquistou muitos fãs e elogios da crítica ao longo dos anos.

A série inclui sete títulos: *God of War* para o PlayStation 2 (2005), *God of War: Betrayal* (2007) para celular, *God of War II* para o PlayStation 2 (2008), *God of War: Chains of Olympus* (2008) para o PSP, *God of War: Ghost of Sparta* (2010) para o PSP, *God of War III* (2010) para o PlayStation, *God of War Ascension* (2013) e, em 2018, o Santa Monica Studio lançou dois novos jogos, *God of War* e *God of War Ragnarok*, que dão continuidade a saga de Kratos e exploram a mitologia nórdica.

O jogo é uma história épica baseada na mitologia grega que segue Kratos, um semideus que costumava ser um mortal e agora serve aos deuses do Olimpo. No primeiro jogo, Kratos é encarregado de encontrar a Caixa de Pandora, que supostamente pode matar um deus, pois Ares, o deus da guerra, ameaça destruir a cidade de Atenas. Mas Zeus, o rei dos deuses, proíbe outros deuses de ajudar, restando a deusa Atena a pedir a ajuda de Kratos, em troca de livrá-lo dos pesadelos que o atormentam devido a um erro do passado, quando ele matou sua própria família. Kratos vence Ares com o poder da Caixa de Pandora e se torna o novo Deus da Guerra.

Em *God of War II*, Kratos, agora o Deus da Guerra, lidera os soldados espartanos e desafia outros deuses, enfurecendo Zeus, que tira seu poder e o mata. Mas Kratos é resgatado da morte por titãs, liderados por Gaia, para se vingar de Zeus. Kratos inicia uma busca para voltar no tempo, enfrentando as Irmãs do Destino, com o objetivo de se vingar de Zeus. Ele obtém o poder de manipular o tempo e volta à Titanomaquia, a guerra entre deuses e titãs, para trazê-los de volta ao presente e lutar pela supremacia do mundo. O jogo termina com os titãs

¹ Titulação. Instituição de vínculo. E-mail: oijack@gmail.com. Mestre em História e Letras pelo Mestrado Acadêmico Interdisciplinar em História e Letras (MIHL) da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central – FECLESC/UECE. E-mail: laishauany@gmail.com

subindo o Monte Olimpo, preparando-se para a batalha final.

A proposta desse trabalho é analisar os elementos fundamentais da mitologia grega que compõem a narrativa do jogo *God of War II*, que abrange eventos e personagens das histórias míticas gregas. Através de Jung (1964), Brandão (1986, 1987, 1987b), Eliade (1972) e Civita (1973, 1973b, 1973c) procuramos investigar qual o significado e a simbologia dos mitos para os gregos e como esse significado se estendeu e se transformou em alegorias na narrativa de *God of War II*.

2. MITO E MITOLOGIA GREGA

Segundo Civita (1973, p. 3) “a palavra mitologia designa-se dois conceitos: o conjunto de mitos e lendas que um povo imaginou e o estudo dos mesmos”. Entretanto, a fabulação por trás dos mitos “não nos deve induzir a crer que o mito seja uma ficção caprichosa da imaginação. Dentro da narrativa mítica esconde-se um aspecto, um núcleo que encerra uma verdade”. Portanto, os mitos eram uma forma de explicar e interpretar a realidade e os acontecimentos, e para aqueles que os viviam, eram as únicas histórias verdadeiras.

Os mitos, como um conjunto de narrativas, possuem uma estrutura intrínseca que invariavelmente narra uma cosmogonia. Isso significa que, dentro de qualquer mito, há sempre a presença do sobrenatural, daquilo que está além do mundo tangível que conhecemos. É essa manifestação do sagrado que serve como a base fundamental do mundo como o conhecemos, dando-lhe forma e significado. Segundo Eliade (1972, p. 9):

o mito conta uma história sagrada; ele relata um acontecimento ocorrido no tempo primordial, o tempo fabuloso do “princípio”. Em outros termos, o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma “criação”: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser. O mito fala apenas do que realmente ocorreu, do que se manifestou plenamente. Os personagens dos mitos são os Entes Sobrenaturais. Eles são conhecidos sobretudo pelo que fizeram no tempo prestigioso dos “primórdios”. Os mitos revelam, portanto, sua atividade criadora e desvendam a sacralidade (ou simplesmente a “sobrenaturalidade”) de suas obras. Em suma, os mitos descrevem as diversas, e algumas vezes dramáticas, irrupções do sagrado (ou do “sobrenatural”) no Mundo. É essa irrupção do sagrado que realmente fundamenta o Mundo e o converte no que é hoje. E mais: é em razão das intervenções dos Entes Sobrenaturais que o homem é o que é hoje, um ser mortal, sexuado e cultural.

Os mitos transcendem a mera narrativa; são, na verdade, revelações de verdades profundas da mente humana. No cerne de cada mito, encontramos histórias sagradas que remontam aos primórdios da humanidade, e, ao mesmo tempo, oferecem modelos e padrões de comportamento para as sociedades que os adotam. Eles nos transportam para um tempo que antecede a própria noção de tempo, quando o mundo era moldado por forças divinas e todos os eventos primordiais que contribuíram para a formação da humanidade, tornando-nos o que somos hoje.

Portanto Eliade (1972) define a estrutura e finalidade do mito: Em primeiro lugar, os mitos são histórias que narram as ações dos Entes Supremos, seres sobrenaturais ou divinos que moldaram o mundo. Essas narrativas são consideradas absolutamente verdadeiras, uma vez que são vistas como registros da realidade e, ao mesmo tempo, são tratadas com reverência por serem obras dos Entes sobrenaturais.

Os mitos têm como foco a ideia de “criação”. Eles explicam a origem de coisas, estabelecem padrões de comportamento, instituições e métodos de trabalho. Nesse sentido, os mitos servem como modelos para todas as ações humanas significativas.

Compreender os mitos significa entender as origens das coisas e, conseqüentemente, adquirir a capacidade de controlá-las e manipulá-las de acordo com as necessidades da sociedade. Esse conhecimento não é puramente teórico; ele é vivenciado por meio de rituais que reafirmam a importância dos mitos na vida das pessoas.

E em última instância, os mitos não são apenas narrativas, mas experiências vivas. Eles permeiam as sociedades com o poder do sagrado, destacando a importância dos eventos rememorados ou ritualizados, e moldam a maneira como as pessoas percebem o mundo e suas próprias identidades.

REPRESENTAÇÕES E SIMBOLISMOS

A mitologia grega é uma das narrativas mais ricas da história da humanidade. Suas lendas, deuses e heróis têm cativado gerações, e a influência dessa mitologia se estende muito além dos antigos tempos gregos. Na contemporaneidade, a indústria cinematográfica encontra constantemente inspiração nesse vasto universo de histórias. Dentre os filmes mais famosos que representam essa afirmativa estão “Hércules” (Walt Disney, 1997), “Tróia” (Warner Bros Pictures, 2004), “Fúria de Titãs” (Warner Bros. Entertainment, 2010) “Fúria de Titãs 2” (Warner Bros. Entertainment, 2012), “Percy Jackson e o Ladrão de Raios” (20th Century Fox, 2010), “Percy Jackson e o Mar de Monstros” (20th Century Fox, 2013).

Dentro do universo dos *games*, se destacam “*Age of Mythology*” (Ensemble Studios, 2002), “**Apotheon**” (Alientrap Games, 2015), “**Smite**” (Hi-Rez Estúdios, 2014), “*Rise of the Argonauts*” (Liquid Entertainment, 2008) e “*God of War*” (Sony Computer Entertainment, 2005) destaca-se como uma das franquias atuais que se baseiam na mitologia grega, incorporando uma abundância de elementos que remetem à rica narrativa mítica grega.

Segundo Brandão (1986, p.31) essas referências, rerepresentações ou releituras dos mitos são chamadas de alegorias. Ele argumenta que a alegoria desempenhou um papel crucial na preservação da mitologia helênica. Nesse contexto, os mitos continuam a existir e se reinventar graças a essa renovação alegórica, o que garante sua sobrevivência ao escapar das limitações da racionalidade humana. Dessa forma, os mitos se adaptam e permanecem relevantes nos tempos modernos.

Já que os mitos não eram mais compreendidos literalmente, buscavam-se neles as *ὑπόνοιαι* (*hypónoiai*), isto é, as *suposições*, as *significações ocultas*, os *subentendidos*. Foi isto que, a partir do século I p.C, se denominou *alegoria*, que significa, etimologicamente, “dizer outra coisa”, ou seja, o desvio do sentido próprio para uma acepção translata, ou mais claramente: *alegoria* é “uma espécie de máscara aplicada pelo autor à ideia que se propõe explicar”. [...]Assim é que o estoico Crisipo reduziu a mitologia a postulados físicos ou éticos. Homero e Hesíodo estão “salvos”; “salva” está a poesia e a arte, que poderão continuar a beber na fonte inesgotável do mito, embora *alegorizado*.

A franquia *God of War* continua a ser uma das principais representantes da mitologia grega na cultura contemporânea. Essa afirmação se baseia não apenas em seu sucesso comercial, mas também na recepção tanto do público quanto da crítica. Além disso, a franquia explora uma ampla gama de elementos dos mitos gregos,

destacando deuses, heróis e monstros como elementos centrais de sua narrativa.

O jogo *God of War II* recebeu ampla aclamação como um dos principais jogos de ação para o PlayStation 2. Em 2007, conquistou o título de Jogo do Ano no *Golden Joystick Awards*. Em 2009 foi destacada pela IGN como o segundo melhor jogo de PlayStation 2 de todos os tempos. Tanto a IGN quanto a GameSpot o reconheceram como um marco da era do PlayStation 2. Em 2012, a revista Complex conferiu o título de melhor jogo de PlayStation 2 de todos os tempos a *God of War II*. Esse sucesso se refletiu nas vendas, uma vez que o jogo liderou as vendas no Reino Unido em sua semana de lançamento e acumulou um total de 4,24 milhões de cópias vendidas em todo o mundo, solidificando sua posição como o décimo quarto jogo mais vendido na história do PlayStation 2.

God of War II lançado em 2007, é o terceiro jogo da série produzida pela Sony. A história segue Kratos, que se tornou o novo deus da guerra após derrotar Ares, o deus que ameaçava destruir Atenas, no primeiro jogo. No entanto, os deuses do Olimpo o excluem, o que intensifica seu ódio por eles.

Kratos lidera os soldados espartanos em guerras destrutivas, desafiando a autoridade dos deuses. Zeus, enfurecido, prepara uma armadilha, rouba os poderes de Kratos e o mata. Enquanto seu corpo é levado para o Hades, a titã Gaia e outros titãs o salvam, planejando vingança contra Zeus e a busca pelo controle do Olimpo.

Sob a orientação de Gaia, Kratos inicia uma jornada para encontrar as Irmãs do Destino. Ele busca voltar no tempo, à Titanomaquia, a guerra entre deuses e titãs pelo controle do mundo, com o objetivo de trazê-los de volta ao presente para retomar a luta pelo domínio do mundo. O jogo culmina com os titãs escalando o Olimpo, preparando-se para a guerra.

Segundo Hesíodo (2010) e Brandão (1986, p. 165) *Cratos* faz parte da Primeira Geração Divina da mitologia grega. É filho de *Palante* e *Estige* que, em união, geraram *Zelos* (Ciúme), *Nique* (Vitória), *Bia* (Força), *Cratos* (Poder). *Cratos* ainda esteve presente na Titanomaquia, a guerra entre deuses e titãs, ao lado de Zeus para derrotar os titãs.

Em diferentes fontes que narram as histórias da mitologia grega existem versões em que *Cratos* é a personificação da Força e do Poder, ou do Poder e do Vigor, assim como cita Ésquilo no poema “Prometeu Acorrentado”, onde o Poder e o Vigor (personificação de *Cratos*) aparece supervisionando o trabalho de Hefesto, o deus ferreiro, acorrentando o titã Prometeu ao Monte Cáucaso, por ordens de Zeus.

Na série *God of War*, a figura de *Cratos* foi adaptada. Inicialmente no nome, a troca do “C” por “K”, de *Cratos* para *Kratos*. Entretanto, a figura de Kratos sempre esteve associada à força, o poder, o vigor, a virilidade, a masculinidade, perceptível à primeira vista em seu conceito de arte.

Figura 1: Conceitos de Arte de Kratos. Por Charlie Wen.



FONTE: Charlie's Blog²

2 Disponível em <http://charliewen.typepad.com/photos/god_of_war_1/index.html> Acesso em: 15 de setembro de 2016.

Também comenta David Jaffe, chefe da equipe de *designer* de *God of War*: “As coisas que eu disse a ele [referência a Charlie Wen, designer dos conceitos de arte de *God of War*] foram: “brutal, indecente, violento, anti-social, irritado, furioso, vá se fuder” Essa foi minha orientação para Charlie”³. Assim, podemos perceber que desde sua idealização, Kratos teve sua história e personalidade voltada à loucura, violência e o caos.

Durante a jornada, Kratos é auxiliado por vários titãs. Primeiramente com Gaia, que guia Kratos numa jornada à procura da Ilha da Criação, morada das Irmãs do Destino, para voltar no tempo até o momento onde Zeus traiu o espartano para obter vingança.

Na mitologia grega a titã Gaia, também chamada de Géia, faz parte da Primeira Geração Divina, que em união com Urano (Céu) gerou Titãs, as Titânidas, os Ciclopes e Hecatôquiros. “Estes são a personificação das forças da natureza material que sempre se opõem dificuldades e obstáculos ao surgimento definitivo das forças ordenadas e constantes da vida”. (CIVITA, 1973, p. 19) Gaia é a personificação da Terra, chamada de mãe terra. Sua representação em *God of War II* simboliza justamente essa força primordial da natureza.

Segundo Brandão (1968, p. 196 apud PAUL DIE, 1952) os titãs simbolizam “as forças brutas da terra e, por conseguinte, os desejos terrestres em atitude de revolta contra o espírito, isto é, contra Zeus”. E ainda:

Juntamente com os Ciclopes, os Gigantes e os Hecatonquiros representam eles as manifestações elementares, as forças selvagens e insubmissão da natureza nascente, prefigurando a primeira etapa da gestação evolutiva. Ambiciosos, revoltados e indomáveis, adversários do espírito consciente, representado por Zeus, não simbolizam apenas as forças brutas da natureza, mas, lutando contra o espírito, exprimem a oposição à espiritualização harmonizante. Sua meta é a dominação, o despotismo. (Id., p. 196-197).

Os titãs simbolizam as forças tempestuosas da natureza que em oposição aos olímpianos representam a desordem, os cataclismas, “elementos devoradores, os primeiros filhos de Gaia fazem os vulcões entrarem em erupção, e criam terremotos, tempestades e furacões” (CIVITA. 1973, p. 19).

Como forças tempestuosas da natureza e a primeira geração olímpica por Zeus, os titãs travam uma guerra que dura dez anos, guerra conhecida como Titanomaquia. Ao fim da batalha, no qual os deuses saem vitoriosos, se estabelece uma nova hierarquia de poder. Sua vitória representa a afirmação da Ordem sobre a Desordem (Id. p. 18).

Para Civita (1973, p. 20) “Nem monstruosos, nem gigantescos, nem cegos como os primeiros filhos de Gaia, os Olímpicos talvez correspondam, miticamente, ao *Homo sapiens*, na evolução das espécies. Ou seja: um ser consciente, falante, bípede e criador.” Nesse sentido, a função mítica dos titãs reside no simbolismo das forças naturais, uma vez que a natureza é uma entidade alheia à vontade humana, escapando, assim, ao controle dos seres humanos.

Seguindo a narrativa do jogo, Gaia revela à Kratos, enquanto o guia à Ilha da Criação, a história de Zeus. Ele é filho do titã Cronos (Tempo) e da titânida Réia. O mito de Zeus se assemelha a narrativa da mitologia grega, Cronos recebeu uma profecia na qual alertava que, assim como ele destronara seu pai Urano e lhe tomara o poder, o mesmo aconteceria a ele.

Depois de muitos planos e tramas, confusão e medo, a resposta fulgurou dentro da noite. Cronos, de um salto, ergueu-se e correu para junto de Réia, sua mulher. Mas não lhe dirigiu palavra alguma. Em silêncio, agarrou seu primeiro filho, que acabara de nascer, e devorou-o. Era o início de sangrenta rotina. (CIVITA, 1973, p. 49).

3 David Jaffe em entrevista no *making of* do game *God of War*.

Cronos devorava sucessivamente os filhos que sua esposa dava à luz. Réia cansada de tal situação procurou Gaia, em busca de ajuda. Ao dar à luz a Zeus, Réia o entregou à Gaia para que ela o criasse. Quando Cronos chegou à Réia para que ela lhe entregasse o bebê, ela enrolou uma pedra em lençóis e entregou ao marido. Sem desconfiar do plano da esposa, Cronos engoliu a pedra que pensara ser o bebê Zeus. “Então a mãe de Zeus suspirou aliviada. Salvava o filho, mas selara a profecia: o último filho de Cronos tomaria das armas para encerrar o sombrio reinado de sangue. E para sempre se instalaria no trono do mundo”. (CIVITA, 1973, p. 49)

No jogo, Gaia cria Zeus longe dos olhos de Cronos, em uma ilha secreta que acaba por se revelar que se localiza dentro de seu próprio corpo e com o passar do tempo, ela fomenta o desejo de vingança contra seu pai junto com a vontade de libertar seus irmãos e irmãs ainda aprisionados por Cronos em sua barriga.

Ao crescer, Zeus aliou-se aos irmãos e aos monstros, destronou Cronos (Saturno), venceu os Titãs e os Gigantes. Com a tríplice vitória, firmou-se como senhor absoluto do mundo e encerrou o ciclo das divindades tenebrosas, das forças desordenadas, que, como Cronos – o Tempo –, tudo corrompem e destroem. (Id., p. 50).

Contudo, conta Gaia, os titãs que ajudaram Zeus na luta contra Cronos sofreram um destino parecido com o dele. Foram aprisionados ou mortos. E a partir disso, Gaia demonstra o remorso e o ódio que se estabeleceu entre os titãs por causa da traição de Zeus. A oportunidade de vingança vem quando Kratos também se revolta e surge a chance de uma união entre o espartano e os titãs.

Antes de chegar à Ilha da Criação, Kratos precisa enfrentar alguns desafios ao longo do caminho. Guiado por Gaia, o espartano captura Pégaso, o cavalo alado, para que o leve até a morada das Irmãs do Destino. No meio do caminho, Kratos encontra a montanha onde Prometeu está acorrentado, cumprindo sua punição eterna. Prometeu foi acorrentado ao Monte Cáucaso, onde seu fígado era cotidianamente devorado por uma águia, durante o dia e durante a noite seu fígado se regenerava, para eternamente ser devorado. Após esse episódio, Kratos retorna à sua jornada e encontra a Ilha da Criação. Dentro da ilha, ele busca o templo das Irmãs do Destino e encontra com alguns personagens da mitologia, como Teseu, famoso herói ateniense que matou o Minotauro e Perseu, famoso herói que matou a Medusa e quer uma audiência com as Irmãs do Destino para salvar sua amada e Ícaro, que Kratos rouba-lhe as asas para chegar ao templo das Irmãs. Após um longo caminho enfrentando deuses, semideuses e monstros, Kratos finalmente encontra as Irmãs do Destino.

As Moiras ou Parcas são as divindades que comandam o destino, tanto dos mortais quanto dos deuses. “São a personificação do destino individual, da “parcela” que toca a cada um neste mundo” (BRANDÃO, 1968, p. 230). São três: Cloto, Láquesis e Átropos e fruto da união de Zeus com a deusa Têmis, cada um tem uma função:

CLOTO, em grego Κλωθὴ (Klothê, com *o* aberto), do verbo κλῆθαι (klôthein), *fiar*, significando, pois, Cloto, a que fia, a fiandeira. Na realidade, Cloto segura o fuso e vai puxando o fio da vida. LÁQUESIS, em grego Λάκῆσις (Lákthesis), do verbo λανκῆνειν (lankhânein), em sentido lato, *sortear*, a sorteadora: a tarefa de Láquesis é enrolar o fio da vida e sortear o nome de quem deve morrer. ÁTROPPOS, em grego Ἄτροπος (Átropos) de a (*a*, “alfa privativo”), *não*, e o verbo τρέπειν (trépein), *voltar*, quer dizer, Átropos é a que *não volta atrás*, a inflexível. Sua função é cortar o fio da vida (Idem, p. 231).

Em *God of War II*, as Moiras são chamadas de Irmãs do Destino. Elas vivem na Ilha da Criação, lugar protegido por elas e qualquer um que queria uma audiência com as Irmãs para mudar seu próprio destino, é

preciso ir até a ilha e enfrentar diversos perigos e desafios, só então, as Irmãs iram decidir se esse mortal é digno de uma audiência.

Segundo Civita (1973c, p. 755) “a palavra *moira* significa parte, quinhão, parcela em que foi dividido um todo, fração que cabe a cada ser (homem ou deus) numa partilha da sorte ou do mundo”. Nesse sentido, a ideia das moiras está ligada a “alguma coisa envolvente e impenetrável, dotada de uma energia maior que qualquer matéria ou espírito individual, uma força infinitamente superior aos homens e aos deuses, uma vontade suprema e onipotente [...]. (Id., p. 754). E continua: “Esse poder é o Destino, força ordenada que regula a vida em conjunto, humana e divina, e que paira acima de tudo.” É o que, por exemplo, “obrigava Hades, Poseidon e Zeus a aceitarem os três pedaços de mundo que seriam suas limitadas áreas de ação.” (Id.; p. 754).

Cada Irmã personifica a condução do destino de deuses e humanos. A cada enfrentamento, Kratos é confrontado com seu passado, presente e os acontecimentos que moldam sua linha da vida. Ao final do conflito, Kratos adquire o poder das Irmãs e retorna ao tempo da Titanomaquia, e transporta os titãs para o presente afim de derrotar Zeus e destruir o Olimpo.

3. O MITO DAS CINCO RAÇAS EM GOD OF WAR

O Mito das Cinco Raças, também chamado de “Idades do Homem”, é um conceito apresentado por Hesíodo em seu livro “O Trabalho e os Dias”. Ele descreve cinco eras distintas na história da humanidade: Idade de Ouro, Idade de Prata, Idade de Bronze, Idade dos Heróis e Idade de Ferro. Cada idade representa uma fase na relação entre os deuses e os humanos, assim como nas características e comportamentos humanos. Esse mito retrata uma visão cíclica da história e da condição humana, destacando o declínio da humanidade ao longo do tempo, da perfeição à decadência, do ouro ao ferro. É uma interpretação mitológica da natureza transitória e cíclica da existência humana.

A narrativa de Kratos em *God of War* oferece uma visão profundamente simbólica da Idade de Ferro mencionada por Hesíodo em “Trabalhos e Dias”. Kratos, o protagonista, emerge como um poderoso símbolo da humanidade em seu estado mais corrompido e decadente. Sua jornada através desse universo mitológico revela inúmeras semelhanças com a descrição de Hesíodo sobre a Idade de Ferro.

Ele é um ser corrompido, motivado pela vingança e pelo desejo de poder. Sua trajetória é marcada por uma busca implacável que o leva a cometer atos cruéis e impiedosos. Kratos está imerso em um mundo permeado pela guerra e conflito. Ele luta incessantemente contra inúmeras criaturas mitológicas e divindades, refletindo a ideia de uma humanidade afundada em conflitos intermináveis.

A busca por prazer carnal também é evidente na vida de Kratos, à medida que ele se envolve em relacionamentos fugazes e promíscuos. Essa busca pelo prazer efêmero e superficial representa a decadência moral que Hesíodo associou à Idade de Ferro, na qual os valores e a moralidade se deterioram.

Uma das características mais simbólicas de Kratos é sua desconexão com o divino. Embora ele seja um ex-guerreiro espartano que já serviu os deuses, sua busca implacável por poder e vingança o distancia cada vez mais das divindades. Essa separação simboliza a alienação da humanidade em relação ao divino, conforme retratado por Hesíodo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise dos elementos fundamentais da mitologia grega presentes na narrativa do jogo *God of War* revela a persistência e a adaptabilidade dos mitos ao longo do tempo. Através das lentes de Hesíodo, Brandão, Eliade e Civita, exploramos o significado profundo e a simbologia dos mitos gregos, observando como essas narrativas se metamorfoseiam em alegorias contemporâneas, como o próprio jogo em questão.

Ao comparar a trajetória do protagonista Kratos com o mito das cinco raças de Hesíodo, identificamos paralelos marcantes que enfatizam a visão cíclica da história e da condição humana. Kratos emerge como um símbolo potente da humanidade em seu estado mais decadente, encarnando os aspectos sombrios da Idade de Ferro descrita por Hesíodo.

Assim, a narrativa de *God of War* não apenas ressuscita mitos antigos, mas também os reinterpreta de maneira impactante, proporcionando uma experiência simbólica e reflexiva para os jogadores contemporâneos. Este estudo destaca a riqueza e a durabilidade dos mitos gregos, mostrando como eles continuam a moldar narrativas e a oferecer percepções profundas sobre a condição humana, mesmo em formas de entretenimento modernas.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, J. S. **Mitologia grega**. Volume 1. Petrópolis: Vozes, 1986.

BRANDÃO, J. S. **Mitologia grega**. Volume 2. Petrópolis: Vozes, 1987.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.

CIVITA, Victor. **Mitologia**. Volume 1. Abril Cultural: São Paulo, 1973.

_____. **Mitologia**. Volume 2. Abril Cultural: São Paulo, 1973.

_____. **Mitologia**. Volume 2. Abril Cultural: São Paulo, 1973.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

ÉSQUILO. Prometeu Acorrentado. Tradução J.B. de Melo de Souza. eBook Brasil. Fonte Digital. 2005

HESÍODO, **Teogonia, Trabalhos e Dias**. 1ed, Martin Claret, 2010.

HOLLIS, J. **Rastreado os deuses: o lugar do mito na vida moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MEUNIER, M. **Nova mitologia clássica: a legenda dourada (história dos deuses e heróis da antiguidade)**. IBRASA, 1994.

MÜLLER, L. **O herói — todos nascemos para ser heróis**. São Paulo: Editora Cultrix, 1992.

ANÁLISE SIMBOLICA DO GAME *GOD OF WAR II* ATRAVÉS DA PSICOLOGIA ANALÍTICA: A JORNADA DE KRATOS ATRAVÉS DO MONOMITO

Laís Shauany Faustino da SILVA¹

RESUMO: *God of War* é uma série de jogos de ação e aventura criada pela Santa Monica Studio e publicada pela Sony Computer Entertainment. A história principal da série segue Kratos, um guerreiro espartano que, inicialmente, busca vingança contra os deuses do Olimpo, que o traíram e causaram grande sofrimento em sua vida. A narrativa é inspirada na mitologia grega, incorporando elementos como os deuses, titãs, monstros e locais mitológicos. É composto por sete títulos e em 2018, o Santa Monica Studio desenvolveu mais dois jogos da franquia, *God of War* e *God of War Ragnarok*, que levam Kratos ao contexto da mitologia nórdica. A proposta desse trabalho é analisar os elementos fundamentais que compõem a narrativa, abrangendo eventos e personagens, à medida que o enredo do jogo se desenrola. Para essa finalidade, serão empregadas como bases teóricas a abordagem do monomito de Joseph Campbell (1977) e Christopher Vogler (2006), que explora a trajetória do herói em sua jornada característica; e, por último, os conceitos de Carl Gustav Jung (2000, 2008) relativos às imagens simbólicas presentes no inconsciente e à formação dos arquétipos.

Palavras-chave: Videogames; Psicologia; Jornada do Herói; Monomito; Arquétipos.

1. INTRODUÇÃO

God of War é uma série de jogos de ação e aventura criada pela Santa Monica Studio e publicada pela Sony Computer Entertainment (agora conhecida como Sony Interactive Entertainment). A série teve início em 2005 e foi altamente aclamada pela crítica e conquistou uma base de fãs dedicada ao longo dos anos.

A história principal da série segue Kratos, um guerreiro espartano que, inicialmente, busca vingança contra os deuses do Olimpo, que o traíram e causaram grande sofrimento em sua vida. A narrativa é inspirada na mitologia grega, incorporando elementos como os deuses, titãs, monstros e locais mitológicos.

É composto por sete títulos: *God of War* para consoles PlayStation 2 (2005), *God of War: Betrayal* (2007) para celular, *God of War II* (2008) para consoles PlayStation 2, *God of War: Chains of Olympus* (2008) para PSP, *God of War: Ghost of Sparta* (2010) para PSP, *God of War III* (2010) para PlayStation, *God of War Ascension* (2013) e em 2018, o Santa Monica Studio desenvolveu mais dois jogos da franquia, *God of War* e *God of War Ragnarok*, que levam Kratos ao contexto da mitologia nórdica.

O jogo é um épico baseado na mitologia grega, centrado na jornada de Kratos, um semideus que no passado foi um simples mortal, general do exército Espartano, agora a serviço dos deuses do Olimpo. No primeiro jogo da saga, Kratos é compelido a buscar a lendária Caixa de Pandora, que supostamente detém o poder de aniquilar um deus, já que Ares, o deus da guerra, ameaça a cidade de Atenas com a destruição. No entanto, Zeus, rei do Olimpo e soberano dos deuses, impõe uma proibição estrita à intervenção de outros deuses, negando a assistência que a deusa Atena precisa para salvar sua cidade ameaçada.

Atena, então, se volta para Kratos, oferecendo-lhe um acordo: ajuda para cumprir sua missão e, em

¹ Titulação. Instituição de vínculo. E-mail: ojack@gmail.com. Mestre em História e Letras pelo Mestrado Acadêmico Interdisciplinar em História e Letras (MIHL) da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central – FECLESC/UECE. E-mail: laishauany@gmail.com

troca, a promessa de libertação dos pesadelos que atormentam Kratos, resultantes de um ato equivocado ao exterminar sua própria família. No desfecho desse conflito, Kratos, com o poder obtido da Caixa de Pandora, vence o deus Ares, ascendendo ao posto de novo Deus da Guerra.

Em *God of War II*, Kratos, agora firmemente estabelecido como o Deus da Guerra, lidera os soldados espartanos em batalhas sangrentas, destruindo cidades inteiras sem se curvar à autoridade de nenhum outro deus. Contudo, esses atos enfurecem Zeus, levando-o a retirar o poder de Kratos e, em um confronto mortal, tirar sua vida. Quando o corpo sem vida de Kratos é arrastado em direção às profundezas do Hades, a titã Gaia, a mãe terra, acompanhada de outros titãs, interveem para resgatá-lo, planejando uma vingança contra o soberano dos deuses.

Kratos inicia uma caçada pelas Irmãs do Destino - Lahkesis, Átropos e Cloto - com o objetivo de retroceder no tempo, retornando ao momento em que Zeus o enganou, para obter vingança. Com o domínio sobre a manipulação do tempo em suas mãos, Kratos retorna ao auge da Titanomaquia, a guerra travada entre deuses e titãs pelo domínio do mundo, a fim de arrancá-los do passado e trazê-los para o presente, desencadeando uma nova batalha pela supremacia do mundo. O clímax do jogo culmina na cena em que os titãs escalam o Monte Olimpo, preparando-se para o início da guerra que redefinirá o destino do mundo.

Este trabalho tem como objetivo analisar os componentes essenciais da narrativa, incluindo eventos e personagens, à medida que se desenrola o enredo do jogo. Para alcançar esse propósito, serão utilizadas como fundamentos teóricos a abordagem do monomito de Joseph Campbell (1977) e Christopher Vogler (2006), que exploram a jornada característica do herói; e, por fim, os conceitos de Carl Gustav Jung (2000, 2008) relacionados às imagens simbólicas presentes no inconsciente e à formação dos arquétipos.

2. A JORNADA DO HERÓI

Em 1949, o grande estudioso de mitos Joseph Campbell escreveu “O Herói de Mil Faces” no qual “demonstra que cada herói adquire a face de sua cultura específica” (LEVY, 2008, p.2). Como exemplifica Valle e Telles (2014), na Europa medieval os heróis eram os verdadeiros cristãos como os mártires, missionários e padres. Já no século iluminista, onde a razão humana era valorizada, a própria humanidade e as ações dos homens seriam por si só heroicas.

No entanto, a estrutura narrativa da jornada do herói permanece praticamente a mesma, seja nos mitos de criação, nos contos de fadas ou nos blockbusters de Hollywood. A essa estrutura Campbell denominou de monomito. A organização do monomito divide-se em três estruturas:

- I. **Partida, Separação:** Mundo Cotidiano, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Ajuda Sobrenatural, Travessia do Primeiro Limiar, Barriga da Baleia;
- II. **Descida, Iniciação ou Penetração:** Estrada de Provas, Encontro com a Deusa, A Mulher como Tentação, Sintonia com o Pai, Apótese e A Grande Conquista;
- III. **Retorno:** Recusa do Retorno, Voo Mágico, Resgate de Dentro, Travessia do Limiar, Retorno, Senhor de Dois Mundos e Liberdade de Viver.

A estrutura do monomito proposta por Campbell foi adaptada por Christopher Vogler, roteirista de Hollywood. Vogler trabalhava, na década de 1980, como analista de roteiro do estúdio Walt Disney e em 1985

escreveu um memorando corporativo de sete páginas intitulado “Guia Prático para o Herói de Mil Faces” e distribuiu para os roteiristas da Disney visando apresentar a estrutura narrativa de Campbell e ao mesmo tempo propor a utilização do monomito para os filmes do estúdio, pois esse período foi um tanto quanto conturbado para a empresa com filmes fracassados em termo de bilheteria e marketing. Em 2006, Vogler publicou “A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas para Escritores.”, livro baseado em seu memorando de 1985, que

seria admirado como uma bíblia do roteiro por roteiristas americanos novos e antigos. Ele ajustou o monomito de Campbell à estrutura dramática tradicional, sintetizando assim Jung e Aristóteles, Campbell e Hegel, numa nova técnica de roteiro. (LEVY, 2008, p. 2)

A estrutura proposta por Vogler divide-se em três atos (começo, meio e fim):

Ato I: Partida: O Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor, Travessia do Primeiro Limiar;

Ato II: Descida: Testes, Aliados, Inimigos; Aproximação da Caverna Oculta; Provação Suprema, Recompensa;

Ato III: Retorno: Caminho de Volta, Ressurreição, Retorno com o Elixir.

A partir da estrutura de Vogler, Levy (2008) explica como essa estrutura e a jornada do herói se aplicam nos jogos de videogame. Segundo a autora, no Ato 1, onde o público é introduzido na ação ou drama da história, se dá um pouco mais lentamente, pois o jogador precisa aprender os controles do jogo e criar um vínculo com o personagem antes de ser apresentado ao problema. Esse vínculo irá permitir que o jogador se reconheça no personagem e assuma seu papel.

No Ato 2, é apresentado os obstáculos que o personagem terá de enfrentar e superar através de suas habilidades, porém nos jogos de videogame, onde não há limite de tempo, o cenário pode ser explorado mais livremente onde o jogador pode escolher diversos caminhos. Assim se cria a ilusão de liberdade e a experiência do jogar pode se tornar mais rica para o jogador.

No Ato 3, o final, é onde os problemas apresentados no Ato 1, o começo, tenham sido resolvidos. Assim, o personagem tem que constantemente enfrentar e resolver os obstáculos do Ato 2 para o final ser alcançado. Nos jogos de videogame, segundo a autora, o final do jogo tem um significado para o jogador, pois este é consequência de suas ações ao longo da história. Essa é a aventura do herói. Desse modo, Levy (2008) apresenta um quadro da estrutura do monomito ou jornada do herói juntamente com as tarefas do herói em jogos de videogame.

Baseado na estrutura da jornada do herói juntamente com as tarefas do herói nos jogos de videogame apresentamos a estrutura do jogo *God of War II* na jornada do herói descrevendo as tarefas do personagem Kratos:

Tabela 1: Estrutura da jornada do herói de Kratos – *God of War II*.

AS TAREFAS DO HERÓI NO JOGO	AS TAREFAS DE KRATOS EM <i>GOD OF WAR II</i>
ATO I	
O herói é apresentado em seu dia-a-dia.	Kratos é apresentado em seu dia-a-dia como o novo Deus da Guerra.
A rotina do herói é quebrada por algo inesperado, insólito ou inusual. (surge o oponente → frustração)	O exército de Esparta invoca Kratos para dar o golpe final na cidade de Rhodes, mas Zeus retira os poderes do Deus da Guerra por ter desafiado o Olimpo e o mata.
Herói não quer se envolver.	Kratos não aceita a morte como a saída para seus pesadelos.
O mentor pode ser tanto alguém mais experiente, como uma situação que o force a tomar uma decisão.	Gaia, a mãe terra, salva Kratos da morte e o guia até às Irmãs do Destino para obter seus poderes e matar Zeus.
Herói decide ingressar num novo mundo. Sua decisão pode ser motivada por vários fatores, entre eles algo que o obrigue, mesmo que não seja essa a sua opção.	Kratos decide ir até as Irmãs do Destino na Ilha da Criação para voltar ao passado, no momento onde Zeus o traiu para derrotá-lo.
ATO II	
No mundo especial – fora do ambiente normal do herói – em que passará por testes, receberá ajuda (esperada ou inesperada) de aliados e terá que enfrentar os inimigos.	Kratos na Ilha da Criação enfrenta vários desafios para chegar às Irmãs do Destino, entre eles: enfrenta Teseu, Perseu, Ícaro; é ajudado por Gaia, Atlas e Cronos.
O herói se aproxima do objetivo de sua missão, mas o nível de tensão aumenta e tudo fica indefinido – Início da confrontação.	Kratos consegue derrotar as Irmãs do Destino e volta no tempo até onde Zeus o atacou e o enfrenta.
Auge da crise – continua a confrontação.	Kratos mata Athena acidentalmente.
Passada a provação máxima, o herói conquista a recompensa.	Zeus consegue fugir de volta ao Olimpo.
ATO III	
Após ter conseguido seu objetivo, ele retorna ao mundo anterior.	Kratos volta no tempo mais uma vez, até a Titanomaquia, a guerra entre deuses e titãs, e leva os titãs até o presente para iniciar a guerra contra Zeus e o Olimpo.
O herói pode ter que enfrentar uma trama secundária não totalmente resolvida anteriormente.	Antes de morrer Athena revela a Kratos que Zeus é seu pai.

Fonte: Elaborado pela Autora.

A estrutura de *God of War II* na jornada do herói, descrevendo as tarefas do personagem Kratos, é relevante e interessante no contexto da análise mitológica e narrativa. A utilização do monomito como estrutura narrativa permite identificar elementos universais presentes em diversas culturas, evidenciando como o mito do herói é uma expressão atemporal da condição humana. Ao transpor essa estrutura para o contexto de *God of War II*, podemos analisar como os elementos clássicos da jornada do herói são reinterpretados e incorporados à narrativa interativa.

As tarefas atribuídas a Kratos no jogo refletem não apenas desafios físicos, mas também aspectos psicológicos e emocionais, alinhando-se aos estágios da jornada do herói delineados pelo monomito. Essa análise oferece esclarecimentos sobre como a mitologia continua a influenciar a criação de narrativas contemporâneas, especialmente no meio dos videogames, onde a interatividade amplifica a experiência do herói e do jogador.

3. ARQUÉTIPOS EM GOD OF WAR II

Arquétipos são modelos ou padrões de personalidade ou tipos de personagens que são uma herança inconsciente compartilhada por toda a humanidade que aparecem em diversas narrativas mitológicas. Segundo Vogler (2006, p. 37) “os arquétipos são impressionantemente constantes através dos tempos e das mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como na imaginação mítica do mundo inteiro”. Dessa forma, os arquétipos estão presentes em diversas histórias, desde as mitologias antigas até roteiros de cinema. Vogler analisa esses arquétipos em diversos roteiros de cinema descrevendo os mais comuns, que são: o Herói, o Mentor, o Guardião do Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra e o Pícaro.

Vogler conta que após seu livro “A Jornada do Escritor – Estruturas Míticas para Escritores” algumas pessoas julgaram suas ideias como obsoletas por causa do advento do computador e suas possibilidades de interatividade, e consequentemente isso acabaria por afetar os jogos de computador. Os videogames são, portanto, afirmo que os jogos de videogame podem ser afetados por essa premissa. No entanto o autor contrapõe que:

A interatividade sempre esteve entre nós — todos fazemos várias associações de hipertextos não-lineares em nossas mentes, mesmo quando ouvimos uma história linear. Na verdade, a Jornada do Herói se presta muito bem ao mundo dos jogos de computador e experiências interativas. As milhares de variações sobre o paradigma, elaborado através dos séculos, oferecem infinitas ramificações a partir das quais infundáveis redes de histórias podem ser construídas (VOGLER, 2006, p. 16).

Com isso, percebemos que as variações da jornada do herói e dos arquétipos e a interatividade dos computadores e videogames possibilitam infinitas histórias a serem contadas, construídas, jogadas e vividas. Sendo assim, analisaremos o jogo *God of War II*, a partir da teoria dos arquétipos propostos por Vogler.

Segundo Vogler (2006, p. 39) “um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Como um pastor que aceita se sacrificar para proteger e servir a seu rebanho”. Em *God of War*, o protagonista Kratos não se encaixa nessa categoria de heróis, pois sua história e ações convergem para que isso não ocorra, pois Kratos busca apenas por vingança contra os deuses que o enganaram e o abandonaram.

O Herói Trágico é uma subcategoria do Anti-Herói, que não é o oposto do Herói, mas sim uma categoria. Esse arquétipo caracteriza-se pelo personagem não ser altruísta, e suas ações se justificam por motivos egoístas, pessoais, vinganças, vaidade, etc. o Herói Trágico é a figura central da história “que podem não ser admiráveis

nem despertar amor, e cujas ações podemos até deplorar. Esses personagens podem acabar vencendo, [...] mas aos olhos da sociedade são foras-da-lei”. (Id., p. 44).

Reverendo a história de Kratos desde o *game* anterior, *God of War I*, onde a história do espartano foi introduzida, é fácil concluir por que ele se encaixa nesse arquétipo: Kratos era general do exército espartano, matou centenas, matou sua esposa e filha por engano e essas memórias o perseguem sempre. Após Kratos derrotar Ares e se tornar o novo Deus da Guerra, ele destrói várias cidades e se envolve em várias guerras, mesmo quando o Olimpo discordava. Na tentativa de pará-lo Zeus tenta matá-lo, Kratos considera essa atitude uma traição e inicia uma jornada em busca de vingança e não poupa ninguém que atravessar seu caminho.

Um dos arquétipos mais comuns, assim como o do Herói, é o do Mentor. Esse arquétipo está presente em sonhos, mitos, contos de fadas, etc. O Mentor é aquele que orienta, ensina e dá conselhos ao Herói durante sua jornada. O arquétipo do Mentor pode representar o que o Herói pode se tornar, “muitas vezes, O Mentor foi um Herói que sobreviveu aos obstáculos anteriores da vida, e agora está passando a um mais jovem a dádiva de seu conhecimento e sabedoria”. (VOGLER, 2006, p. 47). Em *God of War*, quem desempenha a função de Mentor é a Titã Gaia. Ela ajuda Kratos a se livrar da morte e o guia até a Ilha da Criação e as Irmãs do Destino.

Na narrativa do jogo, o arquétipo do mentor é desempenhado mais de um personagem ao longo da história. Em certo momento, quando Kratos está lutando com o Colosso de Rhodes, Zeus oferece a ele a Lâmina do Olimpo, a espada que acabou com a guerra entre Titãs e Deuses, para que o Fantasma de Esparta coloque seus poderes nela e possa derrotar o gigante. Nesse momento Zeus desempenha a função de Mentor, pois outro encargo desse arquétipo é o de dar presentes, “trata-se de alguém que ajuda o herói temporariamente, em geral dando a ele algum presente. Pode ser uma arma mágica, uma chave ou pista importante, algum alimento ou remédio mágico, ou um conselho que pode salvar a vida”. (VOGLER apud PROPP, 2006, p. 49).

Com isso, o Titã Cronos também desempenha a função de Mentor, dando a Kratos o resto de sua magia que consiste na habilidade chamada *Cronos' Rage* (Fúria de Cronos), assim como o Titã Atlas dá a Kratos o poder chamado *Atlas Quake* (Tremor de Atlas). Contudo

os personagens dos doadores dão presentes mágicos aos heróis, mas geralmente só depois que estes tenham passado por algum tipo de teste. Essa é uma boa regra: *O presente ou ajuda deve ser conquistado, merecido, por meio de um aprendizado, um sacrifício ou um compromisso.* (VOGLER, 2006, p. 49)

Portanto, os presentes são dados a Kratos depois de passar em testes, derrotando inimigos para ganhar aliados e poderes. Outra função do arquétipo do Mentor é a motivação do Herói, para que ele possa vencer seus medos. Em certo ponto da história, Kratos tem uma visão com sua esposa que foi morta por ele. Sua esposa o motiva a continuar sua jornada de vingança contra Zeus, argumentando que se ele morrer, Hades, irmão do deus do Olimpo, irá torturar sua alma pela eternidade. Então, sua esposa lhe dá um poder de chamas para ajudá-lo a em sua jornada.

Outra função arquetípica do Mentor e que a esposa de Kratos cumpre é a função de plantar. “Plantar informação, um adereço ou um indício que, depois, vai se tornar importante” (Id. p. 49). A esposa de Kratos desempenha esse papel quando lhe dá informações de que a jornada deste está apenas começando e que uma grande guerra está ainda por vir, o que se confirma na parte final do *game* onde começa a segunda guerra entre deuses e titãs.

Vogler ainda fala nos tipos de Mentores. Aqui nos interessa falar de dois tipos: os Mentores Escuros e

os Mentores Múltiplos. “Em certas histórias, o poder do arquétipo do Mentor pode ser usado para desorientar a plateia. Nos *thrillers*, a máscara do Mentor algumas vezes é uma isca, usada para atrair o herói ao perigo” (VOGLER, 2006, p. 50).

Assim, Zeus é desempenha um papel de Mentor Escuro, uma vez que atrai o Herói, Kratos, para o perigo com a armadilha da Lâmina do Olimpo. O Herói ainda pode ser treinado por Mentores Múltiplos nos quais cada um vai ensinar habilidades específicas ao protagonista, assim como Kratos foi presenteado por personagens diferentes cada um com poderes diferentes e também com aconselhamentos.

“Como os outros arquétipos, o personagem do Mentor ou doador não é um tipo rígido e previsível, mas uma *função*, um trabalho que pode ser desempenhado por vários personagens diferentes, no decorrer de uma história. Um personagem que manifesta primordialmente outro arquétipo — o herói, o camaleão, o pícaro, até mesmo o vilão — pode usar, provisoriamente, a máscara de Mentor, para ensinar ou dar algo ao herói” (Id., p. 52).

No primeiro ato, proposto por Vogler, é comum que apareça uma força que se traduz enquanto desafio para o herói podendo assumir diversas formas, como uma pessoa ou uma ideia, essa força é o arquétipo do Arauto. Esse arquétipo é o chamado da mudança, eles lançam o desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Com isso, em *God of War II*, o arquétipo do Arauto se manifesta inicialmente em Zeus, quando este tenta parar o deus da guerra Kratos, enganando-o e roubando seus poderes.

A atitude de Zeus manifesta o arquétipo de Arauto no que se refere à necessidade de continuação da história e mudança ao personagem. E assim, isso se caracteriza como um dos tipos do arquétipo do Arauto que “pode ser uma figura positiva, negativa ou neutra. Em algumas histórias, é um vilão ou seu emissário, talvez lançando um desafio direto ao herói ou tentando enganá-lo, para que ele se envolva” (Id., p. 58). Durante sua jornada, o herói encontra obstáculos. “Em cada portão de entrada a um novo mundo há guardiões poderosos defendendo esse limiar, e ali colocados para impedir a passagem e a entrada de quem não for digno” (Id., p. 71).

Os Guardiões de Limiares geralmente não são os vilões principais na história, comumente são mercenários, capatazes, sentinelas contratados ou comandados pelo vilão da história para impedir a passagem do herói. Eles têm a função psicológica de representar os obstáculos comuns presentes na vida de todos ao iniciar uma nova etapa em nossas vidas. Eles simbolizam nossos conflitos internos, como neuroses, cicatrizes emocionais, vícios e autolimitações. Ao enfrentarmos grandes mudanças, esses “demônios” internos surgem, não para nos deter, mas para testar nossa determinação em aceitar o desafio da transformação.

Desse modo, a função dramática e primordial do Guardião do Limiar é testar o Herói. Geralmente no encontro entre esses dois personagens, o Herói precisa passar por um teste, decifrar um enigma ou enfrentar o Guardião para atravessar o Limiar. Apesar de, à primeira vista, o Guardião ser visto enquanto um inimigo ameaçador, obstáculo impedindo o avanço do Herói, observando mais profundamente, o Guardião deve ser considerado como um aliado na jornada, pois a cada Guardião enfrentado e vencido, o Herói vence um obstáculo e adquire mais força e resistência para enfrentar o obstáculo seguinte.

Contudo, o Guardião é um indicativo prévio de que o Herói está no caminho certo de um novo poder ou acontecimento. Em *God of War II*, Kratos frequentemente enfrenta monstros inimigos, mas um inimigo que personifica o arquétipo do Guardião do Limiar é Teseu, herói ateniense que derrotou o Minotauro.

Os arquétipos do Camaleão e do Pícaro são os que menos se manifestam na história de *God of War*. O Camaleão é o arquétipo da mudança, pode ser de personalidade ou aparência. Zeus é o personagem que incorpora esse arquétipo, pois para enganar Kratos e roubar seus poderes.

O arquétipo do Pícaro é o único que não se manifesta na história de *God of War II*, nem em personagens, nem em ações, devido também ao gênero do jogo, onde ação e drama são os principais elementos que se intercalam para o bom andamento da narrativa. Esse arquétipo se caracteriza por ter a função na história de alívio cômico. Porém nos reportando ao terceiro jogo da franquia, *God of War III*, encontramos um personagem que manifesta esse arquétipo, é o deus Hermes, o deus mensageiro dos deuses. No terceiro *game*, Kratos enfrenta Hermes, que durante a perseguição fala piadas para irritar o espartano se tornando assim o alívio cômico por alguns instantes.

O arquétipo da Sombra, nas histórias se manifesta nos personagens que são vilões, antagonistas ou inimigos. O grande vilão de *God of War II* é Zeus, o deus do Olimpo, pois inicia uma guerra contra Kratos por medo de o espartano iniciar sua vingança contra o Olimpo e destruí-los. Sendo assim, a Sombra também representa “as psicoses que, não apenas nos prejudicam, mas ameaçam nos destruir. A Sombra pode, simplesmente, ser aquela nossa parte obscura contra a qual estamos sempre lutando, em nosso combate contra maus hábitos e velhos medos” (VOGLER, 2006, p. 64). Nesse sentido, esse arquétipo representa o medo que Zeus carrega de perder seu poder no Olimpo e Kratos também carrega esse arquétipo traduzido na psicose e o desespero de ter matado sua família sem nunca conseguir redenção.

Assim como os outros arquétipos, a Sombra, assim como uma máscara, pode ser usada e se manifestar em mais de um personagem e em momentos diferentes. Com isso, o próprio herói protagonista pode ter um lado Sombra, assim como acontece com Kratos, que desde o começo da história manifesta a energia desse arquétipo:

Quando o protagonista está paralisado pelas dúvidas ou pela culpa age de modo autodestrutivo, manifesta vontade de morrer, se deixa inebriar pelo sucesso, abusa do poder ou se torna egoísta em vez de se dispor ao sacrifício, está tomado pela Sombra. (Id., p. 65)

E assim, a Sombra também se manifesta no herói protagonista, desde o princípio da história, pois a figura de Kratos já nos é apresentada atormentado pelos sonhos da sua família morta e buscando vingança e essa energia Sombra é perpetuada por toda a história onde mostra as psicoses, o medo, os tormentos, o desespero, etc.

Cabe aqui ressaltar que os arquétipos não são personagens rígidos na história e sim funções flexíveis dos personagens. Assim, um personagem pode desempenhar várias funções arquetípicas durante uma narrativa. Desta forma “pode-se pensar nos arquétipos como *máscaras*, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história”. (Id., p. 38)

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho buscou uma análise profunda dos elementos que constituem a narrativa, explorando eventos e personagens à medida que o enredo do jogo se desenvolve. Utilizamos como fundamentos teóricos a abordagem do monomito de Joseph Campbell (1977) e Christopher Vogler (2006), que delineiam a trajetória do herói em sua jornada característica, além dos conceitos de Vogler (2006) sobre a formação de arquétipos em roteiros de filmes.

As conclusões alcançadas revelam que a jornada do herói de Campbell, embora seja uma estrutura consolidada, apresenta desafios ao ser aplicada em roteiros de videogames contemporâneos. A natureza

dinâmica das narrativas modernas, marcada por um tempo não linear e personagens multifacetados, ressignifica a jornada do herói. Neste contexto, os protagonistas podem assumir uma variedade de arquétipos, vestindo-os como máscaras que se adaptam à complexidade das histórias contemporâneas.

Essa adaptação e evolução da jornada do herói refletem não apenas as mudanças nas formas de contar histórias, mas também as transformações culturais e sociais que moldam as narrativas contemporâneas. Assim, compreender a flexibilidade dessa estrutura narrativa é essencial para explorar e apreciar as diversas manifestações artísticas e culturais em constante evolução.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, J. S. **Mitologia grega**. Volume 1. Petrópolis: Vozes, 1986.

_____. **Mitologia grega**. Volume 2. Petrópolis: Vozes, 1987.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.

CIVITA, Victor. **Mitologia**. Volume 1. Abril Cultural: São Paulo, 1973.

_____. **Mitologia**. Volume 2. Abril Cultural: São Paulo, 1973.

_____. **Mitologia**. Volume 2. Abril Cultural: São Paulo, 1973.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

HOLLIS, J. **Rastreamento os deuses: o lugar do mito na vida moderna**. São Paulo: Paulus, 1997.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

MEUNIER, M. **Nova mitologia clássica: a legenda dourada (história dos deuses e heróis da antiguidade)**. IBRASA, 1994.

MÜLLER, L. **O herói — todos nascemos para ser heróis**. São Paulo: Editora Cultrix, 1992.

VALLE, Cléa Fernandes Ramos. TELLES, Verônica. **O Mito Do Conceito de Herói**. REVISTA ELETRÔNICA DO ISAT - VOLUME 2 / EDIÇÃO 1 / DEZ. 2014

VOGLER, C. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

REIMAGINANDO A MEDUSA: UMA JORNADA PELA MITOLOGIA EM LEAGUE OF LEGENDS

Lilian Prazeres Alves BEZERRA¹

Orientação: Profa. Dra. Viviane Moraes de CALDAS²

RESUMO: A popularidade de jogos digitais como forma de entretenimento cresceu exponencialmente nas últimas décadas, tornando-se uma forma amplamente popular de entretenimento e narrativa interativa entre diferentes faixas etárias. Em meio a esse cenário, a mitologia clássica, com seus personagens divinos e heróis lendários, oferece uma coleção de arquétipos e simbolismos atemporais que são reinterpretados e adaptados na construção de enredos e personagens em jogos virtuais. Um exemplo disso é o mito da Medusa, uma das três górgonas da mitologia grega cujo olhar petrificava os inimigos, e teve seu mito recontado e reinterpretado em várias formas ao longo dos anos. Nesse contexto, a presente pesquisa propõe uma análise com base nas teorias de Nitrini (2010), Huizinga (2019) e Eliade (1972), entre o mito da Medusa e a história da personagem Cassiopeia do jogo *League of Legends* (Riot Games, 2009), com o objetivo de oferecer discernimento sobre as conexões entre a literatura clássica e os universos literários dos jogos digitais, ampliando o entendimento sobre a reinterpretação da mitologia e suas implicações na formação de significados e identidade no contexto dos jogos.

Palavras-chave: Medusa; Cassiopeia; *League of Legends*; Mitologia; Jogos digitais.

1. INTRODUÇÃO

*“A existência do jogo é inegável.
É possível negar, se quiser, quase todas as abstrações:
a justiça, a beleza, a verdade, o bem, espírito, Deus.
É possível negar-se à seriedade, mas não o jogo”
Johan Huizinga, 2019.*

Nos últimos anos, o mundo dos jogos digitais cresceu exponencialmente, tornando-se uma forma popular de entretenimento e narrativa interativa entre diferentes faixas etárias. De acordo com Crawford (1997, p. 1) “os jogos são uma parte fundamental da existência humana”³. Nos universos virtuais, os jogadores são transportados para mundos imaginários repletos de personagens complexos e histórias envolventes, essenciais para a imersão e engajamento do público (Crawford, 1997). Para a estruturação desses universos literários, os desenvolvedores dos jogos têm encontrado inspiração em diversas fontes literárias para construir narrativas envolventes e inovadoras.

Nesse cenário, a mitologia clássica teve um impacto significativo na criação de personagens e enredos em jogos digitais. Com seus personagens divinos e heróis lendários, a mitologia oferece uma coleção de arquétipos

1 Graduada do curso de Letras - Língua Inglesa pela Universidade Federal de Campina Grande – UFCG, Campina Grande, PB. E-mail: lilyalves64@gmail.com.

2 Professora Adjunta, Unidade Acadêmica de Letras, UFCG, Campina Grande, PB. E-mail: viviane.moraes@professor.ufcg.edu.br.

3 “Games are a fundamental part of human existence”. Todas as traduções de Crawford (1997) são de nossa responsabilidade.

e temas que são adaptados e reinterpretados na construção desses universos virtuais.

Como um pilar fundamental da literatura ocidental, a mitologia greco-romana apresenta um repertório imenso de simbolismos, arquétipos e significados atemporais. Por outro lado, os jogos digitais desempenham um papel importante na indústria do entretenimento, proporcionando experiências imersivas e interativas a milhões de jogadores ao redor do mundo. Por conseguinte, referindo-se à mitologia greco-romana, um dos mitos destacados por sua rica simbologia é o mito da Medusa, uma das três górgonas, cujo olhar petrificava seus inimigos.

Nos contextos dos universos literários dos jogos digitais, este estudo pretende explorar a adaptação e reimaginação do mito da Medusa na *lore*⁴ da personagem Cassiopeia, também conhecida como “O olhar da Medusa” do jogo *League of Legends*⁵, estabelecendo uma comparação acerca dos traços essenciais do arquétipo da figura mitológica que foram mantidos, os que foram alterados e os ressignificados dentro da narrativa da personagem do jogo.

Além disso, a pesquisa visa contribuir para o campo emergente de estudos sobre literatura nos jogos digitais, fornecendo uma análise da incorporação de elementos mitológicos na construção de narrativas de personagens. Compreender como a mitologia é recontextualizada em um ambiente digital pode lançar luz sobre a natureza da narrativa contemporânea e suas conexões com as tradições literárias do passado.

Espera-se que os resultados desta pesquisa possam oferecer entendimentos valiosos para a comunidade acadêmica e para os desenvolvedores de jogos, promovendo uma compreensão mais profunda sobre a relação entre literatura e jogos. Além disso, a análise comparativa entre Medusa e Cassiopeia pode ajudar a desvendar como os mitos ancestrais continuam a exercer influência na construção de identidades e significados na cultura contemporânea. Por fim, a relevância social da pesquisa reside na crescente importância dos jogos digitais como veículo de expressão cultural e na influência que tais mídias podem exercer no imaginário coletivo. Explorando a forma como a mitologia é incorporada nos jogos, este estudo pode lançar luz sobre a interseção entre tradições culturais antigas e novas formas de narrativa interativa, contribuindo para uma apreciação mais profunda do patrimônio literário e seu papel na construção da identidade cultural.

2. METODOLOGIA

A pesquisa irá abordar os conceitos de jogo e mito-poesia conceituados por Huizinga (2019) e os estudos sobre o mito de Eliade (2019). A investigação comparativa das personagens se dará a partir dos conceitos de Literatura comparada estudados por Nitrini (2021).

Para o estudo das personagens, o conto da Medusa será analisado através dos escritos: *A biblioteca da mitologia grega* de Apollodorus (1997), *Metamorfoses* de Ovídio (2017), *O livro de Ouro da Mitologia* de Bulfinch (2002), *Mulheres e deusas* de Nogueira (2018), *Mulheres, mitos e deusas* de Robles (2006) e o *volume III* do livro de *Mitologia Grega* de Brandão (1987).

Já a narrativa da personagem Cassiopeia será explorada através do livro *Reinos de Runeterra* (2020) e os contos: *O abraço da serpente* (2010) e *A perda da pele* (2010). Por fim, para o reforço das análises simbólicas dos arquétipos apresentados, em ambas as narrativas, serão utilizados o *Dicionário de Mitologia Grega e Romana* de Grimal (2005) e o *Dicionário de símbolos* de Chevalier e Gheerbrant (2021).

4 Narrativas que dão suporte ao jogo e seus personagens. In <<https://www.dicionariotecnico.com/>>.

5 Um jogo eletrônico do gênero MOBA (multiplayer online battle arena) desenvolvido pela Riot Games em outubro de 2009.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para nos aprofundarmos nos elementos que compõem uma narrativa desenvolvida para a criação de um universo presente em um jogo, temos que ter o conhecimento das concepções mais íntimas do que entendemos por jogo e mito. Segundo Eliade (2019), a linguagem contemporânea faz com que o sentido da palavra mito seja denotado como uma “ficção” ou “invenção”. O jogo, por sua vez, é considerado uma criação humana, desenvolvida para suprir necessidades lúdicas. Porém, tais conceitos seculares não condizem com a real natureza advinda do jogo e do mito, que estão intimamente relacionados.

No tópico seguinte, serão apresentados os conceitos essenciais relacionados ao jogo (Huizinga, 2019) e ao mito (Eliade, 2019). Tais definições são imprescindíveis para a compreensão de como o âmago dos universos dentro dos jogos digitais são estruturados.

3.1 O Mito e o Jogo

O mito, em sua definição contemporânea mencionada em Eliade (2019), é tratado como uma narrativa falsa, ilusória, que existe para justificar uma base de crenças folclóricas advindas das culturas mais antigas, tornando o mito indefinido como uma realidade. Porém, quando voltamos nossa perspectiva para os povos mais arcaicos existentes, temos um conceito totalmente diferente daquele que conhecemos, o conceito do “mito vivo”. Os estudos de Eliade (2019, p.6) tem o objetivo de evidenciar “as sociedades onde o mito é vivo no sentido de que fornece os modelos para a conduta humana, conferindo, por isso mesmo, significação e valor à existência”, mostrando que essas narrativas evocam na sociedade o conceito de sagrado. Tal conceito, observado por Vernant (2009), mostra que a sociedade grega arcaica e suas tradições religiosas permitiram-se moldar suas vivências de acordo com o sagrado.

mergulha suas raízes numa tradição que engloba a seu lado, intimamente mesclados a ela, todos os outros elementos constitutivos da civilização helênica, tudo aquilo que dá à Grécia das cidades-Estado sua fisionomia própria, desde a língua, a gestualidade, as maneiras de viver e as regras da vida coletiva (VERNANT, 2009, p. 10).

Sendo assim, o mito é um artifício para compreender atos histórico-religiosos, sendo interpretado de diversas formas e passando por grandes processos de reinterpretações através dos séculos. Eliade (2019) define o mito como uma realidade, atrelada a cultura de forma complexa e ligada ao sagrado, que transporta os acontecimentos a um período primórdio e singular.

O mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja como uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma ‘criação’: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser (ELIADE, 2019, p. 9).

Os mitos se apresentam como narrativas que mostram como surgiram as coisas e como elas moldaram a existência de tudo aquilo que existe, de tudo o que é vivo, tal como o mundo e o homem, deixando para a sociedade os moldes necessários para agir e sobreviver.

Huizinga (2019), em seu trabalho *Homo Ludens*, também conceitua os mitos como narrativas singulares, que vão além dos processos racionais humanos.

Trabalhando com imagens e a ajuda da imaginação, o mito narra uma série de coisas que se supõe terem sucedido em épocas primevas. Pode revestir-se do mais sagrado e profundo significado. Pode ser que consiga exprimir relações que jamais poderiam ser descritas mediante um processo racional (HUIZINGA, 2019, p. 169).

O mito, caracterizado na construção poética lúdica e atrelado unicamente à cultura, repassa através das gerações conceitos e práticas divinas e heróicas, tecendo na sociedade modelos observáveis e relacionáveis que se propagam através dos séculos. Quando finalmente observamos a mitologia como um artifício poético, ligado a produção escrita, podemos captar que através dessa literatura, as essências dos arquétipos são usadas para a construção dos heróis de um jogo. O jogo, no que lhe concerne em relação ao conceito, é inato à vida humana e não humana. Segundo Huizinga (2019, p. 5) “encontramos o jogo na cultura como elemento dado, existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase atual”. A relação dos seres vivos com o jogo acontece em maneira de motivação instintiva à necessidade da ação, a prática de algo, a movimentação, ao uso da lógica, à necessidade de estar vivo e em um meio dinâmico, social ou não. Huizinga (2019) traz em seu livro, *Homo Ludens*, o conceito de jogo como

uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão. (HUIZINGA, 2019, p. 173)

Tal definição permite entender que enquanto estamos dentro dos ambientes em que o jogo se desenrola, desprendido dos conceitos unicamente relacionados ao plano físico, somos transportados para um estado de contemplação, de júbilo, que conecta o jogador à seus instintos inatos, tornando-se etéreo e em sua relação mais íntima com o mito vivo, faz com o homem crie a sua própria realidade, desenvolva suas próprias habilidades e conquiste os seus objetivos dentro daquele espaço lúdico.

O mito vivo presente na nossa realidade é usado como modelo inspirador para as mitologias criadas nos universos idealizados dentro dos jogos digitais. A forma poética ao qual o mito se manifesta fora dos padrões racionais humanos e se permite relacionar com a necessidade de estar em sintonia com o aparato lúdico do jogo permite dizer que, mito e jogo estão intrinsecamente relacionados. E de acordo com os estudos de Literatura Comparada de Sandra Nitrini (2021), este tocante abre espaço para o desenvolvimento de análises comparativas entre o objeto inspirador (mito) e a inspiração (universo dos jogos).

A relação entre objeto inspirador e inspiração na Literatura Comparada podem ser observados através dos estudos de intertextualidade. A intertextualidade refere-se à maneira como os diversos tipos de textos literários se relacionam e fazem referência uns com os outros, seja de forma implícita ou explícita, influenciando-se mutuamente, sem serem diretamente relacionados com plágio. Nesse tocante, percebemos que essas influências podem tomar variadas formas, abrangendo desde citações diretas até alusões e remissões a

elementos mitológicos e religiosos, entre outros. Através da intertextualidade, os autores podem criar camadas de significados, estabelecendo conexões temáticas e culturais, como discutido por Nitrini (2021).

4. MEDUSA vs CASSIOPEIA: DA BELEZA À MONSTRUOSIDADE

Observando a literatura mitológica como um poço natural de simbolismos e arquétipos que podem ser influência para diversas formas de adaptações em diferentes esferas artísticas, o mito da Medusa é constantemente revisitado e reinterpretado de diversas maneiras, seja como arte propriamente dita ou até mesmo em suas reverberações sociais e análises psicológicas.

Partindo para os universos dos jogos, a figura da Medusa (em seu arquétipo de monstruosidade oculta), é influência garantida para enredos de personagens que transitam entre os conceitos de belo e horror, que são amaldiçoados ou são vítimas de situações que remetem a questões sociais relativas à intolerância, preconceito, reforço de estereótipos e questões de gênero.

4.1. O arquétipo da Medusa

“(...) *Eu, Perseu,*
que venci a Górgona de cabelos de serpente...”
Or., Met. IV, 699

A Medusa é uma figura mitológica memorável e amplamente conhecida pela sua aparência única e monstruosa. Seu mito sempre está atrelado à história de Perseu, o seu assassino, e apresenta notáveis variações quando comparada com versões encontradas nas obras clássicas e contemporâneas. Em sua Teologia, Hesíodo (2006) menciona brevemente as três irmãs górgonas

Sthenno e Euryale, e a Medusa, que sofria de infortúnios. Ela era a mortal, mas as outras imortais, não envelheciam; somente com ela, Crina-preta deitou-se em um prado macio entre as flores da primavera. (*Hes., Theog.* 270)⁶

Neste recorte, Medusa é descrita como sendo a única das górgonas a não possuir imortalidade, assim como também sendo a única forçada por Poseidon⁷ a manter relações sexuais. Tal ato também é descrito no livro Metamorfoses de Ovídio, nos versos (789-802) do livro IV.

Um dos nobres
toma a palavra para perguntar por que é que, das três irmãs,
apenas uma tinha serpentes misturadas com os cabelos. Responde
o estrangeiro⁸: “Já que perguntas coisas dignas de serem contadas,
eis a razão do que perguntas: famosa por sua beleza,
ela provocou a cobiça de muitos nobres, em toda ela
não havia parte mais digna de admiração do que os cabelos.
Encontrei quem dissesse que a havia visto.

6 “Sthenno and Euryale, and Medusa who suffered woes. She was mortal, but the others are immortal and ageless, the two of them; with her alone the darkhaired one lay down in a soft meadow among spring flowers”. Todas as traduções de Hesíodo (2006) são de nossa responsabilidade.

7 Associado com o epíteto “Crina-preta” por Hesíodo.

8 Perseu, que havia assassinado Medusa.

Consta que o Rei do Mar a desonrou⁹ num Templo de Minerva.
A filha de Júpiter voltou-se e cobriu o rosto
com a égide. E, para que o fato não ficasse impune,
mudou os cabelos da Górgona em horrendas serpentes.
Ainda agora, para aterrorizar e tolher de medo seus inimigos,
ostenta no peito as serpentes que criou (Ov., Met., 789-802).

A biblioteca da mitologia grega de Apollodorus (1998) também traz uma menção a Medusa, “mas há quem diga que a Medusa perdeu a cabeça por causa de Atena - pois dizem que a górgona alegou rivalizar com a deusa em beleza”¹⁰ (Apollod., II., 4). Percebe-se que, Medusa sempre é descrita como uma mulher bela, em escritos mais contemporâneos, como em Bulfinch (2002) e em Nogueira (2018), ela é descrita como a mais bela sacerdotisa consagrada a Atena, que acaba por ser violentada brutalmente por Poseidon dentro do templo da deusa. Esta ação culminou em uma injusta punição infligida por Atena, devido à profanação do espaço sagrado do templo. Como resultado, a sacerdotisa foi transformada em uma figura grotesca e enigmática, conhecida por sua capacidade de petrificar instantaneamente aqueles que a encarassem diretamente.

Em Grimal (2005) somos apresentados à descrição mais detalhada da monstruosidade aparente de uma górgona

sua cabeça estava rodeada de serpentes, que tinham grandes presas, semelhantes às dos javalis, mãos de bronze e asas de ouro, o que lhes permitia voar. Os seus olhos eram cintilantes e o seu olhar tão penetrante que quem quer que o visse era transformado em pedra. Eram um objeto de horror e de amedrontamento não só para todos os mortais como para os imortais. (Grimal, 2005, p. 187).

No dicionário de símbolos de Chevalier e Gheerbrant (2021, p. 541) a imagem de Medusa como górgona simboliza a estagnação vaidosa, o princípio da perversão social, sexual e espiritual. Tais conceitos ilustram como a metamorfose sofrida por Medusa simboliza, não apenas a degradação de sua beleza física, mas também a decadência moral associada a essa transformação. O processo simboliza a transição do estado inicial de bondade, inocência e beleza para um estado posterior de horror, depravação e perversidade.

Por ser repleto de simbolismos, principalmente no que se relaciona com a dualidade entre o belo e o horror, o mito de Medusa constrói em si diversos arquétipos. Os arquétipos, de acordo com os estudos de Carl Jung (2002), são conceitos psicológicos de natureza universal que encarnam padrões inatos de pensamento. São representados como modelos ou ideias preexistentes que exercem influência sobre os processos cognitivos, emocionais e perceptivos do indivíduo em relação ao mundo.

O arquétipo da monstruosidade oculta remete a ideia que a “verdadeira natureza” de uma pessoa nem sempre pode ser visível na superfície do seu ser. Uma pessoa de beleza singular, pode ser transformada em uma criatura horrenda, de acordo com as suas ações. Isso nos prende a opinião popular de “não julgar pela aparência externa”. Refletindo sobre esse arquétipo, podemos criar pontes entre o que é belo e o que é monstruoso, entre estética e atitudes, buscando entender como essas relações são transportadas como influência na criação de narrativas, sejam elas literárias ou de outras esferas culturais.

9 Versões atualizadas de Ovídio já trazem o termo violou/estuprou para se referir ao ato forçado ao qual Medusa foi submetida.

10 “But there are some who say that Medusa lost her head because of Athene - for they say the Gorgon has claimed to rival the goddess in beauty”. Todas as traduções de Apollodorus (1998) são de responsabilidade nossa.

4.2. A construção de Cassiopeia

*League of Legends*¹¹ é um jogo eletrônico de estratégia, lançado oficialmente em outubro de 2009 pela empresa Riot Games (2006), classificado como MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), que consiste em duas equipes, que precisam duelar em uma arena, com o objetivo de destruir a base adversária. O jogo apresenta uma diversidade de (140+) personagens, denominados campeões, que podem ser escolhidos de acordo com suas rotas de atuação, poderes ou estética. Fora do universo jogável, *League of Legends* apresenta um universo expandido e único, chamado Runeterra.

Runeterra é um mundo fictício composto por 12 reinos divididos entre material e espiritual, dentro de um único continente (GAMES, 2020). Esses reinos são compostos por mitologias e culturas próprias, e dentro dessas narrativas, as histórias dos personagens também são desenvolvidas, coletivamente.

Dentre tantos personagens que compõem o universo do jogo, Cassiopeia é uma que se destaca pela maldição que a prende a uma forma monstruosa. Nascida no reino de Noxus, Cassiopeia cresceu em meio à nobreza, já que era filha de um poderoso general do exército, chamado Du Couteau. Porém, quando ainda era criança, Cassiopeia e sua família se mudaram do reino de Noxus, para o reino de Shurima, um deserto que estava sob o domínio de Noxus e que escondia grande riqueza e mistérios debaixo de suas areias. Ainda muito nova, Cassiopeia se mostrava muito inteligente e sempre estava cuidando de sua mãe doente. A afinidade com sua mãe a fez descobrir de sua participação em uma organização secreta, chamada “Rosa Negra”, onde tempos mais tarde, quando já estava adulta, foi iniciada e começou a fazer expedições em busca de riquezas e de artefatos com poderes ancestrais. Cassiopeia se destacava pela sua beleza, astúcia, inteligência e diplomacia, mesmo que, ainda lhe faltasse empatia pelas pessoas ao seu redor.

Durante uma missão, incentivada pela sua mãe, Cassiopeia se aventurou por tumbas antigas em busca de um poder escondido. E, em um ato de traição, ela matou sua guia de viagem, Sivir, e ao tentar entrar na tumba ancestral, ela despertou o guardião ascendente daquele local e acabou sendo amaldiçoada. Sua pele se transformou em pele de cobra da cintura para baixo, sua boca ficou amarga pelo gosto do veneno que ela mesma começou a produzir, e quando concentrava-se em sua raiva e ânsia em matar, ela também petrificava aqueles que entravam em seu caminho.

Cassiopeia demorou a aceitar o curso que sua vida tomou, escondida na cripta da residência dos Du Couteau, rastejou até entender o seu destino e por fim, decidiu usar o “poder” que recebeu junto com sua maldição.

4.3. Cassiopeia sob o olhar de Medusa

Analisando a história de Cassiopeia, sob a perspectiva do arquétipo da Medusa, observamos que a inspiração da figura mitológica vai além das questões de aparência. O conceito de Górgona atribuído por Grimal (2005) difere um pouco dos conceitos contemporâneos. Cassiopeia não têm os cabelos de serpente, ela se transforma em uma, ela se torna uma víbora venenosa que, assim como Medusa, transforma aqueles que a vêem em pedra. Dos aspectos físicos, podemos dizer que a serpente é a inspiração inicial e o “poder” de transformar pessoas em pedra é a relação principal que podemos fazer entre Cassiopeia e Medusa. Porém, além disso, ao termos acesso à narrativa da personagem do jogo, podemos ver que existem nuances que se

11 Disponível em: <<https://www.leagueoflegends.com/pt-br/>>

assemelham com a narrativa da figura mitológica e que, em sua grande parte, tem a inspiração do arquétipo da monstruosidade oculta como principal referencial.

Cassiopeia é nobre, astuta, tem conhecimentos fortes sobre diplomacia e política e tinha pouca empatia por aqueles que estavam ao seu redor, usando as pessoas como ferramentas para conseguir os seus desejos. Medusa, era fiel ao seu compromisso para com a deusa Atena, aos seus ideais, também era inteligente, mas não tinha ganância. Ela foi vítima, de um estupro e da injustiça de Atena, e sua maldição foi fruto de um ato que ela não teve culpa. Por sua vez, Cassiopeia foi guiada pela sua ganância, pelo anseio de ter um poder ancestral que não era seu, e usou pessoas para chegar ao seu objetivo. Ela foi amaldiçoada, pois sua ganância a levou a isso.

Além dos atos que culminaram em suas maldições, ambas personagens também são descritas como mulheres muito belas, que chamavam atenção daqueles ao seu redor. A beleza aqui, representando a feminilidade das personagens, é uma cortina que impede que vejamos o verdadeiro interior de ambas, quem elas realmente eram. Medusa sempre fiel aos seus deveres, a sua servidão e Cassiopeia fiel a sua sede de ser a portadora de um poder sobrehumano. Na transição para o horror, vemos um período de aceitação de ambas, onde elas aceitam suas maldições e se recolhem em um lugar solitário e escondido. Enquanto Medusa foi caçada e morta, tendo sua cabeça como um símbolo de vitória para Perseu, Cassiopeia usou a sua maldição como um poder, matando todos aqueles que entram em seu caminho.

5. CONCLUSÃO

A mitologia, em sua constante evolução, tem o papel de explicar a origem e a natureza do mundo através dos séculos. Suas figuras heroicas e divindades imponentes desempenham papéis importantes em religiões e culturas ao redor do mundo, influenciando a arte, a literatura, a filosofia e até mesmo a moral e os costumes.

A mitologia grega, em sua gama de simbolismo, tem as histórias e temas reimaginados através de diversas mídias contemporâneas, sendo elas livros, filmes e principalmente nos jogos. No universo dos jogos digitais, cada personagem precisa de inspiração para ser construído, sejam por meios indiretos, como roupa e aparência, ou diretos, como contexto histórico, nome e até mesmo um recorte direto de um herói mitológico que pode ser transportado para dentro do universo de um jogo.

Em *League of Legends*, observamos diversos personagens com influências em diversas mitologias, como egípcia, nórdica e em especial, a grega. A personagem Cassiopeia trás os arquétipos do mito da Medusa, não apenas em aparência, mas dentro da sua própria história, de uma maneira adaptada, transformada e única dentro do universo do jogo.

REFERÊNCIAS

APOLLODORUS. **The Library of Greek Mythology**. Tradução: HARD, Robin. New York: Oxford University Press, 1998.

BULFINCH, Thomas. **O livro de ouro da Mitologia**. Tradução: JÚNIOR, David Jardim. 26ª Ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. Vol I. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1986.

_____. **Mitologia Grega**. Vol III. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1987.

CHAVALIER, Jean. GHEERBRANT, Alain. **Dicionário dos Símbolos**. 35ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2021.

CRAWFORD, Chris. **The Art of computer game design**. Vancouver: WSUV Electronic Version, 1997. Disponível em: <https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf>. Acesso em: 16 de agosto de 2023.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. 8º Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

GAMES, Riot. **Reinos de Runeterra**. Tradução: SUASSUNA, Edmo. TEIXEIRA, Michel. PAIVA, Thais. 1º Ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2020.

GAMES, Riot. **O abraço da serpente**. Riot Games, 2010. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/cassiopeia/>.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da Mitologia Grega e Romana**. Tradução: JABOUILLE, Victor. 5ª Ed. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2005.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2º Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

HEIDE, Rayla. **A perda da pele**. Riot Games, 2010. Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/cassiopeia-color-story/>.

HESIOD. **Theogony; Works and Days**. Massachusetts: Harvard University Press, 2006.

HESIOD. **Theogony and Works and Days**. New York: Oxford University Press, 1988.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. 9º Ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

NOGUEIRA, Renato. **Mulheres e Deusas**. 1º Ed. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2007.

NITRINI, Sandra. **Literatura Comparada: História, Teoria e Crítica**. 3º Ed., 2º Reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2021.

OVÍDIO. **Metamorfoses**. Tradução: DIAS, Domingos Lucas. 1º Ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

ROBLES, Martha. **Mulheres, mitos e deusas**. São Paulo: Aleph, 2006.

VERNANT, Jean-Pierre. **Mito e Religião na Grécia Antiga**. Tradução: MELO, Joana Angélica D'Avila. 2ª Ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.

A RECRIAÇÃO DO MITO DE EROS E PSIQUÊ EM LORE OLYMPUS

Rossana Paulino de LUNA¹

RESUMO: Ao longo dos séculos, a perenidade dos mitos no imaginário humano, na literatura e nas artes em geral têm sido evidenciadas pelos estudos voltados à mitologia. Contribuindo para corroborar esse fato, o presente trabalho objetiva ilustrar a plasticidade do mito pela análise de como o mito *Eros e Psiquê*, de Apuleio, foi recriado na série em quadrinhos *Lore Olympus* (Smythe). Para isso, fez-se uma comparação entre o mito de Eros e Psiquê e a adaptação desse, explorando-se a mudança de perspectiva que se evidencia nos quadrinhos e propondo uma possibilidade de interpretação do mito novo a partir das transformações realizadas. Com o objetivo de melhor entender a natureza do mito, suas diversas definições e sua suscetibilidade à recriação, recorreremos aos estudos de Apolodoro (2004), Grimal (2009) e Eliade (1972, 1988). Esperamos demonstrar, ao fim do artigo, que, espelhando o fato de a palavra “mito” ter várias faces, cada texto mitológico abre-se para ser refletido em diferentes ângulos por mídias diversas.

Palavras-chave: mito; recriação; Eros e Psiquê.

1. INTRODUÇÃO

Apesar da distância temporal entre o surgimento dos mitos greco-romanos e a época atual, esses textos continuam a ser incorporados e reimaginados em obras literárias e midiáticas na contemporaneidade. Isso se dá porque o mito “[...] é pela sua própria natureza, aparentado à arte, em todas as suas criações” (Grimal, 2009, p. 17). Essa afirmação engloba até mesmo formas de expressão artística que ainda não existiam nas culturas em que os mitos emergiram.

Um exemplo que ilustra o parentesco entre arte e mito e como este pode ser traduzido nas mais diferentes expressões artísticas é encontrado no site *Webtoon*, uma plataforma de divulgação de obras originais em formato de quadrinhos, onde a série mais popular é a intitulada *Lore Olympus*. A obra foi escrita e ilustrada pela artista neozelandesa Rachel Smythe e vem sendo publicada desde março de 2018, contando com 1,3 bilhão de visualizações e 6,3 milhões de inscritos, além de deter uma média de nota atribuída pelos usuários do site de 9,65, numa escala de zero a dez. A primeira temporada da série teve 115 episódios e a segunda, 91. No momento, a terceira temporada está sendo lançada, com episódios novos sendo publicados a cada domingo.

A série ganhou tanta popularidade que foi publicada em formato de novela gráfica pela editora novaiorquina Penguin Random House, sendo mais tarde traduzida para o português e publicada no Brasil pela editora Suma. A publicação também recebeu o Eisner Award e o Harvey Awards, prêmios norte-americanos que reconhecem obras em formato de quadrinhos. Em linhas gerais, a obra é uma releitura dos mitos greco-romanos, centrando-se especialmente em propor uma alternativa para o mito do rapto de Prosérpina por Hades, rei do mundo subterrâneo, que é narrado por Ovídio em *Metamorfoses* e Hesíodo no *Hino a Deméter*. Embora a história de Prosérpina (ou Perséfone, no grego) seja central na obra, Smythe inclui e brinca com a história de inúmeros(as)

¹ Rossana Paulino de Luna, doutoranda em Letras pela Universidade Federal de Campina Grande, e-mail: rssluna@gmail.com

outros(as) deuses e deusas, ninfas e mortais da mitologia greco-romana.

Na página on-line em que o primeiro episódio da série está publicado, a autora de *Lore Olympus* adverte que enquanto obra de ficção a série se inspira na mitologia greco-romana, mas não se propõe a ser um retrato fiel aos textos antigos que formam o cânone a que temos acesso e que retratam os deuses, ninfas e outras das personagens mitológicas com quem nos deparamos em *Lore Olympus*. Na verdade, já no primeiro episódio, vemos os deuses e deusas no Olimpo em roupas que não estariam deslocadas em um evento do Oscar enquanto eles/as se adentram uma festa organizada por Zeus e Hera.

Ademais, os deuses e deusas também têm acesso a diversas formas de entretenimento e dispositivos disponíveis na (nossa) contemporaneidade, como cinemas e shoppings, carros, além de celulares e computadores, que eles usam para acessar redes sociais inundadas por anúncios trazendo ninfas em roupas de banho (como o *Fatesbook*, em referência ao *Facebook*). Quando os painéis retratam o reino mortal, no entanto, vemos culturas agrícolas, ferramentas rudimentares e pessoas envolvidas em indumentárias da Grécia Antiga. O que sugere que antes desses presentes terem chegado aos humanos, eles pertenciam primeiro ao reino dos deuses – assim como o fogo precisou ser roubado por Prometeu antes de chegar a nós².

Mas, não é só nisso que Smythe revoluciona, ao reescrever as histórias, ela acaba modificando elementos das tramas a que temos acesso e desenvolvendo a subjetividade dos seres mitológicos, intensificando ainda mais o processo de crescente antropomorfização que já faz parte da evolução divina, como observável através do estudo dos mitos de acordo com Apolodoro (2004). À luz desses fatos, tem-se que o objetivo deste artigo é ilustrar a plasticidade do mito pela análise de como o mito *Eros e Psiqué*, de Apuleius, foi recriado na série em quadrinhos *Lore Olympus* (Smythe).

Para cumprir essa proposta, trazemos a seguir uma discussão sobre o que é o mito, em especial o mito greco-romano, e como essa mitologia chegou até nós.

2. A SOBREVIVÊNCIA DO MITO

Apolodoro (2004) observa que, mesmo em uma cultura de contínuo progresso tecnológico, seguimos ávidos por histórias, o autor também enaltece o povo grego justamente pela sua capacidade de criar narrativas mágicas e encantadoras. Ele apresenta ainda uma definição para o termo “mito”, explicando que essa palavra de origem grega era inicialmente utilizada para designar qualquer tipo de relato, fosse esse um relato histórico ou ficcional e o termo era, de fato, tão abrangente que poderia ser utilizado para se referir igualmente às alegorias de Platão e às fábulas de Esopo.

Apesar disso, como Apolodoro (2004) não poderia deixar de reconhecer, nas línguas modernas, a palavra “mito” acabou sendo utilizada de forma especializada para designar as narrativas de épocas remotas, cujos(as) protagonistas são seres considerados divinos ou ainda semidivinos. Complementando essa ideia, Eliade (1972, p. 9) escreve:

[...] o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma “criação”: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser.

2 Ver: HESÍODO. Teogonia: a origem dos deuses. Estudo e tradução de Jaa Torrano. São Paulo: Iluminarus, 1995.

Por sua vez, Grimal (2009) explica que os mitos não nascem como um conjunto organizado, ora sim crescem ao acaso como as plantas – apesar do que as antologias que encontramos em livrarias e bibliotecas possam nos levar a crer. Talvez, por isso, o relato mítico não seja apenas um texto poético e polissêmico, mas ele mesmo não estava e/ou está fixado em uma forma definitiva, sendo passível de ser recriado por um narrador que seleciona, corta, acrescenta ou modifica o que é narrado em função das circunstâncias, de seu público ou de suas preferências (Vernant, 2000).

A ideia de Vernant é corroborada por Grimal (2009, p. 23) quando este afirma que: “[...] o mito não é uma realidade independente, mas que evolui com as condições históricas e étnicas.” Ou ainda, como deslinda Apolodoro (2009, p. 24): “O trabalho sobre os mitos começou cedo e, a maior parte das vezes, o que encontramos nos textos é o resultado de uma longa evolução.” Por isso que os mitos como os encontramos hoje em dia, registrados de forma escrita, tornam fácil a percepção da sua diversidade e incoerência, mesmo quando retratam um mesmo personagem.

Isso talvez seja positivo, pois, indicia o contato dos povos com os mitos, o que insufla vida nova a eles:

O mito também só vive se for contado, de geração em geração, na vida cotidiana. Do contrário, sendo relegado ao fundo de bibliotecas, imobilizado na forma de textos, acaba se tornando uma referência erudita para uma elite de leitores especializados em mitologia. (Vernant, 2000, p. 12).

É importante observar que a contação do mito não precisa se dar apenas pela tradição oral. Retomando a afirmativa de Grimal (2009) de que o mito e a arte são aparentados, observamos que ele coloca essa relação como possível em todas as manifestações artísticas, o autor assevera ainda que nenhum domínio do helenismo, da plástica à literatura, se esquivou de recorrer ao mito como fonte inspiradora. Por isso, é natural que a nossa sociedade – que incorpora formas artísticas tradicionais em novas mídias, linguagens e técnicas – e as narrativas elaboradas nela bebam da fonte da mitologia grega.

Essa volta aos mitos gregos, porém, não se justifica apenas porque a arte e o mito são aparentados, mas também porque o ser humano se revolta contra o tempo histórico, isto é, as pessoas sentem “o desejo de atingir outros ritmos temporais além daquele em que somos obrigados a viver e a trabalhar” (Eliade, 1972, p. 134). É este anseio que leva Eliade (1972) a afirmar que o ser humano moderno ainda conserva resíduos de comportamento mitológico, que se evidencia também no seu desejo de recuperar o longínquo, a época beatífica do “princípio”, mesmo que de forma “dessacralizada” ou camuflada sob formas mais “profanas”.

A seguir, trazemos um resumo do mito de Eros e Psiquê narrado por Apuleius e, em seguida, um resumo de como a história de Eros e Psyche é incorporada em *Lore Olympus*.

3. EROS E PSIQUÊ, DE APULEIUS

Psiquê é a mais jovem de três irmãs e tão formosa que o povo da cidade e até os estrangeiros passaram a adorá-la e a fazer sacrifícios em sua honra. Ao verificar isso, a deusa Vênus (nome latino de Afrodite) pede a Cupido (nome latino de Eros) que a vingue, fazendo com que Psyche se apaixone por um homem “tão baixo que em todo mundo não [se] ache outro semelhante à sua miséria” (Apuleius, 2020, p. 9).

Como até então ninguém ousara pedir Psiquê em casamento, o pai da belíssima jovem vai até um oráculo, o qual revela que sua filha estava destinada a desposar um monstro viperino, que voa pelos ares e causa pavor

até ao próprio Júpiter (nome latino de Zeus), orientando-lhe a abandoná-la no alto de um rochedo.

Entristecido, o pai da menina obedece ao comando divino. Ninguém, então, vê Zéfiro, o vento oeste, levar a jovem até um suntuoso palácio, onde serviçais invisíveis atendem a todos os seus desejos. À noite, em meio a escuridão, o casamento de Psiquê com o impiedoso monstro da profecia é consumado, sendo Cupido o monstro encoberto que aterroriza até os deuses.

Ainda que sempre proibida de ver o rosto do marido ou saber por qual nome lhe chamar, Psiquê vive feliz e engravida. Um dia, sentindo saudades da família, ela pede permissão ao marido para convidar as irmãs para uma visita, que assim o permite. Ele a adverte, contudo, para não revelar detalhes sobre os dois a ninguém e para que ela nunca tente ver-lhe o rosto, pois o perderia para sempre se assim o fizesse.

A felicidade de Psiquê e os ricos presentes que ela traz consigo para o encontro causam inveja nas irmãs, que a convencem que apenas um monstro evitaria revelar o rosto à própria esposa e incitam-na a matá-lo com uma navalha. De volta ao palácio, à noite, Psiquê espera que o marido adormeça a seu lado e, com a navalha em uma mão, acende um candeeiro. Sob a luz, ela reconhece o deus Cupido como aquele que ocupava o seu lado no leito e, encantada por sua beleza, deixa uma gota de óleo fervente cair sobre ele, que acorda e levanta voo, jurando que ela nunca mais o veria.

Compungida, Psiquê primeiro tenta se afogar, mas o rio joga-a de volta à margem. Ela, então, parte à procura do marido e, no caminho, vinga-se das duas irmãs, levando-as ao encontro da morte. Depois, em desespero, ela recorre às deusas Ceres (nome latino de Demeter) e Juno (nome latino de Hera), indo a seus templos, mas sendo rejeitada por ambas pelo respeito dessas à Afrodite.

Por fim, Psiquê entra no palácio de Vênus, que enciumada e enraivecida por ter sido enganada pelo próprio filho, além de inflamada pela perspectiva de tornar-se avó de um ser inferior, humilha-a e, depois, encarrega-a de quatro tarefas impossíveis, sendo a última o de ir até os palácios do inferno e pedir a Prosérpina uma gota de sua beleza. Apesar das dificuldades, Psiquê conclui as tarefas, pois as próprias forças da natureza (e Eros) a ajudam a cumpri-las. Eros, então, obtém o auxílio de Zeus, que aprova o enlace e transforma Psiquê em deusa, pedindo a Vênus que, depois de tomada essa medida, não se entristeça com o matrimônio do filho. Por fim, em tempo, Psiquê deu à luz a Prazer (Hedonê).

De acordo com Gollnick (1992), essa narrativa rendeu várias interpretações de natureza alegórica. Uma das interpretações mais famosas é a de Hildebrand, que toma Psiquê como a representação de uma alma pura e Eros como o símbolo do amor celestial, sendo Afrodite o destino que envia a inveja para tentar Psiquê e levá-la a cair de sua alta posição. A alma, após testada e o tempo todo anelando a reunião com o amor, reúne-se a ele nos céus ao provar seu sentimento.

Findo o resumo da versão da história entre Eros e Psiquê narrada por Apuleius, trazemos a seguir um resumo do mito de Eros e Psiquê assim como recriado por Rachel Smythe.

4. A HISTÓRIA DE EROS E PSYCHE, POR RACHEL SMYTHE

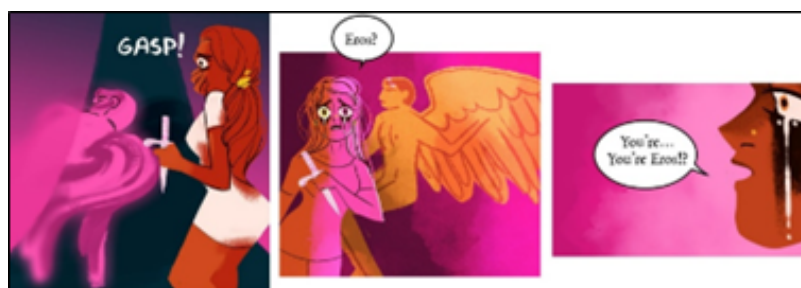
Em *Lore Olympus*, Eros³ narra para Persephone como, outrora, Aphrodite se sentira ofendida pela admiração dos mortais pela beleza de uma humana chamada Psyche. Para vingar a mãe, Eros é incumbido de fazê-la se apaixonar pela

3 Utilizaremos aqui a grafia dos nomes como apresentados nos quadrinhos publicados em inglês. Quando voltarmos a nos referir aos personagens no mito narrado por Apuleius, utilizaremos a grafia adotada em Apuleius (2020). Isso irá nos ajudar também na distinção de a que versão estamos nos referindo.

criatura mais feia que ele pudesse encontrar. Ele, então, seleciona um porco e parte à procura de Psyche. Ao encontrá-la, ele fica comovido com sua beleza e com a tristeza que ela externa ao descobrir que havia sido prometida em casamento a um velho mercador rico. Então, na celebração que está acontecendo na noite anterior ao do casamento, Eros se disfarça de um monstro horrendo e sequestra Psyche, levando-a para o lugar onde ele reside. Psyche aos poucos se apaixona por Eros – apesar de não saber seu nome e de ele não lhe mostrar sua verdadeira forma alada –, pois ele é belo, atencioso e a trata bem.

Um dia, após pedir permissão para dormir no quarto de Eros, Psyche pede que ele a deixe visitar o mundo exterior, ele insinua (sem entrar em detalhes) que ela corre perigo e, por isso, não seria apropriado que ela saísse. Psyche, então, pede permissão para receber as suas duas irmãs em casa, o que Eros concede. No reencontro, as irmãs convencem Psyche que o segredo de Eros é que ele deve ser, na verdade, um feiticeiro cruel prestes a ceifar sua alma mortal para algum dos seus truques. Elas entregam a Psyche uma adaga, incitando-a a matá-lo enquanto ele dorme.

Imagem 1: Psyche descobre a real identidade do seu amor.



Fonte: Smythe, Rachel (2018). *Lore Olympus*. Episódio. 16 ⁴

Psyche resiste a princípio, mas, por fim, resolve entrar no quarto de Eros e está prestes a plantar a adaga em seu corpo adormecido quando ela nota suas asas e o reconhece por quem ele é. Em choque, ela retrocede e derruba a aljava do deus, que acorda e, sentindo-se traído, foge ao encontro de Aphrodite, que, a seu pedido, promete lidar com a humana contanto que ele sempre a obedecesse no futuro. Eros confessa a Persephone que depois se arrependera de sua reação e que gostaria de reencontrar Psyche, mas que sua mãe estava escondendo a localização dela e usando a informação para chantageá-lo.

Mais tarde, é revelado que, após o pedido de Eros, Aphrodite encontra Psyche aos prantos e pergunta a sua versão dos fatos. Após ouvi-la, Aphrodite se apieda e decide disfarçar Psyche como uma ninfa, batizando-a de Ampelus e levando-a para o Olympus como sua criada. Tudo isso é feito por Aphrodite a fim de testar o amor de seu filho.

Aos poucos, Psyche/Ampelus e Eros se tornam amigos e ele a ensina a arte do arco e flecha e, um dia, Aphrodite designa Ampelus como assistente de Eros quando este for realizar seu trabalho no reino dos mortais. Na ocasião, Eros observa que Ampelus é muito reservada e que ele quase nada sabe sobre ela. Ela, então, conta sua história, omitindo apenas os detalhes que fariam Eros descobrir sua real identidade. Psyche/Ampelus conclui dizendo que teve seu coração partido por alguém de quem ela dependia, reconhecendo que tivera certa culpa, mas também lamentando nunca ter tido a chance de se explicar e revelando o conflito emocional de estar zangada com alguém que amava tanto. Eros, então, a beija. Confusa, Psyche pede um momento para organizar seus pensamentos e se afasta de Eros, perguntando-se se ele agora estava apaixonado por Ampelus e se o deus nunca a reconheceria.

⁴ Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/episode-16/viewer?title_no=1320&episode_no=17. Acesso: 08 jul. 2023

Imagem 2: Afrodite deseja testar Eros.



Fonte: Smythe, Rachel (2018). *Lore Olympus*. Episódio 70.⁵

As reflexões de Psyche são interrompidas pela aparição de Apolo e Artemis, que está mais ao longe nas costas de um urso. Psyche tem, então, a ideia de acertar Apolo com a flecha prateada de Eros⁶, responsável por revelar a verdadeira natureza do ser atingido para a pessoa que estiver a sua frente. Ela deseja fazer isso quando Artemis estiver com Apolo em seu campo de visão, pois (na série em quadrinhos) Apolo violentou Persephone, que não tem coragem de revelar isso a Artemis, o que causa um conflito entre as duas deusas.

Psyche pensa que com isso ela estaria ajudando as duas amigas a se reaproximarem e consegue atingir Apolo, mas não percebe que a ninfa Daphne é quem está à frente dele, enquanto Artemis está indo em outra direção. Daphne, horrorizada pela verdadeira natureza de Apolo, corre para o bosque. Em ira, Apolo busca a pessoa que o atingiu e localiza Ampelus, agarra, então, as suas vestes e, com isso, a ponta da flecha prateada de Eros a atinge. Nesse momento, Eros aparece e afasta Apolo de Ampelus, que, no chão, tem sua aparência metamorfoseada de volta àquela que é a sua original.

Em choque, Eros larga Apolo, que sai em perseguição de Daphne pelo bosque, indo em direção a Psyche e pedindo-lhe perdão. Mais tarde, Eros e Psyche se casam e tem um filho e, na próxima vez que a vemos na série, ela tem asas parecidas com as de Eros.

5. A RECRIAÇÃO DE UM MITO

Trataremos agora de algumas diferenças entre a versão do mito que encontramos em *Lore Olympus* e àquela contada por Apuleio, buscando entendê-las à luz de Apolodoro (2004), Grimal (2009), Eliade (1972) e Vernant (2000).

Pela narrativa, observamos que, embora comecem de forma bastante semelhante, existe uma diferença crucial na forma como Eros vem a sequestrar Psyche na adaptação do mito por Rachel Smythe. No mito de Apuleius, ninguém ousara pedir Psiquê em casamento, Cupido, porém, trama uma forma de tomá-la para si por causa da sua beleza. Na adaptação, Psyche está prestes a se casar com um homem que não ama e Eros procura livrá-la do casamento, raptando-a, o que envolve sua ação em uma aparência de resgate da donzela em perigo.

Isso é reforçado também quando as versões de Smythe e Apuleius diferem no que tange a consumação da união entre Eros e Psiquê. Na versão de Apuleius, Cupido possui Psiquê em conúbio já na primeira noite.

5 Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/episode-70/viewer?title_no=1320&episode_no=74. Acesso: 08 jul. 2023

6 Aqui, temos uma referência ao mito de Apolo e Dafne, narrado por Ovídio em *Metamorfoses*, onde aprendemos que Cupido tem flechas não apenas para inflamar alguém com uma paixão avassaladora, mas também para provocar uma aversão irreversível.

Porém, Smythe dá a entender que o primeiro momento de intimidade física entre Eros e Psyche não ocorre assim que eles se conhecem e que, quando finalmente acontece, é por iniciativa da jovem.

No episódio 15, vemos Psyche em seu quarto, escrevendo à escrivãzinha, onde verifica-se ao lado uma pintura inacabada de Eros em um cavalete. Ela está transcrevendo um texto, mas encontra dificuldade ao traçar uma letra e vai até o quarto de Eros para pedir-lhe ajuda, que a atende e a encoraja, dizendo que em breve ela não precisaria mais dele. Isso insinua que Psyche tem passado por um período de introdução às artes e de alfabetização, além de mostrar que, diferente da Psiquê em que foi baseada, ela conhece a aparência de Eros, embora, como a outra, também não saiba o seu nome ou reconheça sua natureza divina. Em seguida, vemos uma desconfortável Psyche, demonstrando estar relutante em abandonar Eros, que, enfim, pergunta-a se ela deseja dormir em seu quarto.

Esses momentos ilustram como Eros vem tratando Psyche, dando-lhe um cuidado mais personalizado do que aquele que é dispensado a Psiquê no mito de Apuleius, no qual as necessidades dela são providas por servos que ela nunca vê. Nos quadrinhos, então, sugere-se que há uma convivência harmônica entre os dois, no qual Eros transmite aquilo que sabe a Psyche e cuida diretamente do bem estar dela. Convém observar que, mais tarde, essa dinâmica na qual temos Eros como alguém que transmite conhecimento a Psyche é replicada, desta feita com Psyche disfarçada de Ampelus e aprendendo o uso do arco e flecha, episódio que também é seguido por um momento de aproximação física entre os dois. E, a partir disso, nota-se que, nos quadrinhos, o desejo por contato físico é sempre conduzido por uma conexão mediada pelo compartilhamento de saberes e experiências, a qual transcende (ou apenas inclui) a atração pela beleza exterior.

Esse momento da história reforça também a assimetria de poder entre Eros e Psyche, o que talvez Eros reconheça e se esforce por compensar, buscando oferecer ferramentas de empoderamento a amada. Na versão de Smythe, Eros não força Psyche a se casar com ele ou lhe impõe uma intimidade física que ela não deseja, o que pode corroborar a afirmação anterior. Assim, notamos que foi incorporada uma convenção social moderna no desenvolvimento da adaptação do mito de Eros e Psiquê: a necessidade de consentimento entre as duas partes para que o ato sexual seja consumado.

As modificações comentadas acima mostram que o mito foi recriado e que essa recriação é motivada pelas condições do período em que vivemos. Assim como anteriormente mencionado, o mito não é uma realidade independente (Vernant, 2000) e as suas recriações também não o são, pois elas revelam as condições sócio-históricas do período em que esse processo ocorre.

Na série em quadrinhos, quando vêm visitá-la, as irmãs mais velhas de Psyche a criticam por estar tomando lições de leitura e escrita e também por ter dividido um momento de amor com o homem que a sequestrou e a alienou da família e amigos. Por sua vez, Psyche procura se justificar, listando os porquês de ter se apaixonado por Eros, inclusive o fato de ele nunca a repreender ou bater nela, ressaltando o contraste entre Eros e o homem que estava prestes a tomá-la em casamento, que, na celebração que ocorre na véspera do casamento, censura-a por não rir de uma de suas piadas e agarra seu rosto com violência, sugerindo que ela devia muito a ele em troca do dote que ele pagara a seus pais.

Imagem 3: *Psyche explica seu amor*

Fonte: Elaborado pela autora. Imagens retiradas de Smythe, Rachel (2018). *Lore Olympus*. Episódios 15 e 17.

Outra diferença que desejamos ressaltar entre as duas histórias é que não é Psyche que é testada em *Lore Olympus*, mas sim Eros. Analisando a natureza do teste que Aphrodite designou para Eros, percebemos que as regras desse teste nunca são explicitamente estabelecidas na série. Temos, porém, indícios que podem nos ajudar a determinar sua natureza. A escolha de Aphrodite por ocultar Psyche de Eros ao disfarçá-la de ninfa e a frustração verbalizada de Psyche por Eros não a reconhecer sob a aparência de Ampelus, encontrada no episódio 170, nos sugerem que o teste consistia em Eros ver através da nova aparência de Psyche, reconhecê-la pela sua personalidade e, então, apenas quando isso acontecesse os dois poderiam se reunir.

Imagem 4: *Psyche lamenta*

Fonte: Smythe, Rachel (2018). *Lore Olympus*. Episódio 170.⁷

Como já foi explicado, em *Lore Olympus*, Eros beija Psyche enquanto ela ainda detém a aparência de Ampelus, após conectar-se emocionalmente com ela. Isso sugere que ele se apaixonou pela pessoa de Psyche e que seu amor não era apenas fundado em atração física, mas, ainda assim, ele não desvendou o fato de que Ampelus e Psyche eram uma só. Nesse caso, entendemos que Eros não conseguiu, por conta própria, passar no teste imposto pela mãe, o que espelha o fato de Psiquê ter vencido os testes de Vênus sem a ajuda das forças da natureza e do próprio Cupido e que, apesar disso, para todos os efeitos, tanto Psiquê quanto Eros foram recompensados pelos seus esforços.

O fato de Eros ter beijado Psyche sobre a forma de Ampelus, porém, pode indicar que ele a ama de fato. E isso talvez justifique o senso de inevitabilidade das ações seguintes que permitem que Psyche retome sua

⁷ Disponível em: https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/s2-episode-170/viewer?title_no=1320&episode_no=175.

aparência original. Aqui, se entendemos Psyche como um símbolo da alma e Eros como um símbolo de amor, como Hildebrand, tanto a alma quanto a expressão do amor anelam o reencontro, mas esse só pode acontecer genuinamente quando o amor finalmente enxerga a real natureza da alma e ama a alma por essa natureza. Aphrodite seria então aquela que trabalha para que o amor seja, pela provação, lapidado.

A subversão do personagem que é testado em *Lore Olympus* é algo que merece ser melhor examinado. No mito de Apuleius, temos uma moça que precisava confiar cegamente na personificação do amor e, ao não o fazer, é castigada por isso, precisando ser testada seguidas vezes para provar seu arrependimento e a resistência dos seus sentimentos. Em *Lore Olympus*, porém, o teste ter recaído sobre Eros abre espaço para a compreensão de que a dúvida que Psyche alimentou sobre se seria seguro estar com um homem que não revela sua identidade e que a mantém escondida do mundo é válida e deveria ser até mesmo esperada.

Assim sendo, aquele quem traiu o seu par foi o próprio Eros, ao fugir e não procurar entender a perspectiva de Psyche, ou ainda por lidar com a inveja de Aphrodite pelo rapto e ocultamento de Psyche. Com isso, não é alma que precisa se provar digna do amor, é o amor divino que precisa provar sua pureza para ser digno da alma, cuja desconfiança é esperada e desculpável.

Precisamos considerar que *Lore Olympus* revela a principal motivação do deus Eros e deixa explícito que ele tomou as ações narradas apenas pelo temor do que Aphrodite faria com Psyche se descobrisse que ele, além de não cumprir o que prometera, desenvolvera sentimentos por aquela cuja existência tanto a ofendia. Contudo, a obra permite o entendimento que as motivações de Eros não justificam todos os segredos que ele mantém, que suas ações eram questionáveis e que, por isso, o próprio *amor* precisaria assumir o fato de não ter agido de forma honesta e se arrepender, atestando sua proibidade.

Tudo isso pode ter sido motivado pelo fato de que o público moderno classificaria como problemático o rapto de Psyche e a separação desta da sua família, mesmo que isso tenha sido feito para livrá-la de um casamento indesejável. De forma que vemos evidenciado o que Vernant (2000) afirma ao escrever que o relato mítico não está fixado de uma forma definitiva – ou, como escreve Grimal (2009), ele não é uma realidade independente – podendo ser recriado pela modificação do que é narrado em função do público e de suas preferências. Portanto, o mito de Eros e Psiquê se demonstra plástico, incorporando convenções sociais modernas e sendo alterado para se sintonizar às sensibilidades modernas.

Por fim, é importante comentar que o fato de Rachel Smythe ter recriado o mito em formato de uma série em quadrinhos, uma técnica criativa desenvolvida a partir do século XIX, por si só já sanciona a afirmação de que o mito e a arte são aparentados trazida em Grimal (2009). Dessa forma, vemos que o mito é plástico não apenas na sua narrativa, mas também na sua forma de contação, podendo ser vivido em tradição oral, escrita, plástica, ou ainda em mídias híbridas que exploram elementos de todas essas linguagens.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No percurso aqui realizado, buscamos ilustrar a plasticidade do mito de *Eros e Psiquê*, escrito por Apuleius, a partir da análise de como o texto foi recriado na série *Lore Olympus*. Pela execução dessa proposta, confirma-se também que os mitos greco-romanos ainda estão vivos no imaginário do ser humano moderno, que retorna a eles e os modifica de acordo com as condições históricas vividas. Essa recriação pode, inclusive, acender o interesse pela busca do “princípio”, explorado por Eliade (1972), o que também evita que o mito seja relegado às prateleiras mais inacessíveis das bibliotecas e imobilizados.

Se hoje entendemos o mito como sendo apenas as narrativas de épocas remotas que trazem seres divinos ou semidivinos, ao recriá-los, talvez, façamos mais jus à multiplicidade de sentidos que a palavra recebeu no decorrer da história e ao próprio processo da evolução dos mitos. A evolução dos significados da palavra mito e a evolução e plasticidade dos mitos demonstra ainda que a revolta do ser humano contra o tempo histórico (Eliade, 1972) é um sentimento ainda experienciado, que nele vinga até hoje o desejo de regressar à época beatífica e, talvez adorada, do “princípio”, tal qual Psiquê/Psyche desejava regressar à época em que viveu com Eros.

Além disso, a recriação do mito de Eros e Psiquê por Rachel Smythe em *Lore Olympus* robustece o parentesco entre o mito e as artes em geral pontuado por Grimal (2009). Afinal, em *Lore Olympus*, o mito é modificado ao passo que também é transposto para uma nova mídia que abraça o verbal e o não-verbal.

REFERÊNCIAS

APOLODORO. **Biblioteca Mitológica**. Madrid: Alianza Editorial, 2004.

APULEIUS, Lúcius. **Eros e Psiquê**. Brasil: LeBooks, 2020.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

GRIMAL, Pierre. **A Mitologia Grega**. São Paulo: L&PM, 2009.

GOLLNICK, James Timothy. **Love and the Soul: Psychological Interpretations of the Eros and Psyche Myth**. Ontario: Wilfrid Laurier University Press, 1992.

HESÍODO. **Teogonia: A Origem dos Deuses**. Estudo e tradução de Jaa Torrano. São Paulo: Iluminuras, 2007.

OVÍDIO. **Metamorfose**. Tradução de Domingos Lucas Dias. São Paulo: Editora 34, 2017.

SMYTHE, Rachel. **Lore Olympus**. Disponível em: <https://www.webtoons.com/en/romance/lore-olympus/list?title_no=1320>. Acesso em: 08 jul. 2023.

A ADAPTAÇÃO DE CARONTE EM SPIRITFARER: UM EXERCÍCIO DE DESPRENDIMENTO SOB A PERSPECTIVA DO(A) JOGADOR(A)

Vinícius Ryan de Sousa MONTENEGRO¹

Viviane Moraes de CALDAS²

RESUMO: A mitologia greco-romana ainda hoje nos fornece uma riqueza incomensurável de símbolos que povoam o imaginário coletivo. Criaturas, deuses e heróis protagonizam narrativas mitológicas continuamente adaptadas na contemporaneidade. Entre as diversas mídias modernas, os *videogames* ocupam papel de destaque por possibilitarem a interação do jogador com a realidade virtual, esta imbuída de intertextualidade. Com isso em mente, o presente artigo tem como objetivo geral compreender como a figura de Caronte foi adaptada para o jogo *Spiritfarer* (2020). Para tal feito, os objetivos específicos são: a) entender os fundamentos da adaptação; b) observar como Caronte é retratado na literatura; c) analisar a jornada da protagonista Stella, herdeira do trabalho de Caronte, dentro do jogo. Para cumprir os referidos objetivos, primeiro estabelecemos algumas teorias iniciais referentes à adaptação e aos jogos digitais, em seguida, analisamos interpretativamente trechos da narrativa do jogo com o intuito de compreender a transposição de Caronte para o universo de *Spiritfarer* (2020). Em relação ao aporte teórico deste trabalho, temos Alighieri (2020), Brandão (2013) e Grimal (2005) que auxiliam nossa compreensão a respeito da caracterização de Caronte; Gasi (2011) e Gee (2003) fornecem bases teóricas para entendermos o papel do jogador dentro dos jogos digitais; Hutcheon (2013) nos apresenta os fundamentos da adaptação. Nossas conclusões evidenciam que o personagem Caronte foi transposto para o universo de *Spiritfarer* (2020) com o intuito de permitir que o jogador reflita sobre a efemeridade da vida, ao assumir o trabalho do barqueiro dos espíritos.

Palavras-chave: Mitologia greco-romana; Caronte; Barqueiro dos espíritos; *Spiritfarer*; *Videogames*.

1. INTRODUÇÃO

O hábito de contar histórias permeia as vivências humanas. Essa prática, além de representar o teor lúdico e cultural de uma dada comunidade, conecta indivíduos por intermédio de variadas narrativas repassadas ao longo das gerações. A questão a ser notada é que as histórias contadas e recontadas carregam uma riqueza simbólica incomensurável, esta jamais restrita a uma mídia em particular. Pelo fato da linguagem fundamentar as relações humanas, o grau de intertextualidade contido em produções simbólicas de uma sociedade viabiliza o descobrimento de universos heterogêneos, em outras palavras, modelados a partir de diferentes insumos culturais.

1 Graduando em Letras – Língua Portuguesa pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: viniciusryaan@gmail.com

2 Doutora em Letras pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB), na linha de pesquisa de Estudos Clássicos, com estágio doutoral como Pesquisadora Visitante, no Instituto de Filologia Clássica da Universidade de Viena (Áustria). E-mail: viviane.moraes@professor.ufcg.edu.br

Entre as mídias³ características da pós-modernidade, os *videogames* alcançaram um patamar valioso no mercado mundial. Mais do que fornecerem novos sistemas de interação e consumo para o público, essa poderosa mídia digital, considerando sua força expressiva, absorve e adapta diferentes linguagens culturais; conseqüentemente, ela é capaz de proporcionar experiências singulares dentro da realidade lúdica, que se subdivide em variados gêneros, todos disponíveis para atender as preferências dos jogadores.

Spiritfarer (2020), lançado pela *Thunder Lotus Games* no ano de 2020, é um jogo de simulação em que o jogador assume o controle da personagem *Stella*, herdeira do barqueiro mitológico Caronte. Nesse contexto, o modelo do *game* se baseia nas seguintes premissas: a exploração do mapa para encontrar almas perdidas e o transporte dos passageiros para a pós-vida. O jogador, portanto, deve conviver com os espíritos encontrados, sanar seus últimos desejos e garantir uma passagem tranquila, isto é, livre de arrependimentos, para o além.

Considerando o exposto, o presente trabalho assume como objetivo geral compreender como a figura de Caronte foi adaptada para o jogo *Spiritfarer* (2020). Para tal feito, os objetivos específicos são: a) entender os fundamentos da adaptação; b) observar como Caronte é retratado na literatura; c) analisar a jornada da protagonista *Stella*, herdeira do trabalho de Caronte, dentro do jogo.

Para a realização deste artigo, as seções subsequentes estão divididas da seguinte forma: na *Fundamentação Teórica*, vamos discorrer sobre o conceito de adaptação para melhor compreendermos os efeitos dessa prática. Também analisaremos as representações de Caronte na literatura com o intuito de delinear suas características gerais; em seguida, na seção *A Jornada de Stella em Spiritfarer (2020)*, observaremos o percurso da protagonista *Stella* para compreendermos como a referida personagem desempenha a adaptação de Caronte dentro da narrativa do *game*.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nesta seção, objetivamos discorrer sobre o fenômeno da adaptação com base em Hutcheon (2013). Dessa forma, será possível compreender o significado de tal prática semiótica e identificar seus modelos para, enfim, analisar a adaptação de Caronte em *Spiritfarer* (2013). Além disso, com o auxílio de Alighieri (2020), Brandão (2013) e Grimal (2005), também refletiremos sobre a caracterização de Caronte em obras literárias para compreendermos suas características recorrentes e, por fim, perceber como essas particularidades foram transfiguradas (ou remodeladas) para *Spiritfarer* (2020).

2.1. O fenômeno da adaptação

Quando refletimos sobre a natureza multifacetada da linguagem, não basta apenas pensar na diversidade de gêneros literários ou midiáticos. A arte, em seus variados modelos semióticos, sempre deriva de outra arte (Hutcheon, 2013), isto é, linguagens falam de si e renovam modelos previamente existentes. Essa mutabilidade, que se ampliou de forma demasiada com o advento da indústria cultural, caracteriza uma eterna transformação dos produtos simbólicos de uma dada sociedade.

O raciocínio acima pode ser compreendido se considerarmos que as histórias não são estruturas imutáveis,

3 Consideramos “mídia” como plataformas comunicacionais constitutivas da chamada “cultura das mídias”, caracterizadas pela massificação da informação e da cultura em meios híbridos, tais como *videogames*, cinema, redes sociais, entre outros (Santaella, 2003).

nem os seus elementos constituintes permanecem inalteráveis. As histórias evoluem com o tempo e migram para atender novas demandas midiáticas ou culturais (Hutcheon, 2013), o que permite a constante renovação de suas narrativas para um novo público, que muitas vezes conhece o material original por intermédio da adaptação.

No contexto cultural, a adaptação se caracteriza como uma transcodificação, ou extensão, de uma determinada obra, seja objetivando a transposição para uma nova mídia, seja buscando uma ressignificação da fonte original (Hutcheon, 2013). A perspectiva de Hutcheon viabiliza a formulação de duas conclusões bases: primeiro, a adaptação não pode ser concebida como mera repetição, afinal, envolve um processo criativo; segundo, considerando a existência do processo criativo, é evidente que se trata de uma prática consciente com um determinado objetivo, a depender dos desejos das pessoas responsáveis pela adaptação.

Por outro lado, é imprescindível reconhecer as particularidades da mídia receptora da adaptação, pois cada uma delas oferece diferentes ferramentas para abrigar e contextualizar o produto simbólico adaptado. A título de exemplo, basta refletir sobre as mídias focadas no “contar” – impressas – e no “mostrar” – performáticas. Enquanto essas desconhecem a inclusão de um participante, as interativas exigem essa variável, tais como os *videogames*.

Inclusive, os *games* oferecem um suporte singular para o caso das adaptações, porquanto o fator “interação” viabiliza uma relação intrínseca entre o jogador e o jogo, afinal, “[...] nós na realidade ‘nos tornamos’ um dos personagens e agimos em seu mundo ficcional” (Hutcheon, 2013, p. 34, grifo da autora). Ou seja, jogar significa a incorporação de um papel simbólico dentro da realidade fictícia, a qual não nem sempre se limita a fornecer entretenimento. A partir do momento em que o jogador assume uma identidade nos limites do jogo, ele/ela deve aprender a significar as experiências vivenciadas com base no contexto criado pela equipe criativa. Sendo assim, o fenômeno da adaptação, no contexto do *videogame*, potencializa a ressignificação do material original, uma vez que o jogador entra em contato com universos culturais remodelados para a dimensão lúdica, para a realidade do *videogame*.

2.2. A caracterização de Caronte na literatura

Na mitologia greco-romano, o barqueiro dos espíritos não protagoniza um mito próprio, contudo, é uma figura recorrente na jornada dos heróis clássicos, tais como Hércules e Orfeu. Caronte é o ser responsável pelo transporte das almas até os domínios do Hades. Simbolicamente atua como uma ponte entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos, crença tão embutida no imaginário que, na Antiguidade, os defuntos eram enterrados com um óbolo (moeda) para garantir o direito da passagem. Para executar a tarefa a ele encarregada, o barqueiro conduz as almas ao longo dos rios Estige e Aqueronte.

Embora Caronte não desempenhe uma função central nos mitos, seu arquétipo de barqueiro dos espíritos foi constantemente discutido e adaptado em diferentes obras literárias. Dito isso, cabe agora observar a caracterização da referida figura para, posteriormente, compreendermos como Caronte foi adaptado para a narrativa de *Spiritfarer* (2020). Junito de Souza Brandão aponta para a seguinte caracterização do barqueiro: “Representam-no como um velho feio, magro, mas extremamente vigoroso, de barba hirsuta e grisalha, coberto com um manto sujo e roto, e um chapéu redondo” (Brandão, 1986, p. 317). A imagem construída por Brandão sugere Caronte como um ser de aparência velha, trajado de preto e, segundo as referências baseadas nas pinturas etruscas, o autor insinua o caráter demoníaco da entidade.

A aparência maléfica de Caronte também é reforçada na obra *A Divina Comédia*. Durante a jornada de Dante, o barqueiro é encontrado pelos poetas atazanando as almas atormentadas: “Eis vejo a nós em barca se acercando, de câs coberto um velho [...] Caronte, os ígneos olhos revolvendo, lhes acenava e a todos recebia, remo em punho, as tardias vai batendo” (Alighieri, 2020, pp. 23-24). Além da aparência nefasta, bem ressaltada pelos olhos de fogo, Caronte demonstra um comportamento apático, também enfatizado por Pierre Grimal:

Caronte é representado como um velho muito feio, de barba hirsuta e inteiramente grisalha, com um manto andrajoso e um chapéu redondo. Dirige a barca fúnebre, mas não rema. São as almas que desempenham este ofício. Mostra-se tirânico e brutal para com elas, como um verdadeiro déspota (Grimal, 2005, p. 76).

O comportamento déspota de Caronte, exemplificado acima, transparece a personalidade do barqueiro como um ser odioso. A compreensão de Grimal compactua com as noções previamente apresentadas sobre a figura: trajes pretos, aparência hirsuta e feições demoníacas. Curiosamente, embora todas essas caracterizações imponham particular enfoque na descrição de Caronte, pouco destaque é concedido ao simbolismo de sua função de condutor das almas, como se a aparência vil bastasse para justificar seu comportamento.

Com base nas discussões anteriores, cabe agora observar como Caronte foi adaptado para a narrativa de *Spiritfarer* (2020). Para isso, será analisada a jornada da protagonista *Stella*, herdeira do barqueiro dos espíritos.

3. A JORNADA DE STELLA EM SPIRITFARER (2020)

Nesta seção, objetivamos analisar a jornada da protagonista de *Spiritfarer* (2020), *Stella*, com o intuito de compreender como Caronte foi adaptado para o domínio semiótico do *videogame*. O aporte teórico utilizado será composto primariamente por Hutcheon (2013), que nos auxilia com o entendimento sobre o processo de adaptação em uma mídia interativa; Huizinga (2019), Gee (2003) e Gasi (2012) contribuem com noções a respeito do universo lúdico e cultural dos jogos enquanto prática humana.

3.1. A nova barqueira dos espíritos

A introdução do jogo, em seus momentos iniciais, nos apresenta três personagens na seguinte situação: *Stella*, acompanhada pelo seu gato Daffodil, depara-se com a figura de Caronte. Este, em tom sério, então anuncia que a garota havia sido escolhida para dar continuidade ao trabalho do barqueiro dos espíritos. Para cumprir esse objetivo, *Stella* deve conseguir o próprio barco e encontrar almas perdidas no mundo do jogo — uma espécie de limbo, onde se encontram os seres que ainda não conseguiram alcançar a pós-vida. O primeiro encontro desses personagens pode ser visualizado pela seguinte figura:

Figura 2: Encontro de Stella e Daffodil com Caronte.



Fonte: Spiritfarer (2020)

Alguns aspectos citados sobre Caronte na seção anterior podem ser reconhecidos na adaptação do jogo: o personagem mantém o traje andrajoso e a fisionomia de um homem envelhecido. Contudo, diferentemente do que a aparência pode sugerir, em *Spiritfarer* (2020), Caronte apresenta uma personalidade simpática e benevolente. O barqueiro explica para *Stella* a importância do trabalho herdado por ela, bem como enfatiza o empenho necessário para ajudar as almas com seus últimos desejos, pois, a seu ver, não existe trabalho mais importante no mundo.

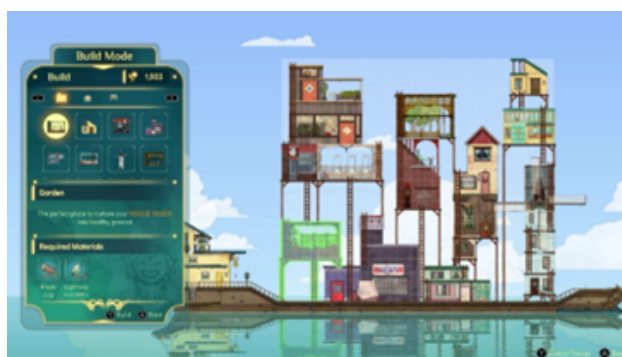
De imediato, é imprescindível reconhecer a importâncias dos minutos iniciais do *game* para estabelecer as regras do jogo. Todo domínio lúdico incorpora em si diretrizes que sustentam a “fantasia” apresentada aos jogadores. Estes, por sua vez, precisam reconhecê-las para compreenderem as mecânicas que garantem o andamento da narrativa, porquanto as regras revelam aquilo que vale dentro do jogo (Huizinga, 2019). Tal constatação é fundamental, afinal, considerando o *videogame* como uma mídia interativa, é imprescindível estabelecer o constante diálogo entre a experiência prescrita e as expectativas dos jogadores.

Importante salientar também que quando consideramos a adaptação de Caronte em *Spiritfarer* (2020), essencialmente existem duas linhas de análise possíveis: a do personagem Caronte e a de *Stella*. Este artigo preza pela segunda opção, uma vez que, sendo *Stella* a herdeira de Caronte — e aquela que o jogador controla —, sua jornada possibilita o desvendamento do simbolismo objetivado pelos criadores do *game* para a missão do barqueiro dos espíritos. Enquanto o personagem Caronte apenas se mantém presente nos minutos iniciais do jogo, *Stella* traça uma aventura capaz de permitir uma ampla margem de análise para o propósito deste artigo.

3.2. A jornada de Stella

Após a conversa com Caronte, *Stella* e Daffodil encontram Gwen, o primeiro espírito do jogo. Um diálogo breve se inicia e o objetivo estabelecido pelos personagens é encontrar um barco capaz de abrigar todas as almas perdidas no mundo do *game*. Completada a missão, o jogador enfim compreende o modelo de simulação oferecido pela narrativa de *Spiritfarer* (2020), centralizado no barco da protagonista:

Figura 3: O barco de Stella.



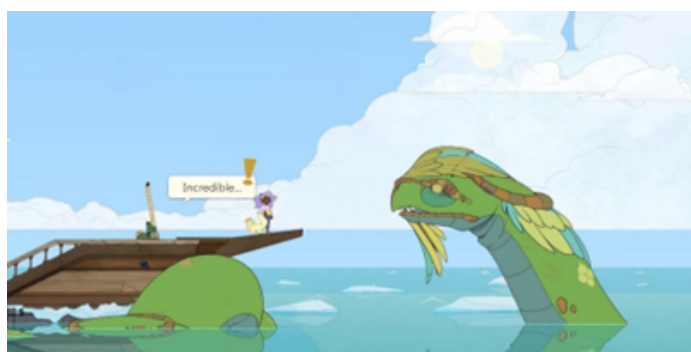
Fonte: Spiritfarer (2020).

A figura acima evidencia que os passageiros não podem ser acomodados na embarcação de qualquer jeito. *Stella*, como barqueira dos espíritos, deve não apenas cumprir os desejos finais das almas encontradas, mas também cuidar delas para garantir o máximo de satisfação dos hóspedes. Tal mecânica evidentemente sugere uma das vias de entretenimento do jogo; todavia, existe outro aspecto de particular importância narrativa no

quesito de personalização do barco. Diferentemente do Caronte déspota dos mitos e da literatura, a adaptação do referido personagem em *Spiritfarer* (2020) impõe ao jogador a necessidade de desenvolver empatia e cuidado em relação aos espíritos. Estes, incapazes de seguir em frente, precisam ser auxiliados na travessia, tarefa incumbida à *Stella*. A conexão estabelecida se justifica na relação entre a protagonista e o jogador, o sujeito real controla o ser fictício (*Stella*), assume sua identidade, fato constante nos *videogames*, que muitas vezes incitam o aprendizado do jogador fazendo com que ele ou ela pensem como outros seres, como se assumissem diferentes identidades no referido domínio semiótico (Gee, 2003). Dentro da mídia interativa, essa potencialidade enriquece ainda mais a experiência, porquanto jogador entra em contato com inúmeros dilemas, nem sempre coincidentes com seu mundo comum.

O mapa do jogo é composto por inúmeras ilhas, cada qual personalizada de forma única. De agora em diante, a narrativa incita *Stella* e seus companheiros a navegarem pelas áreas encontradas. Esse ponto do *game* é caracterizado, diferentemente do primeiro ou terceiro ato, pelo aumento de desafios, o que oportuniza um maior engajamento físico e cognitivo (Hutcheon, 2013), permitindo, portanto, a imersão do jogador dentro do mundo fictício. Entre os eventos catalisados pela narrativa, temos o seguinte:

Figura 4: Encontro com a serpente do mar.



Fonte: Spiritfarer (2020).

Uma das almas encontradas, chamada *Summer*, confessa para *Stella* o medo acerca de uma criatura que habita as profundezas do mar, representada na figura acima. Em determinados trechos do *game*, será possível confrontar o monstro mencionado. O curioso desse confronto é que ele ocorre simultaneamente a uma crise de ansiedade que *Summer* sofre. Tal acontecimento sugere que existe um vínculo indissociável entre esses personagens, logo, *Stella* age como uma mediadora do momento turbulento.

Com o passar do tempo, o jogador conhece a história dos espíritos encontrados e, pouco a pouco, vai desvendando o motivo de *Stella* receber uma missão tão árdua. Novamente, existe um contraste entre o Caronte tirano e a adaptação do jogo, que não apenas ressignifica a missão do barqueiro dos espíritos, mas também conduz a narrativa de forma que o desapego seja o grande trunfo para lidar com as mágoas do passado. Em outras palavras, percebe-se que os desenvolvedores do jogo buscavam transmitir algo com as mecânicas de *Spiritfarer* (2020), partindo de um tema tão discutido nas vivências humanas: a morte. A existência de um imaginário coletivo sobre a morte influenciou o processo criativo do jogo, devido ao fato de que tais temáticas não nascem do *game*; na verdade, o imaginário (questões existenciais, morte, espíritos) influencia o processo criativo do jogo, considerando seu potencial narrativo e lúdico (Gasi, 2012). Após conviver com os espíritos, *Stella* deve levá-los ao Portal Eterno:

Figura 5: O Portal Eterno.



Fonte: Spiritfarer (2020).

Após as despedidas, as almas são deixadas no Portal Eterno, mostrado acima. Esse momento apoteótico significa a passagem para a pós-vida, quando os espíritos refletem com base no aprendizado desenvolvido durante os momentos com *Stella*. Por fim, todos são transformados em constelações, o que eterniza os personagens e torna a aventura do jogador mais significativa, uma vez que, olhando o céu durante as noites, é possível avistar aqueles que um dia navegaram junto a nós.

O ponto nevrálgico da narrativa parece estar associado justamente a missão atribuída à *Stella*, pois a obrigação de cuidar dos espíritos, isto é, transportá-los pelo mar da pós-vida, deveria ser confiada apenas a ela. Com os fragmentos de memória conquistados durante o jogo, fica explícito que *Stella* atuava como uma enfermeira quando ainda era viva, e as almas encontradas no *game* são de pessoas conhecidas da garota. O enredo, embora diluído em diversos diálogos e trechos imagéticos, sustenta mais uma vez a noção de que a experiência do jogo objetiva, diferentemente de uma clássica jornada do herói, ensinar a respeito das perdas e do luto (Wakka, 2020). Tal constatação também insinua que *Spiritfarer* (2020) escapa do tradicional modelo de jogos em que o jogador deve matar diversos inimigos para garantir a vitória.

Nesse contexto, assumir o trabalho de Caronte, segundo o enredo do jogo, representa o trabalho final capaz de permitir que *Stella* descanse em paz, fazendo aquilo que um dia significou sua razão de vida: cuidar dos outros. Caronte, além da aparência sombria, simboliza a passagem, a jornada a ser feita pela protagonista para cumprir sua obrigação moral. Os espíritos necessitam do amparo do barqueiro dos espíritos — ou barqueira — para se dissociarem das mágoas passadas.

4. CONCLUSÕES

Durante o desenvolvimento deste artigo, buscamos compreender como Caronte foi adaptado para a narrativa de *Spiritfarer* (2020). Para cumprir tal objetivo, primeiro estabelecemos o conceito de adaptação enquanto fenômeno cultural e apontamos para existência das chamadas mídias interativas, como os *videogames*, que induzem a participação do jogador ou da jogadora para significar a experiência proposta; em seguida, observamos como a figura de Caronte foi caracterizada com base em fragmentos da literatura; por fim, analisamos a jornada de *Stella* em *Spiritfarer* (2020) para compreender a adaptação do barqueiro dos espíritos considerando a aventura da protagonista.

Com base no exposto, é possível concluir que Caronte foi adaptado para o universo do *game* com o

intuito de ressignificar seu papel numa perspectiva interativa. O jogador, em controle de *Stella*, herdeira de Caronte, deve se aventurar em uma jornada de desprendimento e encontrar almas perdidas. Feito isso, o ponto primordial da narrativa é ajudar esses espíritos na passagem para a pós-vida.

Pelo fato de tratarmos de uma mídia interativa, o *videogame*, existe um potencial significativo quando o jogador é convidado a vivenciar o controle de personagens diversos, uma vez que tais entidades, dentro da narrativa, podem abordar ricos dilemas morais sobre as experiências humanas. Nesse raciocínio, quando *Spiritfarer* (2020) adapta a tirânica figura de Caronte para seu universo, incorporada por *Stella*, ocorre a humanização do barqueiro dos espíritos por duas razões: ele não mais se comporta como uma entidade cruel ou déspota; o jogador, em controle de *Stella*, constrói o arquétipo de Caronte como um ser que deve auxiliar e cuidar dos espíritos que se encontram em seus momentos finais.

Ademais, o jogador, com o auxílio das mecânicas do *game*, é continuamente confrontado com a necessidade de dizer adeus para pessoas que, independentemente de serem fictícias, tornam-se importantes graças ao enredo de um jogo digital. Tal efeito pressupõe a mensagem por trás da experiência de *Spiritfarer* (2020): além do fator lúdico envolvido, existe uma tentativa por parte dos desenvolvedores de discutir a respeito da transitoriedade da vida, adaptando, pois, a figura de Caronte para uma mídia interativa.

Esperamos que este trabalho fomente o desenvolvimento de novas pesquisas voltadas para o potencial cultural dos jogos digitais. Essa riquíssima dimensão lúdica constantemente adapta e impulsiona variadas matrizes socioculturais, de forma que o jogador se encontra como parte indispensável de uma experiência interativa, cujos objetivos muitas vezes escapam do entretenimento e alcançam discussões essenciais sobre as vivências humanas.

REFERÊNCIAS

ALIGHIERI, Dante. **Inferno**. Tradução de José Pedro Xavier Pinheiro. São Paulo: Principis, 2020.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**: volume I. Petrópolis: Vozes, 1986.

GASI, Flávia Tavares. **A poética imaginária do videogame**: as passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais. Orientadora: Lúcia Clemente Isaltina Leão. 2012. 139 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.

GEE, James Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário de mitologia grega e romana**. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

WAKKA, Wagner. Spiritfarer é um ponto fora da curva ao falar sobre cuidar do outro. **Canaltech**, 2020. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/review-spiritfarer-170009/>. Acesso em: 17 de jun. de 2023.

GT 14: COMUNICAÇÕES LIVRES

COORDENAÇÃO:

Me. Laís Shauany Faustino da Silva

A ALICE EM CORALINE: UMA ANÁLISE COMPARATIVA SOBRE CORALINE DE NEIL GAIMAN E ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS DE LEWIS CARROLL

Allane Aparecida dos Santos LINS¹

RESUMO: O presente artigo, dentro da perspectiva do campo da Literatura Comparada, visa apresentar uma análise comparativa entre a obra *Coraline*, publicada em 2002 pelo autor inglês Neil Gaiman e a obra *Alice no país das maravilhas*, de autoria do, também inglês, Lewis Carroll, publicado em 1865. Pretende-se aqui, traçar linhas comparativas entre recursos narrativos, mecanismos linguísticos, construções de personagens, bem como a construção dos ambientes em ambas as narrativas, com o objetivo de demonstrar a presença intrínseca da obra de Lewis Carroll na obra de Neil Gaiman. Para tal, este trabalho ancora-se no conceito de Intertextualidade como fundamentação teórica, ao dedicar-se à análise da influência de um texto antecessor sobre um texto vindo posteriormente e também na teoria da Jornada do Herói desenvolvida por Joseph Campbell. Assim, o presente trabalho objetiva evidenciar a intertextualidade entre as obras citadas. Ao final deste artigo, conclui-se que a obra de Neil Gaiman, *Coraline*, é atravessada por muitas outras narrativas que, unidas à originalidade do autor, constituem uma obra com valor significativo. Ademais, a presença de *Alice no país das maravilhas* nesta obra é evidente e sua receita consistente e instigante concede qualidade à obra de Gaiman.

Palavras-chave: Intertextualidade; análise comparativa; Coraline; Alice.

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Desde o princípio, há na literatura, um movimento que retoma elementos e aspectos já presentes em obras antecessoras. A presença de um texto em outro torna-se inevitável diante do fato de que, textos literários constantemente se reciclam e reaproveitam mecanismos criados em narrativas que os precederam. Sob esse viés, as narrativas construídas por Neil Gaiman são frequentemente atravessadas por outras narrativas já conhecidas, dentre elas, as mitologias das mais diversas culturas. Em “Coraline”, o autor também utiliza-se do mesmo mecanismo para conceber tal história. Na edição do ano de 2003 do livro “Coraline”, publicado pela editora Rocco aqui no Brasil, existe em sua contracapa, junto a declarações dos autores Phillip Pullman e Lemony Snicket, um pequeno texto, cujo sua autoria não é explicitada, que diz o seguinte:

Desde que quatro crianças inglesas descobriram a terra encantada de Nárnia, ninguém iniciava uma viagem fantástica num simples abrir de porta. E desde que Alice seguiu o coelho, ninguém enfrentou coisas tão estravagantes e assustadoras. Você não tem que ser criança para se render ao encanto de Gaiman em *Coraline*. Entre por essa porta e acredite no amor, na magia e no poder do bem sobre o mal. (CORALINE, 2003. contracapa)

Este pequeno texto presente na contracapa, delinea a possível interferência de outras narrativas nesta obra, principalmente da obra que estará presente neste estudo comparado. Dentro disso, no transcorrer de suas páginas, a qualquer leitor, é possível perceber semelhanças narrativas entre o livro “Coraline” e o mais famoso livro de Lewis Carroll, “Alice no país das Maravilhas”. Tais semelhanças fazem-se presentes em pontos de

1 Graduanda em Letras-Português. Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: allanylins8@gmail.com.

relevância considerável em ambas as obras. Porém, esta ligação intertextual não se constrói apenas com base na simetria entre elas, uma vez que seus pontos contrastantes constroem também, uma relação de opostos complementares.

A partir de tais reflexões, surge então, a pergunta que norteará esta análise e a qual este trabalho buscará responder: “Existe intertextualidade entre *Coraline* e *Alice no país das Maravilhas*?” Assim, o presente artigo tem como objetivo explicar de que forma os pontos de encontro e de contraste entre as obras se mostram e como eles evidenciam a intertextualidade entre os dois textos. Para isso, o conceito de *Intertextualidade* será base fundamental desta análise, uma vez que aqui, pretende-se evidenciar, através de um estudo comparado, a presença de um texto no outro. Bem como, caberá à teoria da *Jornada do Herói*, de Joseph Campbell, fundamentar as discussões acerca da estrutura das narrativas e da construção das personagens protagonistas. Ademais, a produção deste artigo surge a partir da escassa presença de trabalhos que se debruçam sobre essas duas obras literárias de considerável semelhança, onde existe a provável presença de um texto no outro, ao mesmo tempo em que se fazem originais em suas diferenças.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa recorre à abordagem metodológica bibliográfico-descritiva, tendo como fonte registros bibliográficos. Bem como, descreve e analisa características, comportamentos, fenômenos ou relações existentes nas obras. Para melhor organização da análise proposta neste artigo, foram elencados pontos de encontro e pontos de contraste entre os textos. Tais pontos elencados foram analisados e comparados entre si, no intuito de alcançar os objetivos aqui propostos.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O presente trabalho, com o objetivo de estabelecer uma análise comparativa entre as obras literárias “Alice no país das maravilhas” de Lewis Carroll e “Coraline” do autor Neil Gaiman, ancora-se no conceito de **Intertextualidade**, cunhado por Julia Kristeva. Esta pesquisa também apoia-se na teoria da **Jornada do Herói** desenvolvida por Joseph Campbell, como ancoragem para a análise da estrutura de ambas as obras, bem como o desenvolvimento de suas protagonistas.

3.1. A Intertextualidade

A **Intertextualidade** compreende uma das propriedades do texto de importante sustentação do campo da Literatura Comparada. Segundo Carvalho (2006), a noção de intertextualidade aparece como um dos elementos fundamentais para a teoria do texto. Esta noção, por sua vez, corresponde a ideia de que todo texto carrega influências de textos que o precederam, não se confundindo com outras categorias como: influência, imitação, paródia ou plágio. Assim, “em todo texto a palavra introduz um diálogo com outros textos” (SAMOYAULT, 2008, p. 18). Dentro do conceito de intertextualidade, um texto nasce de um apanhado de outros, que foram escritos anteriormente e esta interferência de textos anteriores que atravessam um posterior, podem aparecer de forma implícita ou explícita na obra mais recente.

No ensaio “*Le mot, le dialogue et le roma*” de 1966, Julia Kristeva difundiu o conceito de intertextualidade, a

partir do dialogismo proposto pelo filósofo russo Mikhail Bakhtin, que segundo Samoyault (2008), em nenhum momento utilizou tal nomenclatura (intertextualidade e intertexto) em sua obra. O dialogismo de Bakhtin compreende que entre os enunciados, existe uma interação que faz com que estes não se bastem sozinhos nem sejam individuais, mas sim, tenham reflexos de um no outro e se atravessem numa relação mútua. Dentro disso, Bakhtin apoiou seus estudos na obra de Dostoievski colocando-os dentro de uma perspectiva diacrônica, o que, de acordo com Corrales (2010), lhe fez notar a existência polifônica do discurso. Esta polifonia diz respeito à existência de múltiplas vozes que coexistem dentro de um discurso ou texto. Com isso, “eis a ideia que Kristeva toma de Bakhtin, acarretando sua euforia neológica e sua abstração teórica.” (SAMOYULT, 2008, p. 18).

Julia Kristeva (1974) aponta que, “o termo *intertextualidade* designa esta transposição de um (ou de vários) sistema(s) de signos em um outro”. Tal termo carrega origens advindas do latim. De acordo como o dicionário eletrônico “Origem da palavra”, *Inter* do latim, significa **entre** (no meio de algo). O termo *Textus*, também do latim, quer dizer **narrativa escrita** e também, originalmente pertence ao verbo latino *texere* que significa **tecer** (material tecido). Dessa forma, subentende-se que os textos são tecidos entre si, entrelaçando-se um ao outro como a trama de um tecido, como uma espécie de rizoma, uma rede de raízes que se cruzam unificando os textos em um só sistema. Nas palavras de Kristeva em sua obra “*Séméiotikè*”, todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto”. Assim, como disserta Samoyault (2008), essa definição de Kristeva permite que o conceito de intertextualidade torne-se mais extensivo, uma vez que a palavra é transportada no texto, se transformando ao entrar em contato com outros enunciados. Ademais, ainda dentro dos estudos de Julia Kristeva, no ano de 1969 na obra “*Séméiotikè, Recherches pour une sémanalyse*” o termo “intertextualidade” foi de fato, cunhado por Kristeva, quando esta o coloca como substituto da noção de intersubjetividade.

Com disso, a intertextualidade dentro da Literatura Comparada sustenta-se como uma ferramenta relevante para a teoria comparativista, uma vez que permite aos estudiosos identificarem as influências literárias e culturais que moldam a produção literária em diferentes períodos e culturas. Ruprecht (1984) descreve a intertextualidade como um procedimento indispensável quando trata-se de compreender as relações entre vários textos. Ao reconhecer as referências intertextuais em uma obra, faz-se possível compreender melhor seu significado e contexto cultural e histórico, enriquecendo a compreensão da obra em questão. Por isso, a teoria aqui percorrida, ancora esta análise comparativa na qual discutiremos acerca da presença do texto do autor inglês Lewis Carroll, “Alice no país das maravilhas”, publicado pela primeira vez no ano de 1865, na obra do também autor inglês Neil Gaiman, “Coraline” publicado no ano de 2002. A obra de Lewis Carroll atravessa a obra de Neil Gaiman de forma que se torna possível estabelecer uma relação intertextual entre elas.

3.2. A jornada do herói

Em 1949, ao publicar o livro intitulado “O herói de mil faces” (*The Hero With a Thousand Faces*), O escritor, mitólogo e professor estadunidense Joseph Campbell, propõe um conceito cujo qual nomeia de *Jornada do Herói*. Este, por sua vez, corresponde a um padrão recorrente em narrativas heroicas que diz respeito a construção de um personagem protagonista. Esta jornada consiste na quebra de perspectivas iniciais que o personagem carrega para que este evolua progressivamente. Para Campbell, este personagem inicia a história como alguém cheio de limitações, traumas e questões a serem superadas. Para superar tais traumas e limitações, este herói precisa embarca em uma jornada composta por desafios que testarão os seus limites e suas capacidades.

Tal jornada será sempre distante do lugar de origem do protagonista, pois, fará com que este protagonista se distancie de seu berço, afastando-se de sua origem para renascer como alguém transfigurado, retornando como um ser que superou seus traumas e limitações, vencendo os desafios postos diante de si durante sua jornada. Nas palavras do próprio Campbell (1997, p. 15) “O herói morreu como homem moderno; mas, como homem eterno – aperfeiçoado, não específico e universal – renasceu”.

O conceito desenvolvido por Campbell se faz presente em inúmeras narrativas, sejam elas clássicas ou contemporâneas. Tal estrutura pode ser encontrada nas obras clássicas conhecidas como Epopeias, a exemplo de “Odisseia”, escrita por Homero, bem como em obras cinematográficas contemporâneas. Destas, tem-se como exemplo, a “Ópera Espacial” criada pelo cineasta George Lucas, a saga “Star Wars”, na qual, em seus três primeiros filmes, lançados entre o final da década de 1970 e início da década de 1980, acompanha-se a jornada de Luke Skywalker, um herói que segue exatamente a mesma estrutura dissertada por Campbell. Nesse sentido, a jornada do herói será base fundamental para esta pesquisa, no que tange a análise da construção das protagonistas, seus processos de amadurecimento e a estrutura narrativa no qual estas personagens estão inseridas. Em outras palavras, na análise da estrutura das obras, que muito se assemelham entre si.

4. A ALICE PRESENTE EM CORALINE

Para estabelecer a análise a que se propõe o presente trabalho, faz-se necessário transcorrer um pouco sobre as obras as quais este estudo comparado se debruça. Dentro disso, o livro “Alice no país das maravilhas” foi publicado em 04 de julho do ano de 1865, tendo sido escrito pelo autor conhecido como Lewis Carroll, originalmente nomeado como Charles Lutwidge Dodgson. Inspirado pela frequente convivência com as crianças filhas de um de seus amigos, Lewis Carroll criou a narrativa de Alice. A obra em questão conta a história de Alice, uma menina que, numa tarde de calor, entediada com sua irmã que lhe fazia a leitura de um livro que considerara chato, uma vez que não possuía figuras nem diálogos, sente-se instigada pela curiosidade ao ver um coelho branco correndo e resolve segui-lo até uma toca. Alice cai nessa toca que a leva para um lugar fabuloso que desafia as normas do mundo real e que todos o chamam de País das Maravilhas. O autor constrói a narrativa da obra a partir da ideia de que tudo é apenas um sonho de Alice e assim, utiliza o sonho como ancoragem de seu mundo fantástico.

Mais de um século depois, Neil Gaiman, atravessado por várias outras narrativas e inspirado por suas filhas, escreve o livro “Coraline” e publica-o pela primeira vez em 02 de julho de 2002. De forma excêntrica e gótica, Gaiman desenvolve a narrativa ficcional de uma menina de, aproximadamente, 12 anos que acaba de se mudar para uma nova cidade e, conseqüentemente, para uma nova casa. Esta casa, por sua vez, é antiga e emana algo misterioso que passa a intrigar Coraline. Ao explorar a casa, ela descobre enfim, uma grande e antiga porta na sala que encontra-se trancada, mas quando aberta esbarra-se numa parede de tijolos. Certa noite, fica curiosa com a aparição de alguns ratos em sua casa e resolve segui-los, chegando até a tal porta que aparece sem a parede de tijolos e dá acesso a um corredor. É passando por esse corredor que Coraline chega a uma espécie de versão duplicada de seu mundo, o qual ela passa a chamar de “o outro mundo”.

4.1. Construção da identidade e amadurecimento

Ao traçar-se uma linha a respeito das questões circundantes à construção da identidade no desenvolvimento como personagem protagonista, faz-se possível perceber que Alice e Caroline compartilham de similaridades significativas. Tais similaridades mostram-se para além do fato de ambas serem do sexo feminino, serem crianças (Coraline um pouco mais velha que Alice) e buscarem em um mundo fantástico o que sentem falta em seu mundo tradicional. Em ambas as narrativas, as duas personagens são construídas com base numa busca pela própria identidade, e ao final da jornada, demonstram que houve amadurecimento. Em Coraline, esta demonstra inicialmente uma aparente insatisfação pela mudança recente de cidade, por não ser notada e ser tratada de forma infantilizada pelos adultos à sua volta, como demonstra o trecho a seguir: *“Coraline se perguntou por que, dentre os adultos que conhecera, tão poucos agiam com sentido. Às vezes se indagava com quem eles achavam que estavam falando.”* (GAIMAN, 2002, p. 30).

Assim, Coraline demonstra essa insatisfação através de birras, o que entende-se, socialmente, como um comportamento infantil. Ainda nessa perspectiva, a narrativa constrói-se, inicialmente a sua volta, de tal forma que fornece ao leitor um ponto de vista particular de Coraline, onde é posta como vítima da sua família, o que aponta uma certa proximidade da narrativa com os contos de fadas, como posto por Silva et al (2016) em um estudo sobre a própria personagem Coraline:

Os contos de fadas são marcados por um único traço ou um grande reforço desse traço, como o exemplo da boa moça ou da bruxa má, atenuando a relação maniqueísta dos contos de fadas – o confronto entre o bem e o mal. A criança como personagem é mostrada como uma vítima da família[...] (SILVA ET AL. 2016, p. 4)

Ao chegarmos no ato final da narrativa, a protagonista demonstra um evidente amadurecimento ao agir com total independência e coragem, enfrentando seus medos sozinha, ao planejar e executar com sucesso sua própria estratégia contra a ameaça final, que rompe as barreiras do “outro mundo” e invade o seu mundo real. Assim, torna-se possível notar a presença intertextual do texto de Lewis Carroll na obra de Gaiman, uma vez que o arco de Alice, como já mencionado, possui uma estrutura significativamente parecida. Alice, inicialmente, no ato de mostrar-se entediada com a leitura que sua irmã faz para ela, devido ao fato de não ter ilustrações e diálogos, demonstra relutância de sua parte em amadurecer. Porém, após aventurar-se pelo País das Maravilhas e viver por um tempo em um mundo mágico, colorido e sem regras, passa a não mais fazer sentido para ela e então, ela deseja retornar, pois agora começa a amadurecer.

As duas narrativas obedecem a uma estrutura conhecida como jornada do herói, teoria desenvolvida por Joseph Campbell em sua obra *O herói de mil faces*. Como já exposto neste trabalho, essa jornada corresponde ao fato de que o herói precisa embarcar em tal jornada para vencer suas limitações, sejam elas pessoais ou históricas, para assim renascer como novo(a) e retornar para o seu berço como alguém transfigurado, que superou suas limitações e evoluiu positivamente. Nesse sentido, tanto Alice quanto Coraline, ao deixarem seus lugares de origem e embarcarem numa jornada em um mundo que desafia suas percepções e capacidades, é exigido que elas superem suas limitações e amadureçam, buscando independência para conseguir retornar. Assim, as personagens morrem para a etapa infantil da vida e retornam renascidas como meninas que começaram a amadurecer.

As relações intertextuais entre as narrativas de Carroll e Gaiman ainda tocam em um determinado ponto

importante a ser dissertado. Assim como já mencionado anteriormente, a personagem Coraline, na obra de Neil Gaiman possui uma relação complicada com os adultos que a circundam. Estes, por sua vez, dificilmente a levam a sério, ignorando-a e negligenciando-a. Esta relação reafirma a possível presença do texto de Carroll nesta obra, uma vez que Alice, em *Alice no país das maravilhas*, também é vítima de tal relação com os adultos. Este ponto se estabelece a partir dos diálogos entre Alice e os personagens da Rainha de Copas, o Chapeleiro Maluco, o Coelho Branco, a Duquesa, a Lebre de março, o gato Cheshire, dentre outros personagens, onde ela não é ouvida. No entanto, como posto por Corso; Corso (2011, p. 282), a tal falta de escuta às palavras da menina só permanece até o momento em que a menina passa a não mais os obedecer e segue fazendo suas próprias escolhas, demonstrando, mais uma vez, amadurecimento de sua parte.

Ainda sobre a construção das personagens, há também a presença de uma questão sobre identidade. As identidades das personagens são postas em dúvida em um determinado momento, seja através da troca de um nome, seja ao achar que é outra pessoa. Em um dado momento, Alice questiona sua própria identidade, pensando que poderia ser outra menina de nome Mabel ao achar que perdeu suas habilidades de boa aluna. Em *Coraline*, a questão identitária delinea-se a partir do fato de que todos os seus vizinhos trocam seu nome, chamando-a de Caroline, fazendo com que ela sempre precise reafirmar sua identidade ao corrigir a pronúncia de seu nome constantemente. Nas duas obras nota-se a presença dessa percepção do eu e o outro, ainda que de maneira distinta. A preocupação que Coraline tem com nomes se evidencia na conversa que ela tem com o gato, quando ela pergunta qual o nome do gato e ele então responde:

- Gatos não têm nomes- disse ele.
- Não?
- Não. vocês, pessoas, tem nomes.
- É porque não sabem quem são. Nós
- Nós sabemos quem somos, então não
- precisamos de nomes. (GAIMAN, N, 2016, p. 46).

4.2. Os portais, os ratos, o coelho e os gatos

Outro comparativo que faz-se possível estabelecer entre os dois enredos e que demonstra sinais da presença de um texto em outro, é o elemento da **porta** em *Coraline* que assume um lugar significativamente semelhante ao da **toca do coelho** em *Alice no país das maravilhas*. Ambos são construídos como portais para o início da jornada das heroínas e colocados como a válvula de escape da realidade. É a partir da **porta** e da **toca do coelho** que elas começam a adentrar no espaço insólito do mundo desconhecido com o qual se deparam. Além disso, esses espaços que são postos como saídas do mundo real que não as satisfazem, compartilham de mais semelhanças em relação a um recurso narrativo. Tratando-se de Alice, na narrativa, a toca do coelho estende-se por uma distância incalculável por onde ela despenca em uma queda bastante demorada e essa chega até mesmo a questionar-se se deve estar perto do núcleo da terra.

Desse modo, entende-se que esse recurso narrativo é utilizado para estabelecer uma crescente sensação de suspense, que por sua vez, também é usado em *Coraline*. Ao escapar do *outro mundo*, a protagonista precisa passar pela porta e atravessar um corredor a fim de cruzar uma outra porta do lado oposto que pertence ao seu mundo real. Aqui, o suspense surge de forma mais evidente, pois o corredor alonga-se de forma exaustiva,

parecendo não ter mais fim, enquanto Coraline corre, reunindo suas forças para atravessá-lo.

Trazendo à tona outras questões importantes, têm-se a figura dos gatos. Nas duas obras, há a presença de um gato. Ambos enigmáticos e portadores de um comportamento que demonstra inicialmente um certo desprezo pelas protagonistas. Talvez possa-se dizer que a escolha da figura do gato tenha sido proposital para representar personagens com posturas um tanto arrogantes, uma vez que gatos carregam o estigma popular de serem indiferentes. No entanto, não é possível afirmar. Para além disso, é possível afirmar que os gatos nas duas obras são a representação figurativa da consciência das protagonistas. Tanto o gato Cheshire em *Alice* quanto o gato de *Coraline* (que nos explica que não possui um nome, pois gatos sabem quem são e por isso, não precisam de um nome) mostram-se nas narrativas como companheiros que aparecem quando as protagonistas precisam de respostas e conselhos sobre o que fazer. Em *Coraline*, o gato está sempre por perto, rodeando-a e guiando-a. Entretanto, não permite que Coraline o toque. O mesmo acontece com o gato Cheshire em *Alice*, uma vez que este sempre se faz presente em momentos em que a heroína precisa de esclarecimentos, no entanto, desaparece repentinamente, literalmente evaporando. Nesse viés, subentende-se que ambos representam a consciência, que por sua vez é intangível e que aparece em momentos específicos exercendo a função de auxiliar, uma espécie de oráculo, e é através deles que as protagonistas buscam entender como aqueles mundos funcionam.

Ademais, Neil Gaiman também traz um outro elemento que demonstra a presença da obra de Carroll em sua obra. Em *Coraline*, Gaiman coloca na narrativa um elemento que aguça a curiosidade da protagonista, que encontra-se tomada pelo tédio, e a induz a adentrar no universo insólito. Esse elemento também é encontrado em *Alice no país das maravilhas*. Nesse caso, os ratos que chamam a atenção de Coraline para ir até a porta, assumem a mesma posição do Coelho Branco em *Alice*, que por sua vez, aguça a curiosidade da menina para segui-lo até a toca e, assim como os ratos, aparece no momento em que a menina encontra-se tomada pelo tédio.

Por fim, no que tange o universo das obras em que cada uma das protagonistas adentra, estabelecem-se aqui, diferenças entre as histórias. Ambos os universos mostram-se inicialmente perfeitos atendendo a tudo o que elas desejam. Mas, a partir de um determinado ponto, as coisas começam a mudar. Em *Alice*, a mudança do mundo acontece apenas sobre o ponto de vista dela. O mundo em si não muda, o que se modifica é a forma como ela o enxerga, e a partir de então, aquele mundo não parece mais tão perfeito para ela. No caso de *Coraline*, acontecem as duas coisas acontecem. Aquele mundo também se desmorona enquanto a sua forma de enxergá-lo também desaba. No entanto, tais diferenças ainda sim, reforçam a intertextualidade, uma vez que estabelecem uma relação de opostos complementares. Pode-se elencar como exemplo, a construção estética dos ambientes. Em *Alice*, as cores são quentes, vibrantes e saturadas, fornecendo uma sensação de aconchego, e os elementos são construídos a partir um conceito alegre, criando uma atmosfera extravagante. Em contraposição aos espaços sóbrios, frios e escuros de *Coraline*, que criam uma contante sensação de desconforto e fornecem uma atmosfera gótica.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do que foi exposto, é possível notar a evidente intertextualidade entre as obras aqui discutidas. A obra de Lewis Carroll faz-se presente ao longo de toda a narrativa e atravessa a obra criada por Neil Gaiman. Gaiman utiliza de uma estrutura narrativa semelhante a utilizada por Carroll, coloca elementos que movem a história também de forma parecida, constrói uma personagem protagonista semelhante em alguns aspectos,

levando em consideração sua narrativa psicológica, ao mesmo tempo em que demonstra seus traços de originalidade. Em suma, as duas obras carregam traços contrastantes e semelhantes entre si.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **Hero with a Thousand Faces (Princeton, 1968)**. ffCampbell117 ffHero with a Thousand Faces 1968, 1948.

CARVALHAL, T. F. Intertextualidade: a migração de um conceito. *Via Atlântica*, [S. l.], v. 1, n. 9, p. 125-136, 2006. DOI: 10.11606/va.v0i9.50046. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/viaatlantica/article/view/50046> . Acesso em: 19 jun. 2023.

DE OLIVEIRA, Bruno Silva; DA SILVA, Alexander Meireles. Entrando na toca do coelho e encontrando o outro mundo: o espaço insólito em *Coraline*, de Neil Gaiman. **Revista e-escrita: Revista do Curso de Letras da UNIABEU**, v. 3, n. 2B, p. 1-17, 2012

OLIVEIRA, Flávia Cristina Martins. Desvendando Alice: uma análise psicanalítica do país das maravilhas. **Babel: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, v. 8, n. 1, p. 60-75, 2018.

SAMOYAULT, Tiphane. *A intertextualidade*. Tradução de: NITRINI, Sandra. São paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SILVA, Mariana Rodrigues Da et al.. **O mundo secreto de coraline jones: a construção da protagonista na narrativa de neil gaiman**. Anais VI ENLIJE... Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <<https://www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/26065>>. Acesso em: 20/06/2023 20:16

SIMÕES, Ana Carolina Andrade. **O Gato como consciência em Coraline, de Neil Gaiman**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

WANDINHA ADDAMS E A SÁTIRA DA HISTÓRIA AMERICANA

Clara Palácio RODRIGUES¹

RESUMO: Um verdadeiro ícone da cultura pop, Wandinha Addams, filha mais velha da família Addams, conseguiu conquistar mais uma geração de fãs com o lançamento da série *Wandinha (Wednesday)*, 2022, pela Netflix. Um dos principais traços da personalidade dessa personagem é a ironia e a criticidade com que aborda a história dos Estados Unidos em algumas cenas, característica muito importante no contexto desse trabalho. Nesse sentido, essa pesquisa tem como objetivo destacar a narrativa decolonial presente em parte das obras audiovisuais em que a personagem Wandinha protagonizou ações com essa perspectiva histórica. Destaca-se as sátiras sobre a história dos Estados Unidos feitas por Wandinha em uma cena do filme *A Família Addams 2 (Addams Family Values)*, 1993 e em um episódio da série *Wandinha*. Nas cenas em questão, Wandinha questiona e se contrapõe à narrativa histórica tradicional, que exaltava os colonizadores, ao mesmo tempo em que traz uma visão mais crítica dessa história e dá voz a grupos marginalizados pela historiografia tradicional, como os povos originários. As cenas destacadas contribuem para desenvolver o senso crítico dos jovens, principal público alvo das obras citadas. Os resultados desse trabalho sugerem a necessidade de se identificar a presença da história crítica em outras obras audiovisuais direcionadas ao público juvenil, no intuito de colaborar no ensino da História.

Palavras-chave: Wandinha Addams; Crítica; História; Estados Unidos.

1. INTRODUÇÃO

O sucesso da série *Wandinha* conectou o universo da família Addams à nova geração, além de tornar a personagem um ícone para muitos jovens. Conhecida pela sua personalidade peculiar, Wandinha tem uma característica muito importante para os estudos em História: a criticidade questionadora e investigativa. Este trabalho, realizado através de revisão bibliográfica, tem por objetivo analisar cenas em que a personagem, usando essa criticidade, refuta narrativas tradicionais referentes à história dos Estados Unidos, presentes em produções audiovisuais.

Além disso, este trabalho também busca pensar em formas de abordar as cenas analisadas em sala de aula, trazendo para os alunos uma referência da cultura pop que, muito provavelmente, provoque neles um interesse maior pelo conteúdo, e em entender a relação entre as obras que estão sendo citadas e os conteúdos que estão sendo estudados.

2. METODOLOGIA

A metodologia desenvolvida ao longo deste trabalho caracteriza-se como uma pesquisa bibliográfica, já que consistiu na análise de duas obras audiovisuais: uma cena do filme *A família Addams 2 (Addams Family Values)*, 1993 e o episódio 3 da série *Wandinha (Wednesday)*, 2023, da Netflix, relacionando-as com textos que

¹ Estudante do curso de Licenciatura em História da UFCG. E-mail: clarabela2003@gmail.com.

abordam a temática da narrativa decolonial - ou seja, que procuram “entender como o mundo colonizado é construído discursivamente a partir do olhar do colonizador.” (ROSEVICS, 2017).

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este trabalho fundamenta-se na noção de decolonialidade, conceito desenvolvido por sociólogos latino-americanos marxistas, como Aníbal Quijano. Este conceito refere-se à busca por uma compreensão libertadora da história, cultura e epistemologia de povos que foram colonizados.

O mundo colonizado é constituído a partir do olhar do colonizador, dos valores do colonizador, da branquitude do colonizador. É a partir dos valores introjetados pelo colonizador nas mentes dos sujeitos subalternizados que os valores colonizados passam a ser estruturados, numa lógica de inferioridade racial, econômica, bélica, linguística e cultural que impõe aos indivíduos colonizados um paradigma de valores fundamentados, notadamente, nos valores dominantes articulados pelo aparato cultural do colonizador. (REIS & ANDRADE, 2018).

Dessa forma, o decolonialismo se propõe a desconstruir a narrativa histórica que coloca os colonizadores como heróis, cujos valores, formas de viver e pensar foram impostos aos povos colonizados, já que os hábitos e concepções eram considerados “errados” e “primitivos”.

4. DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA/ANÁLISE DE DADOS

Os Estados Unidos é um país conhecido, além de outros fatores, pela grande preocupação em preservar a sua própria história. Essa preocupação se dá a partir do investimento do Governo em monumentos, museus e memoriais, além do foco no ensino de História Nacional nas escolas. Entretanto, graças ao poder midiático do país sobre o resto do mundo, esse conhecimento sobre a história e as “grandes figuras” dos Estados Unidos acabam ultrapassando as fronteiras nacionais. Quantos brasileiros, por exemplo, não conhecem diferentes monumentos estadunidenses e suas histórias, enquanto que desconhecem ou pouco sabem sobre os monumentos históricos de seu próprio país?

Contudo, é preciso compreender que história está sendo contada, pois o campo historiográfico se constitui um lugar estratégico de interferências políticas (CERTEAU, 1982). No caso dos Estados Unidos, predomina a chamada história tradicional, dos “grandes homens” e “heróis nacionais”, com vistas a criar uma identidade nacional e fomentar o patriotismo entre os cidadãos estadunidenses. Mas há outras formas de contar a história.

No século XX, surgiram novas formas de se contar a história, a exemplo da História Social e da História Cultural, que tiraram de suas narrativas o foco nas pessoas ligadas ao poder (seja ele político, religioso ou militar) e transferiram-no para as pessoas comuns, inviabilizadas até então pela História tradicional. Com o passar do tempo, os estudos em História desenvolveram-se ao ponto de surgirem novas narrativas que questionavam as anteriores. E é isso que será abordado neste trabalho.

Nos tópicos abaixo, far-se-á uma breve análise de duas cenas protagonizadas pela personagem Wandinha. As cenas em questão são de produções, temáticas e temporalidades diferentes, mas tem em comum o posicionamento crítico e questionador da personagem frente a narrativas tradicionais referentes à história dos Estados Unidos.

4.1. A Família Addams 2 – Cena da peça de Ação de Graças

O Dia de Ação de Graças nos Estados Unidos é uma comemoração secular que não está ligada a nenhuma denominação religiosa específica, liga-se muito a um pressuposto fundante da nação calcado no ideal de missão/destino do povo americano e, por isso mesmo, encerra em si um profundo paradoxo: apesar de ser independente de qualquer doutrina religiosa, o Dia de Ação de Graças é o feriado que atribui à nação uma natureza sagrada, capaz de reunir espiritualmente todo o povo americano através do tempo e espaço, dar sentido a sua história e invocar uma identidade. Nesse sentido os ‘ritos’ que expressam as formas de celebração reúne imagens, sentimentos e experiências tipicamente americanas. (RIBEIRO, 2013).

O dia de Ação de Graças é, sem dúvida, um dos feriados estadunidenses mais conhecidos. Instituído em 23 de novembro de 1863, faz referência a uma suposta refeição compartilhada entre colonos e indígenas, na colônia de Plymouth, em 1621. Enquanto importante elemento formador da identidade nacional, esse feriado contribuiu para a criação de uma noção de harmonia e paz entre os americanos a partir da suposta boa convivência entre dominador – colono branco - e dominado – povos nativos (semelhante à teoria da democracia racial no Brasil).

No filme *A Família Addams 2*, há uma cena em que Wandinha está participando de uma peça sobre o dia de Ação de Graças. A peça busca reproduzir o que aconteceu em novembro de 1621. Inicialmente, uma garota loira, chamada Mercedes McNab (a principal rival e *bully* de Wandinha no filme), interpretando uma colona chamada Sarah Miller (personagem fictícia) se dirige à plateia pedindo que recebam os seus “convidados”, os quais, apesar de serem “selvagens” e “primitivos” (pelo fato de, entre outras coisas, não terem sapatos nem sobrenomes), eram “quase tão civilizados” quanto eles (os colonos).

Neste momento, os “convidados” aparecem: são os nativos. Wandinha fala em nome de todos, sob o nome de Pocahontas, agradecendo a Sarah pelo convite, e dizendo que ela é muito bonita por ter cabelos da cor do sol e pele branca como leite. Em seguida a essa fala, Sarah os convida para sentarem-se à mesa, mas Pocahontas responde dizendo que seus ancestrais os haviam alertado para não se sentarem à mesa com aquelas pessoas, pois em um futuro próximo elas tomariam suas terras e os obrigariam a viver em casas móveis e em reservas, enquanto os descendentes dos colonos estariam jogando golfe e tomando uísque. Em seguida, ela convoca seus amigos para queimar os acampamentos dos colonos e captura-los.

No filme, fica claro que Wandinha não seguiu o roteiro, e acrescentou novas falas à peça. Mas essa não é a questão mais importante, e sim o conteúdo dessas falas: Wandinha faz uma crítica ferrenha à exploração sofrida pelos povos indígenas nos Estados Unidos, desmistificando a imagem idealizada da colonização dos Estados Unidos que a peça queria mostrar. Além disso, é preciso pensar no impacto dessa cena no público, especialmente no público estadunidense, tendo em vista que a cena satiriza uma das datas comemorativas mais famosas do país.

4.2. Série Wandinha - Episódio 3

No episódio em questão, Wandinha e os outros alunos da Escola Nevermore (escola de Ensino Médio para adolescentes não-humanos ou com poderes, na qual Wandinha foi matriculada no começo da série após ser expulsa da escola anterior por agredir os garotos que maltratavam seu irmão) fazem uma visita à cidade de Jericó, que fica nas proximidades da escola e tem uma espécie de parceria com a instituição (embora estranhe e

despreze os alunos). Esse dia faz parte do cronograma da escola e é chamado de “Dia da visitação”.

Além de visitar a cidade, os alunos são obrigados a trabalhar de graça no Pilgrim World, uma espécie de parque temático que busca reproduzir a estrutura da antiga vila de Jericó (uma referência direta aos acampamentos dos primeiros colonos estadunidenses, conhecidos como “pais peregrinos”). Outra característica desse lugar é que todos os funcionários – inclusive os alunos – se vestem com roupas típicas de colonos puritanos.

Mais tarde, Wandinha consegue um tempo livre e vai explorar o parque. Ao entrar no museu dedicado a Joseph Crackstone (figura histórica muito importante para a cidade), a garota tem uma visão e descobre que Crackstone, quando era vivo, trancou, com o apoio dos outros peregrinos, todos os “anormais” (ou seja, aqueles que não se encaixavam no modelo de sociedade esperado) em um galpão e ateou fogo no lugar, matando todos, exceto Goody Addams, uma ancestral de Wandinha que conseguiu escapar e jurou vingança.

No fim do dia, ocorre uma cerimônia de inauguração de uma estátua de bronze de Crackstone na praça da cidade, e os alunos de Nevermore estão presentes. Mas Wandinha havia planejado algo, que conseguiu executar graças à ajuda da personagem Mãozinha: no momento da inauguração, a estátua pegou fogo.

De volta à escola, Wandinha é repreendida pela diretora. Durante a discussão, Wandinha diz algo que é muito valioso para os historiadores: “o papel da história é lembrar as pessoas daquilo que elas querem esquecer”. Com essa fala, Wandinha justificava sua ação, que pode ser classificada como um protesto.

Mais uma vez, pode-se constatar, Wandinha contrapõe-se à narrativa histórica tradicional com muita ousadia. Mais uma vez, também, desmente a história do “colonizador bonzinho” e denuncia as injustiças sofridas por aqueles que foram subjugados.

4.3. Como abordar em sala de aula

A popularidade de Wandinha entre os jovens pode ser aproveitada pelos professores de História em sala de aula, para trabalhar temas como a colonização, por exemplo, tendo em vista que a referência à personagem querida pode despertar um interesse maior dos alunos pelo conteúdo.

Essa abordagem pode ser feita de diversas formas, uma delas é comparando a colonização dos Estados Unidos com a do Brasil. Esse poderia ser um tema bastante interessante para abordar, tendo em vista que é bem comum pensar que nos Estados Unidos o processo foi mais tranquilo, pelo simples fato de ter sido uma colônia de povoamento, e não de exploração. Contudo, quando se começa a estudar a história dos povos nativos da região, descobre-se que a situação foi muito mais difícil do que se imaginava.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

É inegável a popularidade de Wandinha entre os jovens (e tantas outras gerações mais antigas), assim como também é inegável o potencial crítico-reflexivo das cenas analisadas neste trabalho. Também é de fundamental importância o desenvolvimento do senso crítico nos jovens e a busca por uma História mais questionadora. Dessa forma, mostra-se muito proveitoso unir esses três elementos e pensar em abordagens a serem feitas em sala de aula, relacionando a personagem a conteúdos que estejam sendo estudados.

Neste trabalho, foram pensadas algumas abordagens de conteúdos em História, mas a criatividade dos professores – que também são inventores - pode desenvolver outras metodologias para (muito) além do que foi pensado aqui, abordando outros conteúdos, disciplinas e referências da cultura pop.

REFERÊNCIAS

A FAMÍLIA ADDAMS 2. Direção: Barry Sonnenfeld. Produção de Scott Rudin. Estados unidos: Paramount pictures, 1993.

DE CERTEAU, Michel. **A escrita da história**. Forense Universitária, 2011.

EPISÓDIO 3 (temporada 1, ep.3). **Wandinha** [Seriado]. Direção: Tim Burton. Produção: Carmen Pelelea. Estados Unidos: Millar Gough Ink, 2022. Disponível em: [ww.netflix.com](http://www.netflix.com). Acesso em: 19 set. 2023.

REIS, Maurício de Novais; ANDRADE, Marcilea Freita Ferraz de. O pensamento decolonial: análise, desafios e perspectivas. **Revista espaço acadêmico**. n.202, mar. 2018. Disponível em: <http://www.Periodicos.Uem.Br>. Acesso em: 18 set. 2023.

RIBEIRO, Paulo Rodrigues. O dia de ação de graças nos eua: pressupostos religiosos na construção da identidade nacional norte-americana. **Aedos**, vol. 5, n. 13 , ago/dez 2013. Disponível em: [Https://seer.Ufrgs.Br/aedos/article/download/40542/28061](https://seer.ufrgs.br/aedos/article/download/40542/28061) . Acesso em: 18 set 2023.

ROSEVICS, Larissa. Do pós-colonial à decolonialidade. *In:* CARVALHO, Glauber. ROSEVICS, Larissa (orgs.). **Diálogos internacionais: reflexões críticas do mundo contemporâneo**. Rio de janeiro: perse, 2017.

A AMBIÇÃO HUMANA SEM FRONTEIRAS: UM ESTUDO COMPARATIVO ENTRE *MACBETH* E *DEATH NOTE*

Mainan Barbosa BORGES¹

Maria Julia Santos PORTO²

Orientação: João Pedro Wizniewsky AMARAL³

RESUMO: Em anos de estudos críticos e analíticos das obras shakespearianas, é possível identificar a influência da modernidade nas temáticas apresentadas nos trabalhos do Bardo. Esses trabalhos apresentam temas pertinentes aos dias atuais, como a dualidade, conflitos de alma, e a liberdade de ação do ser humano. Algumas obras têm sido reinventadas e adaptadas a novas formas de exibição para o cinema e para outros gêneros literários como o mangá, confirmando a contemporaneidade das obras. A obra japonesa *Death Note* (2003-2006), de Ohba e Obata, apresenta temáticas semelhantes à tragédia shakespeariana *Macbeth* (1606), como a ambição por poder dos protagonistas, motivo para desenvolvimento do enredo de ambas histórias. Segundo o *Cambridge Dictionary*, a ambição é o desejo de se tornar alguém especial ou realizar algo extraordinário, e essa definição descreve os desejos dos protagonistas, Light e Macbeth. Contudo, o meio encontrado por eles para alcançar seus objetivos foi o da corrupção. A partir desse viés, o presente estudo visa identificar os elementos narrativos das tragédias de Shakespeare propostos por Moore (2004) no mangá *Death Note*, bem como descrever e comparar os resultados da ambição dos protagonistas de ambas as obras e a influência de outras personagens em suas ações. Todo ser humano possui ambições; todavia, o resultado das ações que prejudicam outras pessoas, principalmente inocentes, como as ambições de Light e Macbeth que visam o benefício próprio, podem levar a caminhos solitários e de morte.

Palavras-chave: Literatura Comparada; Macbeth; Death Note; ambição.

1. INTRODUÇÃO

É certo que as obras Shakespearianas são de grande influência no mundo atual e isso se dá a partir das temáticas trabalhadas por ele em suas comédias e tragédias e, ainda, na construção de suas personagens. Nesse viés, Shakespeare se apresenta à frente do seu tempo, por trazer questões como a dualidade, os conflitos de alma, e a liberdade de ação do ser humano no mundo.

Em suas grandes obras, *Hamlet*, *Rei Lear*, *Otelo* e *Macbeth*⁴, o autor elizabetano apresenta essas questões, rompendo com o tradicionalismo das tragédias gregas, as quais serviram de inspiração para os dramaturgos do Teatro Elisabetano (1558-1603), e retomando os “ensinamentos teólogos medievais” de modo a se opor, a

1 Graduada em Letras - Inglês pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: mainan.xx@gmail.com.

2 Graduada em Letras - Inglês pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: majuportos@gmail.com.

3 Doutor em Letras - Estudos Literários pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Professor substituto da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). E-mail: jpwamaral@gmail.com.

4 Tais obras são consideradas as quatro grandes tragédias de Shakespeare. Isso se dá, pois os protagonistas são descritos com traços das diversas nuances do ser humano (SANTOS, 2008).

partir da valorização da ação efetiva do homem (ROCHA, 2001).

Considerando, assim, a grandeza das inspirações de Shakespeare em obras e adaptações no mundo moderno, visto que suas obras podem influenciar e serem reinventadas em diferentes obras de diferentes mídias (adaptações para o cinema ou adaptação para outro gênero textual, como mangá), o presente trabalho se propõe a investigar a possibilidade de influência/atemporalidade de aspectos presentes nas obras shakespearianas em obras contemporâneas de diferentes origens e *backgrounds* culturais. Para tanto, os objetivos específicos que guiam o estudo são: 1) descrever e comparar os resultados da ambição dos protagonistas de ambas as obras, bem como a influência de outras personagens em suas ações; e 2) identificar os elementos narrativos das tragédias de Shakespeare propostos por Moore (2004), presentes em *Macbeth*, no mangá e anime *Death Note*.

Esse trabalho foi desenvolvido na disciplina de Teatro Elizabetano e Poesia Romântica, ofertada no curso de licenciatura em Letras - Inglesa no período 2022.2. A partir das discussões em sala de aula, pôde-se fazer conexões entre a tragédia de *Macbeth* com o mangá e anime *Death Note*.

2. METODOLOGIA

O presente estudo pode ser considerado de cunho bibliográfico e comparativo, visto que as obras foram analisadas e comparadas, buscando encontrar e apontar características das obras de Shakespeare em uma obra de cultura japonesa, escrita no presente século.

Portanto, as obras *Macbeth* (1606⁵) e *Death note* (2003-2006) foram analisadas e descritas a partir do material em língua inglesa disponível *online* no *Sparknotes* e no livro *No Fear Macbeth* (2005). Primeiramente, foram consideradas as ações de *Macbeth*, protagonista da obra homônima, e os resultados obtidos a partir de suas ações ambiciosas, bem como a influência de *Lady Macbeth* na linha do tempo da trama. Posteriormente, foram consideradas as ações de *Light*, protagonista do mangá e anime *Death Note*, assim como a influência de *Misa Amane* nas ações dele, e o resultado de suas ações ambiciosas.

Por fim, foram considerados os elementos narrativos das obras de Shakespeare, propostos por Moore (2004), como o herói trágico, o sobrenatural, a hamartia, a luta entre bem e mal e a perda trágica, presentes nas tramas, com o fim de identificar a semelhança entre *Macbeth* e *Death Note*.

3. DESCRIÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

Em ambas as obras, é possível notar como o poder da ambição dos protagonistas guiam suas ações. Nesse viés, segundo o dicionário Cambridge, a ambição é o grande desejo pelo sucesso, realizações, poder e riquezas. Essa definição se torna muito pertinente ao descrever as ações de *Macbeth* e *Light*.

Desse modo, os resultados das ações dos protagonistas, a partir do surgimento de suas ambições serão descritos, bem como as características presentes na obra de Shakespeare e no mangá/anime serão apontados e comparados a seguir.

5 Acredita-se que a primeira performance de *Macbeth* aconteceu em 1606, contudo é difícil afirmar com precisão (ENGLISH LIBRARY, c2023).

3.1. Ambição em Macbeth e Death Note

Na obra *Macbeth*, o sentimento de ambição é gerado no protagonista devido a seu desejo interno de ser poderoso juntamente com a intervenção externa a partir da sequência de ações realizadas por ele, que buscava cumprir com a profecia feitas pelas criaturas mágicas, isto é, as bruxas. Na peça, as forças sobrenaturais possuem um papel importante, visto que são elas, as responsáveis por aumentar a ambição de Macbeth após o primeiro encontro. Contudo, é de extrema importância pontuar que é o personagem principal quem movimenta sua história.

MACBETH: This supernatural soliciting
 Cannot be ill, cannot be good. If ill,
 Why hath it given me earnest of success,
 Commencing in a truth? I am thane of Cawdor.
 If good, why do I yield to that suggestion
 Whose horrid image doth unfix my hair
 And make my seated heart knock at my ribs,
 Against the use of nature? Present fears
 Are less than horrible imaginings.
 My thought, whose murder yet is but fantastical,
 Shakes so my single state of man
 That function is smothered in surmise,
 And nothing is but what is not. (SPARKNOTES EDITORS, 2005, p. 8)

Essa diz respeito a um solilóquio de Macbeth após o encontro com as bruxas. Nesse momento, ele está refletindo sobre a profecia de se tornar o Conde de Cawdor e o Rei da Escócia. Ele considera que para suceder e acontecer o que foi profetizado, ele deve agir, nesse caso matar o Rei Duncan (até então, o rei da Escócia). Contudo, ele teme os próximos passos que deve tomar devido ao fato que o único motivo para matar Duncan é sua própria ambição.

Outro fator externo que influencia no aumento da ambição de Macbeth é a personagem Lady Macbeth. Ela interpreta um papel importante no assassinato de Duncan, devido a sua força e ambição própria. Assim, após a morte de Duncan, “Macbeth ataca tudo e todos que se levantam contra ele e suas ambições – um típico comportamento inumano feito por um tirano desumano”⁶ (Calderwood, 2010, p.11, tradução nossa). Isso implica dizer que Macbeth faz tudo o que pode para se manter como Rei da Escócia e para esconder os seus atos tiranos e sua culpa.

No mangá *Death Note*, Light Yagami – protagonista da obra, encontra um caderno que contém o poder de um *Shinigami* (deus da morte). Esse poder está relacionado com a possibilidade de matar pessoas apenas escrevendo os nomes delas no caderno. Ao descobrir tamanho poder, Light faz uso dele para “limpar o mundo” de criminosos, visto que, segundo ele, são pessoas que merecem morrer:

6 “Macbeth lashes out at anyone or anything that stands between him and his ambitions—a pointless but typically inhuman act by a dehumanized tyrant.” (Calderwood, 2010, p. 11)

Imagem 1: Julgamento de Light em relação ao mundo.



Fonte: <https://www.death-note-manga.com/manga/death-note-chapter-1/7>.

Imagem 2: Objetivo de Light.



Fonte: <https://www.death-note-manga.com/manga/death-note-chapter-1>.

Por esse motivo, o desejo de se tornar o “deus do novo mundo” é gerado, levando Light a fazer tudo que estiver a seu alcance para esconder quem ele é e o poder que carrega em suas mãos. A partir disso, o melhor detetive que o mundo conhece, mas que não sabem o nome, aparece para caçar o Kira⁸, isto é Light.

3.2. Elementos narrativos shakespearianos em Death Note

Nas obras do grande Shakespeare é possível encontrar alguns elementos que compõem a narrativa de suas peças, elas podem ser: o sobrenatural, a Hamartia, a luta entre o bem e o mal, a perda trágica e o herói trágico (MOORE, 2004). Esses elementos podem ser encontrados em *Macbeth*, e também em obras mais atuais. Nesse viés, serão apontados aqui esses pontos identificados por Moore (2004) no mangá e anime Death Note.

Nessa nota, o encontro com o sobrenatural desenvolve e desperta nos protagonistas a ambição. Isso acontece pois “a natureza humana muda quando impelida por certos incentivos para conquistar algo baseado na certeza que não haverá falhas” (SHAHWAN, 2015, p. 96, tradução nossa). Assim, após o encontro com o sobrenatural, tanto Macbeth quanto Light ponderam suas ações, de modo a alcançar seus objetivos.

7 A leitura de um mangá se dá da direita para a esquerda. (N.A.)

8 Kira, nome dado a Light, já que ninguém sabe quem é. Esse é a pronúncia japonesa para a palavra *killer*, do inglês.

9 “(...) human nature gets changed when impelled with certain incentives to gain something based on certainty of no failure (...)” (SHAHWAN, 2015, p. 96)

Quando frente às ações que precisam realizar, os protagonistas passam por um momento de *Hamartia*, isto é, por conflitos externos e internos. Nas obras em análise, o conflito externo se dá a partir da luta entre os inimigos de Macbeth e Light, a saber Banquo e Macduff e L e Near, respectivamente. Já em relação aos conflitos internos, os personagens principais sofrem do medo de serem descobertos e do tamanho poder que carregam. Assim, em Macbeth, mesmo tendo a ambição, ele teme a ação, como Lady Macbeth pontua na fala abaixo:

LADY MACBETH: Thou wouldst be great
Art not without ambition, but without
The illness should attend it (SPARKNOTES EDITORS, 2005, p. 11)

Já Light, questiona se ele é capaz de lidar com tamanho poder que o caderno carrega:

Imagem 3: Conflito interno de Light.



Fonte: <https://www.death-note-manga.com/manga/death-note-chapter-1>.

Ainda sobre os conflitos externos, outra característica apontada por Moore (2004) é a luta entre o bem e o mal. Por um lado, na obra Macbeth, ele deve enfrentar Banquo, um dos seus companheiros de batalha e também um dos que recebeu profecia das bruxas no dia que Macbeth as encontrou. Com medo de perder sua posição de Rei para a linhagem dos filhos de Banquo, Macbeth manda matá-los. Contudo, Macduff, de modo a descobrir quem matou o Rei Duncan, confronta Macbeth, que iludido pelas bruxas, acha que não pode morrer.

Por outro lado, em Death Note, Light enfrenta a polícia e o detetive L, que, como mencionado anteriormente, não tem o verdadeiro nome conhecido. Assim, quando ajudado por Misa Amane (uma garota que conseguiu também o poder do shinigami), ele consegue descobrir o nome do detetive e acaba o matando-o. Contudo, ele não tem conhecimento do sucessor de L, chamado de Near, que é o responsável por perseguir e apontar provas contra Light, que pensa ser invencível.

É a partir desses conflitos que as obras descrevem muitas perdas, ou segundo Moore, perdas trágicas. Tanto em Macbeth como em Death Note, os protagonistas conseguem matar seus principais inimigos, porém eles também perdem seus aliados ou alguém próximo a eles. No caso de Macbeth, Lady Macbeth se mata pelo peso da culpa que ela carrega no esquema de assassinato contra o Rei Duncan. Já para Light, seu pai, chefe da polícia morre na perseguição contra seu filho (esse fato foge do conhecimento dele) e Misa Amane também

comete o suicídio, pois não aguenta a pressão da polícia, nem a culpa.

Não obstante, os protagonistas podem ser pontuados como Heróis Trágicos (Moore, 2004), devido às perdas passadas e ao resultado de suas ações. Ao final da obra, mesmo achando ser imbatível, Macbeth e Light são mortos, pontuando os resultados das suas ações ambiciosas. Assim, para alcançar seus objetivos, os personagens principais de ambas as obras escolhem trilhar o caminho da corrupção, que para eles parece ser certo, mas que ao final levou-os à morte (PROVÉRBIOS 14.12, NVT). As palavras de Near dirigidas a Light, em *Death Note*, podem ser direcionadas para ambos protagonistas: “Você desejou o poder, mas você se confundiu com um deus. No final você não é nada mais do que um serial killer louco. Isso é o que você é, nada mais, nada menos.” (Near, 2007. ep. 37). Portanto, o que acontece nas obras analisadas é que, no final, todo o esforço e a ambição os levaram a nada mais do que suas próprias ruínas.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista a fama de Shakespeare devido à construção de suas personagens cativantes, visto que os traços deles representam as muitas nuances do caráter humano, seja positiva, negativa ou emocional, essa pesquisa propôs descrever e comparar o desenvolvimento das ações resultantes da ambição humana nos protagonistas da obra shakespeariana *Macbeth*. e do mangá e anime *Death Note*, bem como pontuar os elementos narrativos propostos por Moore (2004), presentes em *Macbeth* na obra japonesa.

Baseando-se na perspectiva da literatura comparada, nota-se que as ações realizadas a partir da ambição, em *Macbeth*, podem ser encontradas em obras modernas, com backgrounds diferentes, como no caso da obra japonesa *Death Note*. A partir da análise das obras, a ambição dos protagonistas os levava a escolher o caminho da corrupção, visando justiça e realização próprias. Essa temática abordada em ambas as obras levanta uma reflexão de que nem tudo que reluz é ouro, nem que a justiça pode ser alcançada pelas próprias mãos. Isso quer dizer que há caminhos que parecem ser corretos, mas o final dele é a destruição de si mesmo e de outros.

Portanto, a contribuição do presente estudo se deu a partir da reflexão acerca das temáticas apresentadas nas obras de Shakespeare, que se apresenta como a frente do seu tempo, inspirando outras obras com sua grandiosidade. Tanto em suas tragédias como em suas comédias, as pertinentes temáticas ganham enfoque no mundo moderno, a partir de adaptações e novas criações, como é o caso de *Death Note*.

A presente análise confirma não apenas a possibilidade de estreitamento e intersecção entre a literatura e outras artes, como o cinema ou a arte fílmica. Também percebe-se a possibilidade de ampliação dos horizontes interpretativos a partir de obras de aparente distância cultural, geográfica e temporal, uma das muitas possibilidades da literatura comparada. A partir de uma abordagem comparatista, com o emergir de diferenças, é possível ressaltar características importantes das obras literárias, ressaltando os elementos que as constituem (BONILLA, 2014). Tais elementos semânticos se potencializam ao formarem campos semânticos completos, como as ações que constroem a ambição em ambas as obras analisadas, e a partir da literatura comparada, encontra-se conexão não apenas entre obras, mas também entre esferas do conhecimento e da vida humana que permeiam a literatura (REMAK, 1994).

REFERÊNCIAS

AMBITION. *In:* Cambridge Academic Content Dictionary, Cambridge: Cambridge University Press, 2023. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/ambition>>. Acesso em: 17 de jun. de 2023.

BÍBLIA. Provérbios. *In:* **Bíblia Sagrada.** Nova versão transformadora. São Paulo - SP. 1 ed. editora: Mundo Cristão, 2016.

BONILLA, Joe Montenegro. Film and Literature: A History of Sibling Rivalry. **Letras**, n. 55, p. 129-145, 2014.

CALDERWOOD, James L. **Macbeth: Counter-Hamlet.** *In:* BLOOM, Harold. **Bloom's Modern Critical Interpretations: Macbeth.** USA: Infobase Publishing, 2010. p. 7-31.

DEATH NOTE. Japan: Weekly Shōnen Jump, Dez. 2003 - Maio 2006.

DEATH NOTE. Directed by Tetsurou Araki. Japan: Nippon Television, 2007.

JAMIESON, Lee. “**Understanding Macbeth's Ambition.**” ThoughtCo, Apr. 5, 2023. Available in: <[thoughtco.com/ambition-of-macbeth-2985019](https://www.thoughtco.com/ambition-of-macbeth-2985019)>. Acesso em: 23 de jun. de 2023.

MOORE, Thomas. **The 9 Plot Elements of Shakespearean Tragedies.** *In:* **No Sweat Shakespeare**, London. c2004 - 2022. Disponível em: <<https://nosweatshakespeare.com/blog/9-plot-elements-shakespearean-tragedy/>> Acesso em: 25 de jun. de 2023.

REMAK, Henry H. H. Literatura comparada: função e definição. *In:* CARVALHAL, T. F; COUTINHO, E. F. (Org.). **Literatura comparada: textos fundadores.** Rio de Janeiro: Rocco, 1994, p. 175-190.

SHAHWAN, Saed J. “Fair is foul, and foul is fair”: Themes of Loss and Death in William Shakespeare's Macbeth. *In:* **Research on Humanities and Social Sciences.** Vol. 55, n. 12, 2015.

SPARKNOTES EDITORS. “No Fear Macbeth.” SparkNotes.com, SparkNotes LLC, 2005. Disponível em: <www.sparknotes.com/nofear/shakespeare/macbeth/>. Acesso em: 15 de set. de 2023.

野心. *In:* Cambridge Dictionary, Cambridge: K dictionaries, 2014. Available in: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/japanese-english/野心>>. Acesso em: 17 de jun. de 2023.

O PODER DAS PALAVRAS: UMA ANÁLISE SOBRE A IMPORTÂNCIA DO ACESSO À LEITURA NO ROMANCE “CARTA À RAINHA LOUCA”

Mônielly Silva de MEDEIROS¹

RESUMO: Nesta pesquisa, pretende-se analisar a representação de leitura, assim como a sua importância para o desenvolvimento da personagem principal Isabel das Santas Virgens, constituída no romance “Carta à Rainha Louca” (2019) da escritora Maria Valéria Rezende, grande destaque da literatura contemporânea. Focaliza-se a construção da personagem Isabel, sujeito que tem sua vida controlada inicialmente por seu pai e depois por outras instituições contra a sua vontade, mas tem toda a sua vida cercada pela leitura, com a qual consegue se sobressair em algumas situações e através da qual busca ter contato com a rainha Maria I, conhecida também como rainha louca através de cartas. O trabalho se trata de uma pesquisa bibliográfica. O escopo teórico utilizado fundamenta-se nas ideias de Zilberman (2001), Jouve (2002), Louro (2014), Cosson (2018), entre outros autores. Ao final do trabalho, evidencia-se que a obra apresenta concepções de leitura sociocultural, humanizadora e libertadora, que defende a leitura e a escrita como linguagem importante no processo de construção do sujeito crítico e consciente de si e do mundo, permitindo ao sujeito-leitor ter acesso a outros ambientes, assim como à esperança de melhoria e mudança de sua realidade.

Palavras-chave: Leitura; Literatura; História; Carta à Rainha Louca; Maria Valéria Rezende.

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa surgiu da necessidade de analisar alguns aspectos importantes da obra “Carta à Rainha Louca”, da autora Maria Valéria Rezende, tais como as vozes femininas de personagens que ambientam o Brasil (o Nordeste, de forma mais específica) do século XVIII, assim como suas inquietações, desafios e ensinamentos.

A obra retrata a vida de Isabel das Santas Virgens, mulher pobre que acompanha a sua senhora Blandina, filha de família nobre em todos os lugares e se passa no final do século XVIII. Blandina, como toda mulher branca e de família nobre, tem o seu futuro traçado pela família, enquanto Isabel, por não pertencer à nobreza, não é destinada a nenhum príncipe ou duque, mas sim a acompanhar a sua senhora e auxiliá-la em tudo.

Após se apaixonar por Diogo Lourenço de Távora, que diz ser o filho bastardo de uma rica família, Blandina se torna emocionalmente dependente do rapaz, que vai embora fazendo eternas promessas de retorno e de que encontraria um tesouro perdido para que pudessem fugir juntos. No entanto, isso nunca ocorre. Ao saber do ocorrido o pai de Blandina a deserta e interna em um convento, junto a sua criada Isabel, que também sofre as dores de sua senhora.

Ao serem levadas para o convento localizado na Bahia, Blandina se deteriorou cada vez mais, pelas saudades que sentia do amado, enquanto Isabel usava de seus conhecimentos de leitura e escrita para conseguir suprimentos para si e sua senhora, assim como para se distrair do cotidiano de sua nova vida.

Dessa maneira, foi elencado o seguinte objetivo geral: observar a importância da leitura para as vozes femininas, sendo desenvolvido a partir dos seguintes objetivos específicos: observar algumas definições de gênero e feminismo; analisar algumas concepções de leitura; analisar a importância do acesso à leitura e à

1 Graduada em Letras - Língua Portuguesa. UEPB. E-mail: monielly.medeiros021@gmail.com.

escrita para todas as pessoas. Para tal, foi selecionada uma bibliografia acerca de estudos de gênero e algumas definições de feminismo e também pesquisas sobre concepções de leitura diversificadas.

2. METODOLOGIA

Quanto à abordagem, o presente trabalho desenvolve uma pesquisa qualitativa, por não abordar aspectos quantitativos em sua análise. De acordo com Gerhardt; Silveira: “A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais.” (GERHARDT; SILVEIRA, 2009, p. 32)

Quanto aos objetivos, se trata de uma pesquisa exploratória, pois tem como propósito trazer maior proximidade com o problema ou problemas em questão. Já quanto aos procedimentos, trata-se de uma pesquisa bibliográfica, visto que depende de outros textos – tanto teóricos, quanto literários – para existir.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação da presente pesquisa irá se basear em duas áreas específicas: a primeira delas será sobre estudos de gênero e sexualidade, por uma perspectiva feminista. Já a segunda, tratará de conceitos de letramento literário e concepções de leitura e leitor. Dessa maneira, esta etapa será dividida em duas seções.

3.1. Gênero, uma convenção social

Os estudos acerca de gênero estão intimamente relacionados ao termo sexualidade, por se situarem, à primeira vista, no campo do individual e estarem relacionados ao padrão heteronormativo da maioria das sociedades ocidentais. No entanto, tais estudos surgem após muitos anos de pesquisas, reivindicações e revoltas de mulheres, homens, de diferentes etnias, culturas, gêneros e sexualidades no decorrer das décadas, como descreve Louro a seguir:

É através das feministas anglo-saxãs que gender passa a ser usado como distinto de sex. Visando “rejeitar um determinismo biológico implícito no uso de termos como sexo ou diferença sexual”, elas desejam acentuar, através da linguagem, “o caráter fundamentalmente social das distinções baseadas no sexo. (Scott, 1995, p. 72). (LOURO, 2014, p. 25)

Após a conceituação de gênero como um termo estabelecido, não de forma natural, mas social, se torna mais fácil perceber como ocorre a divisão do trabalho, o cuidado doméstico e o trabalho não remunerado, o cuidado dos filhos e de seu desenvolvimento. Também pode-se perceber mais claramente que a divisão de um gênero mais frágil que possui tendências mais delicadas e reservadas para ambientes internos, se opõe em quase tudo ao seu “sexo oposto”, viril, forte e desenvolvido para habitar plenamente ambientes externos e que demandam firmeza, controle, virilidade, etc.

Percebe-se também que não é apenas o sexo ou as características sexuais que definem o indivíduo como mulher ou homem, mas sim características que são valorizadas em determinada época ou cultura, que acabam construindo o que é considerado feminino ou masculino, como padrões que a sociedade estabelece que definem seus comportamentos. (LOURO, 2014).

Pensando no conceito de gênero, pode-se imaginá-lo como um padrão estabelecido para cada pessoa baseado em seu sexo biológico, com o intuito de padronizar as ações, características e gostos das pessoas. Pode-se visualizar um intuito extremamente capitalista nesses padrões, facilitando e incentivando a formação de famílias heteronormativas, etc.

Seguindo esse raciocínio, a partir do momento em que uma criança nasce com a genitália do sexo feminino, a sociedade determina que esse indivíduo será uma mulher, tendo características físicas femininas, como cabelos grandes, roupas que valorizem o seu corpo e sua sensualidade, assim como saltos, usará maquiagem, falará baixo e de forma calma. Além dessas, suas características psicológicas também serão moldadas desde o nascimento, a partir dos brinquedos que lhe são entregues como bonecas para que aprenda a cuidar de crianças, casas e brinquedos domésticos, para que familiarize com atividades domésticas, e conseqüentemente idealize o seu futuro como mãe e esposa, ao lado de um homem, papéis sem os quais jamais se tornaria uma “mulher completa e feliz”.

Se por um lado, pessoas são moldadas como seres cuidadosos e zelosos, por outro, a partir do momento em que uma criança nasce com o órgão genital masculino, se estabelece que esse indivíduo será um homem, com atitudes e características masculinas, ou seja: será responsável por prover financeiramente a sua casa e da sua família, terá liberdade e incentivo para dirigir sempre que quiser, para comprar seus próprios bens, sair o horário que desejar sem se preocupar em “guardar a sua honra” de possíveis assédios, afinal, em grande parte dos casos, o homem é produzido como um assediador em potencial. Se espera que esse indivíduo tenha e utilize de sua liberdade no sentido financeiro, amoroso, sexual enquanto a mulher é privada disso na maior parte da sua vida. Além dessas questões, se espera que em algum momento ele forme uma família a partir de uma relação heterossexual.

Nesse momento a “caixa” do gênero estabelece tanto a forma como os indivíduos devem se portar (gênero) com base em uma característica física, quanto por quais pessoas cada indivíduo deve se sentir atraído sexualmente (sexualidade), ou seja, homens devem se sentir atraídos por mulheres e mulheres por homens.

Além das diferenças de gênero, que tornam pessoas que não se enquadram nelas espécies de “aberrações da sociedade”, visto que até poucos anos atrás – 2019 de forma mais específica, ano em que a transexualidade deixa de ser considerada uma patologia oficialmente pela Organização Mundial de Saúde (OMS) – todos os indivíduos passam também pela “caixa” da sexualidade, em que o homem que não se sente atraído amorosamente ou sexualmente por uma mulher ou vice versa também sofrem preconceito, além disso, transexuais e travestis, que não seguem o padrão de genitália feminina – mulher ou genitália masculina – homem tem sua identidade questionada.

Os padrões de gênero e sexualidade não apenas criam expectativas e regras sobre estética nas pessoas, mas também e principalmente de atitudes e formas de viver, produzindo relações de poder em que a mulher é subjugada pelo homem, como afirma Louro: “Mais uma vez se consagra a idéia que o feminino é um desvio construído a partir do masculino.” (LOURO, 201, p. 78). Soma-se a isso, questões de raça, etnia e nacionalidade, tornando essas relações de poder muito mais complexas.

Os sujeitos que constituem a dicotomia não são, de fato, apenas homens e mulheres, mas homens e mulheres de várias classes, raças, religiões, idades, etc. e suas solidariedades e antagonismos podem provocar os arranjos mais diversos, perturbando a noção simplista e reduzida de “homem dominante versus mulher dominada. (LOURO, 2014, p. 37).

Como resultado dessas convenções sociais, tanto homens quanto mulheres sofrem caso não se adequem em seus “papéis sociais”, porém, mesmo que todas as pessoas sejam subjugadas por esse sistema, mulheres e pessoas pretas são aquelas que mais sofreram historicamente, tendo sua liberdade condicional ou totalmente privada, sofrendo abusos psicológicos, físicos e sexuais, precisando se submeter a situações constrangedoras e em muitas vezes não compreendendo que o seu sofrimento se deve não a uma escolha individual ou de mal gosto, mas a todo um sistema social e bem estruturado para que dominados permaneçam sendo dominados e dominadores permaneçam sendo dominadores.

“Enquanto os corpos das mulheres são elementos comuns das imagens que consumimos na internet, as mulheres têm bem menos chances de serem produtoras de conteúdo na rede.” (CONNEL; PEARSE, 2015, p. 30). O trecho ao lado evidencia como atualmente e cada vez mais mulheres tem acesso a postos de trabalho, construir carreiras, ocupar alguns espaços na esfera pública, porém raramente esses lugares são considerados postos de poder, seja político, social ou econômico.

Por fim, compreende-se que, na perspectiva de gênero, indivíduos tem suas vidas predestinadas não pela biologia, mas sim pela cultura e pela sociedade, uma vez que tais padrões e estruturas já citadas anteriormente foram, em algum momento da história, estabelecidos arbitrariamente, mesmo que atualmente para que esse status quo seja mantido, os padrões não sejam arbitrários, como demonstra o trecho a seguir: Quando a ‘cultura’ relevante que ‘constrói’ o gênero é compreendida nos termos dessa lei ou conjunto de leis, tem-se a impressão de que o gênero é tão determinado e tão fixo quanto na formulação de que a biologia é o destino. Nesse caso, não a biologia, mas a cultura se torna o destino. (BUTLER, 2016, p. 29).

3.2. As concepções de Leitura

A leitura conceituada nesta pesquisa, se refere principalmente à leitura literária, mas também à leitura de mundo, do que nos cerca e permeia o mundo como o conhecemos. As concepções abordadas aqui, permitirão que se construa uma visão mais ampla acerca da leitura e sua importância nas sociedades atuais, mas também nas sociedades da antiguidade.

De acordo com Chartier (2009), a leitura supõe que o leitor tenha a liberdade de se apropriar do texto e trazê-lo para a sua realidade, de maneira que um mesmo texto pode despertar em diferentes pessoas sentimentos e descobertas distintas, afinal, questões como idade, cultura, linguagem, escolaridade, gênero, sexualidade, etnia, entre outras definições tornam cada indivíduo singular, assim como suas experiências, afinal, como afirma o autor: “a relação da leitura com um texto depende, é claro, do texto lido, mas depende também do leitor, de suas competências e práticas, e da forma na qual ele encontra o texto lido ou ouvido.” (CHARTIER, 2009, p. 152)

As descobertas que acontecem com a leitura de textos diversos estão intimamente ligadas ao processo de identificação do leitor com o texto e também com o processo de prazer da leitura. Essa noção de prazer diverge muito da ideia de leitura tida por muitas pessoas como obrigação, devido a forma impositiva que muitas vezes a leitura é trazida para tais pessoas, porém, é importante ressaltar que a leitura como forma de prazer é aquela que estabelece uma relação profunda com o leitor, tirando-o muitas vezes de sua realidade e permitindo-o conhecer épocas e locais até então inimagináveis.

Para Jouve (2002), a relação entre leitura e flutuação leva ao indivíduo leitor a um estágio de viagem, como é possível visualizar a seguir: “Modelizar uma situação é propor ao leitor experimentar no modo imaginário uma cena que ele poderia viver na realidade: a leitura, em outras palavras, permite ‘experimentar’ situações.”

(JOUVE, 2002, p. 138).

O conceito de leitura como prazer é muito relativo e depende claramente de leitor para leitor, afinal, cada sujeito possui suas preferências, todavia, tanto de acordo com os autores citados anteriormente como para Barthes, o processo de leitura é altamente prazeroso e pode ser comparado a um prazer sexual, tendo em vista que cada espera por uma nova descoberta, cada nova palavra e acontecimento conhecido, leva o leitor a sensações talvez indescritíveis e o faz querer ler sempre mais, como demonstra o trecho a seguir: “O prazer do texto é semelhante a esse instante insustentável, impossível, puramente romanesco, que o libertino aprecia no fim de uma maquinação ousada, ao fazer cortar a corda que o suspende, no momento em que atinge a fruição.” (BARTHES, p. 40).

Além da concepção de leitura como prazer ou fruição, ela também pode ser concebida como sinônimo ou meio de poder, no sentido de que pessoas “letradas” tem acesso a determinados lugares de poder que outras pessoas, por não terem acesso à leitura, ou ao que é considerado literatura pelo cânone teria. Essa concepção é excludente, pois segrega pessoas que não possuem determinado conhecimento, tornando assim seus outros saberes orais e culturais inválidos na nossa sociedade. Por esse motivo, nessa pesquisa defende-se que a leitura e o acesso à leitura devem estar acessíveis a todos, sem exceção, mas não de forma imposta e autoritária, e sim de maneira a respeitar a cultura e os saberes originários de cada povo.

A partir do momento que se estabelece a leitura como poder, as pessoas que a conhecem tem acesso a determinados saberes e também a um status na sociedade: “Desde que o livro, como disse antes, é um poder, o poder sobre o livro é evidentemente um poder.” (BOURDIEU; CHARTIER, 2009, p. 243) evidenciando como o ato de ler, carrega em si muitos significados e simbologias.

Por trazer esse status, a leitura também é vista como perigosa e subversiva, uma vez que, o acesso de tal status a toda população poderia – e possivelmente causaria – muitos questionamentos e desejo de mudança na sociedade, afinal, os detentores de poder não querem perde-lo, pois em uma sociedade capitalista, o que torna o poder especial é justamente o fato de ele estar nas mãos de pouquíssimas pessoas. Essa afirmação pode se tornar mais clara com a leitura do seguinte trecho de Culler acerca da literatura:

A literatura é a atividade de uma elite cultural e é o que se chama às vezes de “capital cultural”: aprender sobre literatura dá a você uma baliza na cultura que pode compensar de variadas maneiras, ajudando-o a se entrosar com pessoas de status social mais alto. Mas a literatura não pode ser reduzida a essa função social conservadora... (CULLER, 1999, p. 46).

Além dessas concepções, uma outra que pode ser relacionada ao conceito de leitura como poder – e também, associada a ela, se torna um potencial forma de oposição – é a leitura como resistência ou revolução. Esse potencial resistência tem início no momento em que pessoas socialmente marginalizadas como mulheres, pessoas pretas, indígenas e periféricas passam a ter acesso a leitura, assim, tendo o domínio sobre a memória e a história de suas vidas e cultura. Para Menezes (1987), a memória é tão importante que na civilização grega uma deusa foi criada em homenagem a ela, denominada “Mnemosyne”. A memória pode ser preservada através da tradição oral, mas é a partir da tradição escrita que ela perdura de maneira mais fiel através dos anos.

A partir do momento em que se tem o domínio da leitura, algumas espécies de portas sociais se abrem para os indivíduos, permitindo que dificilmente ele seja enganado ou tenha informações omitidas, por ser capaz de buscar as suas próprias referências. Como afirma Geraldí: “dominar os mesmos instrumentos de poder dos dominantes é uma forma de acesso e rompimento deste poder.” (GERALDI, 1984, p. 79).

Ainda sobre a concepção de leitura como instrumento de resistência, Cosson (2018) afirma que a literatura tem o potencial de subverter sociedades, afinal, uma sociedade de equidade, onde todos os indivíduos tem acesso a instrumentos de cultura e leitura, o poder deixa de ser uma espécie de preciosidade ou raridade, como existe atualmente em uma visão meritocrata, mas se torna possível e acessível a todos. Desse modo, esse capítulo se encerra com a seguinte fala de Cosson, que não apenas traz conhecimento, mas também esperança: “A escrita é, assim, um dos mais poderosos instrumentos de libertação das limitações físicas do ser humano” (COSSON, 2018, p. 16).

4. REFLEXÕES

Com base nas referências teóricas citadas anteriormente, o presente capítulo será também dividido em duas seções, sendo a primeira delas referente à questão de gênero e como o conceito de feminismo pode ser representado pela personagem Isabel; enquanto a segunda retratará as concepções de leitura e como elas foram presentes na vida da personagem.

4.1. Isabel, ícone feminista

Como foi descrito na introdução dessa pesquisa, a personagem Isabel nasceu e viveu toda a sua vida inserida em uma sociedade colonial e escravocrata. Mesmo sendo uma mulher branca, por não pertencer à nobreza, ela estava predestinada a servir uma família rica, sendo a dama de companhia de Blandina. Isabel descreve como a sua vida foi toda modificada por homens, inicialmente por seu pai, única referência masculina positiva que teve, porém que precisou abandoná-la após matar um homem que tentou abusar sexualmente de Isabel. Ao se despedir do pai, Isabel ficou sendo cuidada apenas pelos senhores que a receberam como espécie de protegida.

De acordo com Louro (2014), o gênero é definido a partir do sexo biológico de uma pessoa, porém é por meio das convenções sociais que se define uma série de ações e características que o indivíduo deve ter durante sua vida, tornando aqueles que não seguem esses padrões alguém discriminado. Caso Isabel decidisse sair da casa de Blandina, por exemplo, em busca de algum emprego ou abrigo, possivelmente ela sofreria abusos ou seria taxada como louca, assim como a rainha que intitula a obra.

Louro (2014) demonstra também como as divisões de gênero não podem ser simplistas, afinal, uma mulher branca, mesmo que pertença a uma classe social mais baixa, ainda sofre menos machismo e misoginia do que mulheres pretas. A exemplo disso, na obra, Isabel não é considerada uma pessoa escravizada, diferentemente da ama de leite de Blandina e das outras mulheres que vivem na casa senhorial e que estão passíveis de serem chicoteadas ou abusadas a qualquer momento.

Exatamente pelo fato de ser uma mulher que tem acesso ao ambiente íntimo da senhora Blandina, Isabel pôde aprender a ler e a escrever, conhecimento que além de se tornar o seu único entretenimento em um futuro de cárcere muito próximo, será também uma forma de esperança de um dia mudar a sua realidade para melhor.

4.2. Leitura como possibilidade de transformação da realidade

Como foi descrito da fundamentação desta pesquisa, uma das concepções trazidas é a de leitura como

poder que esteve e ainda está nas mãos de poucas pessoas – de maneira proposital e com o intuito de manter esse conhecimento limitado, prova disso é o seguinte trecho da obra “Carta à Rainha Louca”, ao descrever como simples materiais como tinta e papel não eram acessíveis a todos dentro do convento em que Isabel se encontrava:

Vós, por certo, com um simples gesto de Vossa Mão fazeis correr meio mundo para trazer-Vos tudo o que Vos aprouver desejar, creio, e não podeis sequer imaginar os trabalhos pelos quais passei para chegar a simplesmente traçar palavras nestas folhas, pois, se o papel eu tinha, faltavam-me ainda as penas e logo a tinta. (REZENDE, 2019, p. 26).

O trecho acima se trata de uma carta destinada a então rainha Maria I, que nunca foi enviada, mas era uma espécie de refúgio para Isabel. Após conseguir a tinta, de maneira artesanal, a personagem passa a descrever todas as agruras que não só ela, mas as mulheres em geral passam naqueles anos no Brasil. É interessante notar que a todo momento, Isabel se refere à rainha e tenta resgatar nela o sentimento de sororidade, por esta também ser uma mulher e possivelmente já ter passado por algum tipo de privação como resultado do seu gênero: “certamente tendes passado, que Rainha sois, mas nem por isso sois menos mulher, e sofrer e chorar é o quinhão de todas as filhas de Eva” (REZENDE, 2019, p. 10).

Em certo momento, Isabel relata que ao ver a bibliotecária do convento carregar alguns livros, sentiu inveja, “e tive grande inveja, pecado que só diante de tal forma de riqueza me lembra haver cometido” (REZENDE, 2019, p. 33). Esse trecho reafirma a visão de leitura como riqueza, poder e preciosidade. Para Culler (1999), a leitura pode ser vista também como capital cultural, podendo possibilitar que o leitor seja inserido em determinados espaços ditos como privilegiados.

A obra apresenta diversas descrições sobre a importância que a leitura e a escrita apresentam na vida da personagem, porém, para demonstrar esse aspecto de maneira sucinta, o próximo trecho traz as concepções de leitura como fuga da realidade, mas também como resistência e busca pela mudança de sua rotina:

sinto e sei que a única coisa que me pode manter sã a mente, de sorte que eu não naufrague para sempre no mar escapelado dos meus delírios, é o esforço de ordenar as palavras em meu pensamento e no papel, não importando para nada se são verdadeiras – daquela verdade que querem os inquisidores e os juizes – ou se são apenas a verdade do meu desejo e do meu sonho, da liberdade de pensar, que outros consideram insanidade, mas que teima em medrar mais recôndito de qualquer mulher (REZENDE, 2019, p. 51)

A partir do trecho acima, nota-se que a leitura e a escrita tornam-se os únicos refúgio e fuga para a personagem que se encontra reclusa contra a sua vontade em um convento. Além do relato sobre a experiência como algo positivo, a personagem também demonstra a sua inquietação com a situação em que vive, enxergando na escrita das cartas uma possibilidade de liberdade.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base em todas as discussões abordadas dessa pesquisa, é possível apontar algumas conclusões parciais, pois novas informações acerca dos estudos de gênero e também das conceituações de letramento surgem a todo momento. A obra abordada retrata de forma muito sensível as dificuldades passadas por uma personagem feminina, alvo direto dos padrões de gênero que rotulam homens e mulheres em todas as sociedades.

Isabel, de maneira muito árdua, busca com todas as suas forças, por meio da leitura e da escrita, romper

as barreiras físicas que a mantêm prisioneira no convento. Tal fato não é possível no decorrer da obra, mas a personagem consegue muitas vezes romper as barreiras emocionais e tem sua esperança acesa pela leitura.

Por fim, além da autoajuda da leitura para com Isabel, ela também contribui para que a personagem ajude sua senhora Blandina, pois durante certo período de tempo, as provisões que as duas tem para se alimentar e vestir só são possíveis através do dinheiro que Isabel consegue como transcritora de cartas, demonstrando como a leitura pode surpreender e abrir caminhos não imaginados, mas que libertam e subvertem.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. Lisboa: Edições 70, 1973.

BORDIEU, P.; CHARTIER, R. **A leitura**: uma prática cultural. In: CHARTIER, R. *Práticas de Leitura*. Tradução de Cristiane Nascimento. 4 ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2009.

BUTLER, J. P. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. 11 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

CHARTIER, R. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

CONNEL, Raewyn; PEARSE, Rebecca. **Gênero**: uma perspectiva global. 3 Ed. São Paulo: nVersos, 2015.

COSSON, Rildo. **Letramento Literário**: teoria e prática. 2 ed., 7ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2018.

GERALDI, João Wanderley. Prática da leitura de textos na escola. In: ____ (org). **O texto na sala de aula**: leitura & produção. 2 ed. Cascavel, ASSOESTE, 1984.

GERHARDT, T. E.; SILVEIRA, D.T. **Métodos de Pesquisa**. 1ª ed. – Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

JOUBE, Vincent. **A leitura**. Tradução de Brigitte Hervot. – São Paulo: Editora UNESP, 2002.

LOURO, Guacira Lopes. **Gênero, sexualidade e educação**: uma perspectiva pós-estruturalista. 16. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MENEZES, A. B. de. **Do poder da palavra**. Remate de Males, Campinas, n. 7, p. 115-124, 1987.

REZENDE, M. V. **Carta à rainha louca**. 1ª ed., 1ª reimpressão – Rio de Janeiro: Alfaguara, 2019.

A SOCIEDADE MARGINALIZADA E O MEIO TÉCNICO-CIENTÍFICO-INFORMACIONAL NAS OBRAS *CYBERPUNK*: FANTASMAS DO FUTURO

Renne Rodrigues SERAFIM¹

RESUMO: O presente trabalho traz uma abordagem relacional entre a literatura *cyberpunk* e a ciência geográfica, mais especificamente sobre a categoria espaço e suas transformações pelos agentes sociais, na forma como são tratados na ficção e sua referida associação ao mundo real, particularmente a partir da emergência de um Meio técnico-científico-informacional e consequente globalização econômica pelos atores hegemônicos que conduzem tal processo. Para nos situarmos na discussão é preciso entender o que ocorre a nível mundial com o fim da segunda guerra mundial quando o mundo passou por inúmeras transformações socioeconômicas e socioespaciais, quando o investimento no setor tecnológico passou a ser o motor dessas mudanças; como resultado o mundo reestruturou-se passando a ser guiado pela ciência, tecnologia e informação, surgindo assim o meio técnico-científico-informacional, que teve sua propagação em escala global durante as décadas de 1970-1980. Concomitantemente a esses processos espaciais, verifica-se dentro do âmbito literário o nascimento do *cyberpunk*, como uma resposta para essas transformações na pós-modernidade. Sendo uma crítica aos modelos estabelecidos pela globalização, o *cyberpunk* a sua maneira abriu portas para debates sociais a respeito da onipresença tecnológica na sociedade, a privatização do Estado e a crescente onda de marginalização. Neste estudo embarcamos em uma análise de cunho teórico sobre a verossimilhança entre o meio técnico-científico-informacional e o *cyberpunk*, e como que conceitos de áreas tão distintas dão destaque para a criação de uma sociedade pobre e marginal.

Palavras-chave: Meio Técnico-Científico-Informacional; *Cyberpunk*; Marginalização Social; Atores hegemônicos.

1. INTRODUÇÃO

Como podemos verificar através dos séculos, e mais recentemente das últimas décadas, o mundo está em constante evolução, o surgimento da própria civilização de forma gradativa desenvolveu e incentivou o surgimento da industrialização, o que resultou na globalização que vem se impondo e se afirmando freneticamente.

Esses processos acarretaram e ainda acarretam inúmeras mudanças dentro dos setores econômicos e políticos, entre os quais se pode mencionar a aproximação das diversas culturas ao redor do mundo e o desenvolvimento de novas tecnologias e de novas técnicas para os setores industriais, culturais e políticos. Essas novas tecnologias dão-se de forma significativa após o final da segunda guerra mundial e intensificaram-se a partir dos anos 1970 do século XX, fase que ficou conhecida como o meio técnico-científico-informacional (SANTOS, 2006), a qual consagra a junção entre técnica, ciência e informação guiadas pelo funcionamento do mercado global. Desta maneira é possível verificar o quanto o espaço se modificou se tornando mais globalizado, tanto que a própria informação se consolidou como um vetor onipresente e onisciente, disseminando simultaneamente os conhecimentos.

Concomitantemente a essa nova fase mundial, irrompeu-se na ficção científica o subgênero *cyberpunk*, concretizado como um movimento de cunho ideológico-político, onde seus escritores vivenciaram eventos

¹ Mestrando. Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: jrserafimm@gmail.com.

como a guerra fria, o florescer do capitalismo financeiro e o surgimento de novas tecnologias informacionais. Esses fatores foram responsáveis por trazer dentro desse gênero debates a respeito do enfraquecimento ou inexistência das políticas públicas, a falta de segurança nas cidades, o aumento da violência e até mesmo relacionar o meio técnico-científico como estopim no desencadear de um sistema onde as tecnologias se sobressaem e reprimem a população, gerando uma sociedade majoritariamente marginal.

Sendo assim, uma das problemáticas a respeito desse tema é como o meio técnico científico informacional viabiliza o comando dos agentes hegemônicos na economia e na política da mesma forma que participa da criação de uma sociedade marginalizada. Deste modo, o presente trabalho, tem como principal objetivo fazer uma análise entre o meio técnico-científico-informacional e o universo *cyberpunk*, e verificar a partir do paralelo entre esses dois conceitos, como se encontram relacionados com o enfraquecimento estrutural da sociedade, a difusão desenfreada da violência, do medo e da desigualdade social. Ademais o trabalho parte do ponto de vista analítico, e baseia-se em obras *cyberpunks* – um subgênero da literatura ficcional – que tem como conteúdo uma sociedade futurística comandada pelas megacorporações que administram o mercado global e ditam as regras do mundo. De tal maneira que possamos traçar uma linha entre o dito fictício e a realidade, mostrando que o distópico não passa de uma visão crítica do nosso modelo atual de sociedade, e como isso é algo intrínseco do nosso modelo socioeconômico, político e cultural.

2. METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos utilizados nesse trabalho partiram de sua natureza teórica, de início um levantamento bibliográfico, examinando artigos e livros acadêmicos que se relacionam com o assunto tratado nesse projeto. É a partir da utilização das obras de Milton Santos (relacionadas ao meio técnico-científico-informacional) e da escrita de Adriana Amaral (sobre *cyberpunk*) que o projeto se debruça sobre seu objeto, e tem a base científica para que assim seja possível uma melhor abrangência sobre o tema abordado e dessa forma possa ser realizado uma análise sobre a dicotomia entre o fictício e o real.

É dessa forma que o objeto de estudo desse projeto passou a ser uma análise entre o universo estabelecido por essas obras *cyberpunks* e sua relação com o nosso, ou seja, como o meio técnico-científico-informacional está interligado a esse universo no desencadear de uma sociedade fragilizada, que conseqüentemente origina a exclusão da parcela mais fraca da população.

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Com sua evolução constante o meio geográfico vem se aperfeiçoando e se modificando para melhor se adaptar a um novo mundo, este marcado pela presença consistente da ciência e da técnica que reestrutura a essência do território e do espaço, voltados para a produção do capital bruto. Sendo assim a informação vem tendo o papel principal de condutor para facilitar sua circulação dentro do âmbito socioeconômico.

Com o processo de globalização a mundialização do espaço geográfico acarreta transformações dos territórios nacionais em espaços de economia internacional e a produtividade espacial se torna parcela integral do capital mundial, produzindo tensões crescentes entre a localidade e a globalidade, ou seja, gerando um sistema de poder hierarquizado onde países inseridos dentro da globalidade terão grandes influencias de caráter econômico e político nos países inseridos em escalas locais transformando-os em países “escravos”, sede

dependente dos centros de poder.

É partir dessas transformações espaciais que o espaço se modifica tornando-se parte do mercado, ou melhor, o próprio mercado, e agora estará suscetível a todas as regras dos atores hegemônicos, em suma, a partir desta integralização entre mercado e espaço, ele será regido pelo capital, o setor econômico controlará tudo a partir daí, e assim determinará o que é política, o que é cultura e como a sociedade estará integrada nele.

E com o espaço voltado para a dimensão do mercado, que vem se tornando cada vez mais mundial e regido por organizações vinculadas a esses próprios atores, a parcela mais frágil da sociedade (podemos nesse caso chamar de população marginal) vem sofrendo as consequências de um mundo que porta-se exclusivamente para o desenvolvimento econômico, conseqüentemente ocultando e até mesmo excluindo essa população de todos os seus planos e vetores econômicos. O desenvolvimento da economia é baseado naqueles que possuem poder de compra, os bens são produzidos pensando naqueles que podem pagar, neste contexto surge a exclusão, pois a parcela da população que não possui poder de compra se torna automaticamente invisível perante a sociedade.

Os que sofrem a marginalização são excluídos da sociedade e considerados inferiores ou invisíveis, como abordado anteriormente. Esse processo de marginalização ocorre por inúmeros fatores e intensificam as desigualdades sociais, porém como sabemos essas populações não escolheram ser marginais ou indigentes, e a maioria das vezes sofrem de hostilidades, preconceitos e violências. Dessa forma como Santos explica (1978, p.38) “o sistema que cria esse excedente não precisa dele para continuar a funcionar”.

Isto é, a própria modernização da tecnologia com sua solidificação dentro dos setores industriais produz uma desigualdade econômica e social. Os atores hegemônicos em nome do progresso ocasionam uma injustiça ao distribuir o capital apenas para os que já tem poderes de compra, confirmando assim o fato de que os interesses desses desenvolvimentos são ligados estritamente à economia e a política.

Simultaneamente a esse processo, nota-se uma difusão enorme da violência, do medo e da desigualdade social. Uma explicação plausível sobre o porquê desses aumentos, se dá a partir de que o próprio meio técnico-científico são excludentes, sendo assim um gerador de violência guiado pelo funcionamento do mercado global. Concomitantemente ao seu surgimento irrompeu-se na ficção científica o subgênero *cyberpunk*; concretizado como um movimento de cunho político onde seus escritores vivenciaram eventos como a guerra fria, o florescer do capitalismo cru e o surgimento de novas tecnologias informacionais; motivo esse responsável por trazer dentro desse gênero debates sobre o enfraquecimento ou inexistência das políticas públicas, a falta de segurança nas cidades, o aumento da violência e até mesmo relacionar o meio técnico-científico como estopim para desencadear um sistema onde as tecnologias se sobressaem e reprimem a população, gerando uma sociedade majoritariamente marginal. Dessa maneira, ao se analisar obras desse gênero (*Ghost in the Shell*, *Neuromancer*, *Akira*, *Blade Runner* etc.) percebemos que não se trata apenas de mundos fictícios, ditos como utópicos, mas sim, de um reflexo do nosso próprio mundo, o mundo real.

Contendo uma visão pessimista sobre o futuro da humanidade, a crítica que o *cyberpunk* faz ao nosso modelo atual de vida, não se concretiza como errônea, de tal forma que ao observar atentamente os distúrbios originados pelo meio técnico-científico, notamos o aumento drástico da desigualdade social nessas últimas décadas, resultado esse gerado pelos atores hegemônicos que estão cada vez mais no controle da economia global, o que desencadeia respectivamente o aumento do poder dos mesmos. E tendo cada vez mais poder a favor desses agentes e de seus próprios interesses as políticas públicas vão sendo deixados de lado até alcançar sua inexistência, como aponta Santos (1994, p. 48). “Os espaços, assim requalificados, atendem sobretudo a interesses dos atores hegemônicos da economia e da sociedade, e desse modo são encorpados plenamente as

correntes de globalização.”

É a partir daí que a parcela da população que não integre ou se adapte a esse novo modelo de sociedade é deixada de lado, sofrendo assim sua exclusão. E com sua exclusão vem o nascimento do termo marginalidade – abordado em obras *cyberpunk* – onde já podemos estabelecer na sua descrição, que essa parcela da sociedade é invisível, inútil, não passam apenas de animais sem almas, confusos e sem valor. Em outra perspectiva, Santos expõe que o uso da expressão marginalidade e sua conceituação frequentemente permitiram que a chamada “população marginal” de um país fosse julgada excedente, ou que, sob o aspecto econômico, fosse considerada uma população inútil (SANTOS 1978, p.26).

Tanto no âmbito teórico como fictício o conceito de marginalidade vem a ter a mesma origem, a população marginal de ambos os casos não escolhe ser marginal, mas sim são impostos e forçados a serem, com essa imposição os mesmos são apagados da história. Logo podemos descrever e afirmar que o universo *cyberpunk* seria o estágio final da sociedade, contendo assim personagens que se manifestam contra o sistema de governo, e lutam para serem reconhecido como seres viventes. Desta forma, Santos (1994, p. 24) descreve: as minorias se definem pela sua incapacidade de subordinação completa as racionalidades hegemônicas.”

Podemos assim fazer um aparelhamento entre a visão do universo *cyberpunk*, Como mostra Amaral (2005, p. 08): “No *cyberpunk* os personagens precisam descobrir quem são, qual sua função dentro da narrativa e o desfecho final ou apela para o fantástico ou mesmo para a tecnologia como espécie de magia do homem contemporâneo. (RABKIN (1976); THOMAS (1988) *apud* AMARAL, 2005, p. 08).”

Dito isso, analisando tanto as obras *Neuromancer* (1984) e *Ghost in The Shell* (1991) notamos que, os problemas ocasionados pelos atores hegemônicos – no qual dentro das obras *cyberpunk* a sociedade é comandada por megacorporações que substituíram os governos – notamos que a hierarquia da sociedade de ambas pode ser dividida em duas parcelas: a primeira seria respectivamente a população que transitam com implantes cibernéticos (consideradas superiores e detentoras de privilégios), como cita Lemos (2004, p.12): “Os protagonistas das histórias *cyberpunks* são anti-heróis que transitam com implantes (*ciborgues*) por espaços físicos e informacionais em um cenário sociopolítico em que corporações gigantescas dominam todos os campos da sociedade, substituindo até mesmo os governos nacionais.”

Enquanto a segunda seria caracterizada como a parte excluída da sociedade, pois não possuem tal avanço tecnológico, conjuntamente essa sociedade vive em grandes metrópoles sombrias, claustrofóbicas, repleta de caos, desordem e violência. Novamente Lemos (2004) sintetiza isso na sua observação. “Os protagonistas *cyberpunks* se deparam com situações ligadas ao cotidiano das grandes metrópoles atuais, assoladas pelo caos urbano, o crime, a poluição e a degradação das relações sociais” (LEMOS 2004, p.12-13).

Com isso reafirmamos, que esses casos descritos como utópicos e anárquicos não passam de um reflexo do nosso mundo, Santos (1994, p.73). ao escrever *técnica, espaço, tempo: globalização e meio técnico-científico-informacional* debatia que a nova rigidez metropolitana responsável pelo aumento desmesurado do tamanho urbano afeta, na cidade, o sistema de movimento, tornando-o mais anárquico, e, graças a extrema funcionalização de setores urbanos hegemônicos, agrava os problemas de coordenação, mudando a seu talante a distribuição das atividades e dos homens, assim como os seus ritmos.

Uma característica ainda sobre o universo *cyberpunk*, que pode ser notado é a das cidades, no qual é refletida diretamente na hierarquia desse mundo futurístico, no qual a população que detém o poder econômico vive em espaços luminosos – termo cunhado por Santos – tendo a sua disposição itens, comidas e serviços de primeiro mundo enquanto a segunda parcela vive em espaços opacos, lutando para conseguir viver um dia

de cada vez, assim caracterizando marginalizados. Para melhor vislumbre desses termos luminosos e opacos, Santos (1994) descreve que:

a cidade, hoje, a ‘naturalidade’ do objeto técnico – uma mecânica repetitiva, um sistema de gestos sem surpresa –, essa historização da metafísica, crava no organismo urbano áreas “luminosas”, constituídas ao sabor da modernidade e que se justapõem, superpõem e contrapõem ao resto da cidade, onde vivem os pobres, nas zonas urbanas “opacas”. Estas são os espaços do aproximativo e não (como as zonas luminosas) espaços de exatidão, são espaços inorgânicos, abertos e não espaços racionalizados e racionalizadores, são espaços da lentidão e não da vertigem. (SANTOS 1994, p. 79)

Ademais as cidades-metrópoles são um ponto principal na vida da sociedade, são espaços de vivência, de consumo, ou seja, entidades viventes (assim dizendo) que com o passar das décadas são violentadas, difamadas pelo poder daqueles que a consumaram e a fizeram ser o que são hoje, espaços necrosados e até mortos, o que conseqüentemente é refletido na própria sociedade.

Nascer *cidade* e tornar-se lentamente *metrópole* e em seguida *necrópole*, segundo Lewis Mumford, seria o destino final da evolução das grandes cidades europeias e norte-americanas. Podemos dizer que, no terceiro mundo, as cidades destinadas a ser grandes crescem rapidamente e rapidamente se transformam em necrópoles, se já não nascem assim. (MUMFORD *apud* SANTOS. 1994 p. 70)

Por fim, podemos completar que o meio técnico-científico no âmbito *cyberpunk* não se diferencia nada da nossa realidade, tanto faz ser utópico ou futurístico, com o passar das décadas e/ou séculos os problemas que são gerados devido aos interesses gananciosos dos atores hegemônicos continuaram os mesmos, enquanto o espaço for o próprio mercado estaremos suscetíveis às regras impostas por esses atores que controlaram: o mercado, o espaço, a política e a cultura; e quem não conseguir se adequar a esse novo modelo de mundo continuará sendo um inútil, um excluído, um marginal, não importando se é pertencente a um universo real ou utópico, os problemas que enfrentaremos serão os mesmos.

4. DESCRIÇÃO E REFLEXÕES DA EXPERIÊNCIA/ANÁLISE DE DADOS

Após esse longo percurso, chegamos aos primórdios do nosso debate, no qual propomos como que o *cyberpunk* se interliga com o meio técnico-científico-informacional e como podemos fazer essa correlação entre o real e o dito imaginário/fictício? Para a obtenção dessa resposta, é necessário obter em primeira instância as nuances equivalentes a ambos os conceitos. Como apresentado no primeiro capítulo, a etimologia da palavra *cyberpunk* tem sua origem linguística na cibernética, que porventura é originalmente derivada da palavra governador, ou melhor, na arte de governar. Tanto o *cyberpunk* quanto o meio técnico-científico se baseiam fortemente na ciência e informação, e quem a domina possui a capacidade de controlar o mundo e intervir da maneira que quiser em seu andar. Dessa forma, podemos afirmar que a informação é uma das maneiras passíveis de governar, sendo mais específico, Santos (2013) descreve que:

[...] informar é também governar. Quando aplicada à produção, governada por interesses estranhos à área, a informação é geradora de uma entropia, uma desorganização, antes que o detentor da informação reorganize o sistema em seu próprio proveito. A densidade informacional requerida em uma área crítica é a que permita descobrir os caminhos possíveis para harmonizar os interesses locais com os vetores da modernidade (SANTOS, 2013, p. 110).

No âmbito *cyberpunk*, podemos averiguar eventos apocalípticos que incitaram guerras entre megacorporações no intuito de conquistar territórios e dominar fontes econômicas e governamentais, gerando consequências devastadoras para a própria sociedade. Em suma, ao adentrarmos em sua estrutura narrativa/visual notamos que com a chegada dos avanços tecnológicos, fruto de anos de progresso científico, a sociedade e sua estrutura foram consolidando itens *high-tech*, e nessa progressão tornando a infraestrutura das cidades caótica e densa, agora nesse mundo podemos visualizar carros voadores, indústria de clonagem, androides altamente humanizados, implantes cibernéticos que substituem olhos, braços e até órgãos humanos.

Mas ao mesmo tempo em que essas tecnologias se concretizam como divindades apostólicas (possibilitando com que, até certo ponto, possa ser evitada a morte) a propagação de informação foi passo a passo se tornando restrita, pois com seu mundo substituído e controlado por conglomerados empresariais, a informação foi reorganizada a uma nova maneira. E esta maneira é constituída ao evitar com que informações, tidas como suspeitas, e que vão contra os objetivos capitais, sejam disseminadas, retirando-as de circulação, ocasionando uma utopia para as classes altas, de uma cidade que é o paraíso terrestre. Enquanto isso a classe subjugada tem que enfrentar o inferno neste mesmo espaço, que se concretiza a partir do aumento do desemprego, homicídios e pobreza eminente. Neste sentido Santos (2006, p. 160) já enfatizava que “a informação é o vetor fundamental do processo social e os territórios são desse modo, equipados para facilitar a sua circulação”, assim quem a controla também controla o mundo, uma vez que a própria informação seja um vetor de importância imensa para a compreensão da sociedade e do próprio espaço geográfico.

Saindo do espectro ficcional, as semelhanças presentes em direção do meio técnico-científico são indissociáveis, peguemos, por exemplo, a questão da informação, que no nosso âmbito se encontra diluída em quaisquer meios, através da tecnologia, seja o celular, a televisão, ou por blogs e sites jornalístico; a informação é universal e onipresente, mas até que ponto? Como explorado anteriormente, o poder da informação traz resultados para aqueles que a dominam, e com a sua crescente universalidade, a informação se transformou em barganha, e seu valor ultrapassa o dólar ou petróleo, sua importância é tamanha, que mesmo nesse sistema capitalista, em que o dinheiro ainda é o mandante do mundo, o preço da informação se equipara ao dos bens mais valorizados da sociedade capitalista. Entendemos assim que o pré-requisito da liderança mundial é o conhecimento avassalador e onipresente da informação, que caminha de mãos dadas com os valores econômicos e políticos da humanidade.

Em paralelo com literatura, é possível observar dentro do *cyberpunk* uma estrutura correspondente a esses eventos, na medida em que o subgênero é caracterizado pela quebra das barreiras literárias, e seus autores espalham críticas que se desenrolam em uma relação dicotômica entre a realidade vivida nas ruas e a ficcional apresentada em suas obras, relacionando assim os movimentos socioculturais presentes no nosso tempo com as “invasões” tecnológicas dominantes no mundo contemporâneo. Como indaga Amaral.

mais de vinte anos após o seu surgimento, a estética cyberpunk da fusão homem-máquina permanece na cultura pop, em suas visões distópicas, soturnas e perigosas acerca dos efeitos das tecnologias, em uma ficção social que parte de uma tentativa de desvelamento dos mistérios que envolvem a técnica na vida social humana ((AMARAL, 2006, p. 217).

Notamos que apesar do *cyberpunk* ser originário da literatura, sua crítica e sua existência, em primeira mão, é um retrato prolongado da vivência presenciada por seus autores. Há vinte anos que essas discussões ocorrem, concretizando a própria vinda e inseminação dos meios informacionais, trocando em miúdos, o surgimento do

meio técnico-científico é relatado através da literatura ficcional, assim como as consequências da implantação de novas tecnologias na vida social e, por conseguinte, na estrutura da sociedade. Independente da realidade ou do imaginário, a relação entre o *cyberpunk* e o meio técnico-científico está determinada desde ambas as suas origens, uma vez que a literatura e/ou quaisquer interpretações artísticas (filmes, peças teatrais, música etc.) refletem a realidade situacional do mundo em que é produzida.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao explorar esse imenso percurso entre o meio técnico-científico e o *cyberpunk*, se pode averiguar que ambos os conceitos e técnicas estão interligados desde suas concepções, seja no âmbito da literatura ficcional e/ou na camada interna da sociedade; a economia, política, cultura e as formas de governos se encontram não apenas nessas duas escalas (real x ficcional), mas em um patamar em que as englobam uniformemente. Contata-se, portanto, que suas nuances são idênticas, por um lado o meio técnico-científico se consagrou como a resposta da geografia para os avanços da globalização na terra, por outro o *cyberpunk* foi e continua sendo a resposta da ficção científica para os processos de globalização. Não é de se espantar que quando separadas seja difícil assimilar suas conexões pré-existentes, porém uma vez postas lado a lado nos deparamos com a inegável complexidade de simetria entre o real (configurado como o meio técnico-científico) e o dito ficcional (as obras *cyberpunks*).

Entendemos dessa maneira que, as causalidades referentes ao surgimento da marginalidade social não repousam sobre os ombros do meio técnico-científico, mas sim dos atores hegemônicos e sua incansável busca pelo poder econômico e o controle político, entretanto sua disseminação no meio social é auxiliada pelos novos meios técnicos, que contribuem para alavancar esses atores, uma vez que a sua constituição está consolidada nos tentáculos das megacorporações e dos setores financeiros privados. Por fim, temos a única certeza, apesar de o *cyberpunk* pertencer ao imaginário fictício, suas abordagens e futuros tão distantes não passam de uma forma de alusão a nossa realidade, que pode ser verificada a partir da intrínseca relação entre a nossa realidade e a prevista nas obras desse gênero. Enquanto uma repousa na fatídica fragmentação irreversível da sociedade, que se encontra jogada a uma pobreza estrutural e a marginalização constante, a outra se consolida como literatura ficcional.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana. **A metrópole e o triunfo distópico** – a cidade como útero necrosado na ficção cyberpunk. Biblioteca online de ciências da comunicação. 2005.

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk, comunicação e cibercultura** – Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.

LEMOS, André. **Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura**. Conexão – comunicação e cultura. UCS, Caxias do sul. V3, n.6 p.9-16, 2004

SANTOS, Milton. **Pobreza Urbana; com uma bibliografia internacional organizada com a colaboração de Maria Alice Ferraz Abdala**. 3. Ed, 1. Reimpressão. – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013.

SANTOS, Milton. **Técnica, espaço, tempo:** globalização e meio técnico-científico-informacional. 5. Ed, 1. Reimpressão. – São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013.

SANTOS, Milton, **A Natureza do Espaço:** Técnica e Tempo, Razão e Emoção / Milton Santos. - 4. ed. 2. Reimp. - São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

A PERSPECTIVA DO FANTÁSTICO NO REGIONALISMO DO CONTO “DANÇA DOS OSSOS” DE BERNARDO GUIMARÃES

Vitória Pompeu de LIMA ¹

RESUMO: O presente trabalho busca proporcionar a análise de novos sentidos e reflexões, tendo em vista que os acontecimentos no gênero fantástico podem partir da ilusão ou de fato se materializar, nos promovendo respostas para acontecimentos desconhecidos. Dessa forma, o terror utilizado com características da nossa cultura nos oferece outras formas de entender o fantástico no nosso modo de terror próprio, como é o caso do conto de Bernardo Guimarães “Dança dos Ossos” (1871). O artigo permite uma análise do fantástico de uma forma mais regionalizada, que neste caso, se refere ao sertão brasileiro, nos mostrando como é possível que a tradição da contação de histórias oral no meio sertanejo nos proporcionam um viés de mistério e terror. Dessa forma, a pesquisa busca nos auxiliar na descoberta desse fantástico regional, utilizando a perspectiva das características que o conto apresenta e analisando a obra com os traços regionalistas que proporcionam um terror próprio do conto, nos oferecendo uma análise do insólito nesse meio rústico, gerando uma espécie de mistério e racionalidade. Sendo assim, se procura contribuir com as temáticas de estudos referentes a essa área, possibilitando o entendimento do conto fantástico regional como um gênero aperfeiçoado para a literatura brasileira, além de proporcionar os sentidos e características do terror que contribuem para um insólito sertanejo.

Palavras-chave: Fantástico; Regional; Terror.

1. INTRODUÇÃO

O fantástico proporciona diversos sentidos e reflexões acerca de acontecimentos que podem nos representar ilusão ou realidade. E essa percepção nos é introduzida principalmente por histórias que nos causam um certo medo ou desconforto, por não entendermos determinados acontecimentos. Tais características são muito comuns no gênero terror. O terror, seja nos gêneros conto ou romance, introduz uma perspectiva mais sombria, voltando-se para lendas e mitos.

O conto fantástico possibilita relacionar fatos da realidade com tons de mistério e suspense, e esses casos nos remetem muitas vezes a histórias orais que nos eram contadas, mas que, de certa forma, nunca nos chegou a ser de fato representando por um determinado gênero. É bastante comum, em algumas regiões de cultura sertaneja, a presença de contação de histórias por pessoas mais velhas na comunidade, na grande maioria das vezes, histórias que foram vistas ou escutadas já de outros, mas que trazem um caráter fantástico e se consuma a fundir-se com a cultura local e o folclore daquela própria comunidade.

É possível enxergar que cada cultura apresenta uma forma de contar as suas histórias. Com o surgimento do conto fantástico e suas inúmeras formas do gótico fora do Brasil, foi possível observar que alguns escritores brasileiros passaram a escrever suas histórias com culturas e temas folclóricos locais. Esse novo surgimento no conto brasileiro nos faz enxergar que nosso modo de contar histórias locais está muitas vezes ligado a nossa região e aquilo que já estamos inseridos.

¹ E-mail para contato: vitoriapompeu9@gmail.com. Graduada. Universidade Estadual da Paraíba.

Essa forma de transmitir histórias muitas vezes nos prende e chega a ser mais próximo do nosso cotidiano, e isso nos possibilita uma atenção maior. É dessa forma que o fantástico e o regionalismo juntam-se para dar vez às histórias que estão presentes na nossa comunidade e nos proporcionam o nosso próprio fantástico. Como retrata Todorov (1970) os acontecimentos do fantástico ou se passam em uma ilusão que partem da imaginação, ou são acontecimentos que realmente ocorreram e parte de fatos que desconhecemos. Sendo assim, o fantástico nos proporciona acontecimentos raros que ocorrem sejam na realidade ou no imaginário.

Para que seja possível esta análise referente ao terror fantástico regionalista, com a temática sertaneja, será objeto de nosso estudo o conto fantástico do autor Bernardo Guimarães, “Dança dos Ossos” (2021), que possibilita essa mescla do conto fantástico para com o regional do sertão.

Além disso, no conto de Guimarães (2021), ainda é possível observar a contradição entre um homem que acredita no insólito e nas perspectivas do imaginário, e outro que desvaloriza tais ideias, priorizando o real e os acontecimentos lógicos que apresenta explicações plausíveis para o que chamamos de acontecimentos míticos e fantásticos.

Assim, o presente artigo está dividido em três partes: a primeira analisa a perspectiva da oralidade como uma das maiores disseminadoras da contação de histórias de terror; a segunda proporciona uma reflexão a respeito do conto fantástico, analisando um fantástico regional do sertão; e a terceira parte possibilita a exploração da contradição entre os acontecimentos do conto, os percebendo como situações insólitas ou algo desconhecido que pode ser explicado.

Dessa maneira, para embasamento teórico referente ao nosso trabalho, utilizaremos o conto de Guimarães (2021), que incentivou a análise, aplicando os conhecimentos referentes aos estudos da oralidade e do fantástico regionalista, além disso, foram utilizados teóricos como: Lovecraft (2007), Todorov (2008) e Roas (2014).

2. A ORALIDADE E A CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS DE TERROR

A oralidade é algo presente na humanidade desde os primórdios da terra. Nela, não é repassado apenas a linguagem ou conversas cotidianas, mas também saberes, costumes, lendas e mitos de cada comunidade, que possui suas próprias características. Dessa forma, a oralidade foi uma das principais disseminadoras de histórias de cada cultura, sendo a maioria delas de terror e de suspense local.

Pensando por essa perspectiva, e considerando as histórias de terror, muitas dessas narrativas podem ser vistas como casos de assombração que, geralmente, são contadas em fazendas, sítios ou lugares afastados das metrópoles. Trata-se de histórias orais com tradições de cada localidade, levando em consideração a voz e o povo.

Assim, as histórias de terror tiveram início nas perspectivas de mitos e lendas locais de cada comunidade, e só depois, foram tornando-se escritas. Como nos cita Lovecraft que, “Nesse solo fértil foram nutridos tipos e personagens de lendas e mitos sombrios que persistem na literatura fantástica até hoje, mais ou menos disfarçados ou alterados pela técnica moderna. Muitos deles foram tomados das fontes orais primitivas e fazem parte da herança permanente da humanidade.” (2008, p. 21).

Dessa forma, podemos observar que essas histórias foram alteradas pelas modernidades além disso, se tornam uma ideia de herança de cada localidade. Assim, é possível perceber que

A oralidade pura define uma civilização da voz viva, em que esta constitui um dinamismo fundador simultaneamente preservador dos valores de palavra e criador das formas de discursos próprios para manter a coesão social e moral do grupo. (Zumthor, 1997, p. 38, apud Lobo e Furtado, 2022).

Dessa forma, a oralidade permitiu a disseminação de valores culturais, além de auxiliar em relatos pertencentes a cada localidade, proporcionando, mais tarde, o surgimento da escrita, com uma perspectiva de expandir esse progresso e documentar as histórias, que até então só eram repassadas de forma oral. Sendo assim, a obra “Dança dos Ossos” (1871) de Bernardo Guimarães nos permite analisar um pouco dessa concepção.

O conto “Dança dos Ossos” de Bernardo Guimarães, foi publicado em 1871, fazendo parte do livro “Lendas e Romances”, sendo composto por três contos. A história tem início com um diálogo entre dois homens que estão em volta de uma fogueira no anoitecer do sertão e se inicia um embate entre eles. O primeiro homem, Cirino, e o segundo sendo o narrador-personagem, que não possui nome. Cirino é um barqueiro cheio de superstição, enquanto o outro é um homem cético da cidade que está viajando pelos sertões de Goiás e Minas Gerais.

A perspectiva da contação da história sobre a fogueira é uma forma comum no sertão, além do mais no anoitecer, dado que “No sertão, ao cair da noite, todos tratam de dormir, como os passarinhos. As trevas e o silêncio são sagrados ao sono, que é o silêncio da alma.” (Guimarães, 2021, p. 13) o que propicia uma perspectiva mais assombrada, dando oportunidade a contação de histórias de terror.

Além disso, no decorrer do diálogo entre os dois homens, Cirino relata para seu amo os acontecimentos místicos que ocorrem na floresta nas sexta-feiras a noite, despertando a curiosidade do outro homem quando relata que “Eu atravessar o caminho dessa mata no dia de sexta-feira?!... é mais fácil eu descer por esse rio abaixo em uma canoa sem remo!...” (Guimarães, 2021, p. 15). O que nos sinaliza um exemplo das contações de história oral, sendo uma oralidade despreocupada, dando ênfase a voz e a determinadas palavras para atrair a atenção.

Além do mais, é possível observar que é uma história enraizada pela comunidade de tal vilarejo, ou seja, uma história repassada de geração para geração, gerando intimidação aos moradores quando é relatado pelo narrador-personagem que “Não reparei; mas sei que há por aí uma sepultura de que se contam muitas histórias.” (Guimarães, 2021, p. 15). A história relatada é referente a Joaquim Paulista, um rapaz que foi brutalmente assassinado por Timóteo e seu comparsa. Timóteo supria uma vingança por Joaquim, tendo em vista que Carolina, que até então possuía com Timóteo um relacionamento, o deixou e foi viver com Joaquim um romance, Timóteo indignado com a decisão da moça, convidou Joaquim para a mata. Dessa forma, o companheiro de Timóteo que possui um poder místico sobre as cobras, utilizou o veneno de uma cascavel para assim assassinar Joaquim. Mesmo assim, Joaquim ainda não foi levado à morte, pois um “benzedor” que estava no local curou seus ferimentos e lhe soltou, mal sabendo que Timóteo encontraria Joaquim no caminho e perfumaria seu coração. Dessa forma, a morte cruel induz os moradores a associar uma maldade mística à história.

Outra perspectiva bem provável sobre as histórias orais é um acontecimento que tenha sido gerado por seres humanos, que muitas vezes causam muito mais medo e são mais prováveis de ocorrer. Dessa forma, “[...] monstros seriam arautos de crises de categorias e colocariam em xeque a organização tradicional do conhecimento e da experiência humana.” (França, 20, p. 5), assim, podemos perceber que o humano é antes de tudo um ser que provoca medo e possibilita o terror de fato.

Portanto, podemos enxergar no conto de Guimarães (2021), essa perspectiva da oralidade, que foi

repassada para a escrita, mas sem perder artifícios da linguagem oral na contação de história. Além disso, é notável uma narração sertaneja, tendo em vista os locais que a história circula, pertencendo a comunidade rústica e proporcionando o ar de assombração local. Com essa perspectiva do terror, iremos analisar o terror fantástico pela perspectiva regionalista sertaneja.

3. O FANTÁSTICO NO REGIONALISMO SERTANEJO

Como observamos no capítulo anterior, Lovecraft define a literatura fantástica como algo que está presente na história desde que o homem adquiriu a linguagem. O fantástico tomou forma na literatura clássica e desde então, tem sido algo presente nos contos e narrativas.

Dessa forma, Lovecraft considera a literatura fantástica como “a literatura provocadora do medo; o medo do horror cósmico, do desconhecido” (Carmo, 2015, p. 4). Ou seja, a presença do medo e do horror é algo comum e de extrema importância em tais histórias. Além disso, Lovecraft ainda coloca que é necessária uma atmosfera que leve o leitor a empolgação de observar forças desconhecidas.

No conto “Dança dos ossos” (2021), além de observarmos que a história pertence a um espaço que propicia o terror, sendo a mata escura e silenciosa, observamos também os acontecimentos fantásticos que ocorrem nesta história. Pelo fato de Joaquim Paulista ter sido brutalmente assassinado, como vimos na primeira parte, esse acontecimento fez com que os assassinos sepultassem Joaquim no meio do caminho, de uma forma que os animais desenterraram seu corpo, assim, de acordo com a comunidade, a alma de Joaquim não teve mais paz, e vive vagando pela mata, já que seus ossos estão espalhados pela floresta.

É por essa perspectiva que Cirino relata seu encontro com a “alma” de Joaquim Paulista, que, dançando no meio do caminho, “uma cambada de ossinhos brancos, pulando, esbarrando uns nos outros, e estalando numa toada certa, como gente que está dançando ao toque de viola.” (Guimarães, 2021, p. 17), aparecendo uma caveira branca e dançante com olhos de fogo, que fez o velho barqueiro correr pela mata e nem mesmo lembrar como chegou em casa.

Considerando os acontecimentos, percebemos que o personagem de ossos contribui para uma figura que não possui muitas qualidades, mas que nos chama atenção para o seu aparecimento incomum. Além disso, para o sertão o significado dos ossos traz a ideia de morte, algo que já não pertence mais à vida, lembrando períodos de estiagem da chuva e de sofrimento.

Além do mais, o fantástico utiliza uma ferramenta importante, que é proporcionar ao leitor mecanismos da sua própria cultura, sendo assim: “o conto fantástico envolve fortemente o leitor, leva-o para dentro de um mundo a ele familiar, aceitável, pacífico, para depois disparar os mecanismos da surpresa, da desorientação, do medo, possivelmente um medo percebido fisicamente” (Ceserani, 2006, p. 71, apud Carmo, 2015, p. 5).

Levando tais aspectos em consideração, Guimarães (2021) propicia no seu conto, aspectos fantásticos que remetem ao regional, sendo destinados ao sertanejo das localidades de Goiás e Minas Gerais. Sendo assim, é possível observar na história fatos que remetem a aspectos de medo daquela determinada comunidade.

Além dos ossos que ganham vida, sendo o principal ponto da narrativa, também é possível considerar outros elementos fantásticos presentes na cultura sertaneja. Um dos exemplos é o poder místico que o companheiro de Timóteo utiliza para dominar as cobras, para conseguir usar o veneno delas a seu favor, visto que

O camarada de Timóteo era mandigueiro e curado de cobra, pegava aí no mais grosso jaracuçú ou cascavel, as enrolava no braço, no pescoço, metia a cabeça delas dentro da boca, brincava e judiava com elas de toda a maneira, sem que lhe fizessem mal algum. Na hora em que ele enxergava uma cobra, bastava pregar os olhos nela, a cobra não se mexia do lugar. Em cima de tudo, o diabo do soldado sabia um assóvio com que chamava cobra, quando queria. (Guimarães, 2021, p. 26).

É comum observar no sertão alguém que é “curado de cobra”, possibilitando a essa pessoa uma espécie de “poder” sobre as cobras, dado que seu veneno não funcionou para causar morte nesta pessoa, e essa pessoa passa a ser vista como alguém místico. Dessa forma, “Quando o soldado voltou, trazia em cada uma das mãos, apertado pela garganta, uma cascavel mais grossa do que esta minha perna.” (Guimarães, 2021, p. 26) Assim, o companheiro de Timóteo se utiliza disso para, dessa forma, causar a morte de Joaquim Paulista com o veneno do animal.

Além disso, no conto também é possível observar a figura de um “benzedor”, uma pessoa que, a partir da fé, realiza uma oração com auxílio de ervas da natureza e cura enfermidades, muitas vezes, consideradas sem solução. Esse “benzedor”, observando os acontecimentos, escondidos na mata, espera os dois rapazes se afastarem e então

Quando os dois se foram embora, então o caboclo, com muito cuidado, saiu da moita, e veio ver o pobre rapaz, que estava morre não morre!... O velho era mezinheiro muito mestre, e benzedor, que tinha fama em toda a redondeza. Depois que olhou bem o rapaz, que já com a língua perra não podia falar, e já estava cego, andou catando pelo mato umas folhas que ele lá conhecia, mascou-as bem, cuspiu a saliva nas feridas do rapaz, e depois benzeu bem benzidas elas todas, uma por uma. (Guimarães, 2021, p. 28).

Dessa forma, percebemos que o misticismo em torno do “benzedor” é algo presente no folclore sertanejo, dado que, nesta cultura, muitas vezes o único tratamento que era possível era o uso de ervas da floresta e a fé, algo presente nas pessoas do campo, pertencentes a comunidades pequenas.

O sertão e suas formas próprias de terror podem ser enxergados no conto de acordo com suas crenças e seus misticismos, além de enxergarmos todo um contexto e espaço para a história, tendo em vista que, a ideia de terror surge na mata, local de aparições inusitadas, dado que é o local de convívio do sertanejo.

Além disso, nos apresenta a ideia de um contexto cultural, em que as pessoas daquela comunidade estão inseridas. Sendo assim, o fantástico regionalista sertanejo toma forma no conto “Dança dos ossos” (2021) pois é possível observar que os acontecimentos que são sobrenaturais se referem a cultura sertaneja, tomando como base, aspectos que já remetem ao terror, neste caso, um terror local. Nesta perspectiva do fantástico, ainda podemos observar que existe uma divergência entre Cirino e o narrador do conto, tendo em vista que para entendermos melhor essa visão temos que avaliar o conto pela perspectiva real e pela insólita.

4. A PERSPECTIVA DO INSÓLITO E DO REAL

Considerando o conto, no desenrolar da história, percebemos que Cirino apresenta uma perspectiva fantástica dos acontecimentos que ocorrem na mata, enquanto o narrador-personagem possui um pensamento mais cético em relação aos acontecimentos que envolvem a história de Joaquim Paulista. Dessa forma, cada um relata sua opinião, tentando induzir o outro a perceber seu ponto de vista e suas argumentações. Considerando a perspectiva do fantástico, seu termo nos remete a algo que não trazemos explicação, ou até mesmo nos parece algo místico e assombrado. Como coloca Todorov:

“Em um mundo que é o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros, se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Que percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra” (Todorov, 2008, p. 15).

Dessa forma, Todorov (2008) nos apresenta que os episódios fantásticos geralmente podem ser criados ou por alguma ilusão, que pode ser explicada por acontecimentos reais e plausíveis, ou eles de fato existem por motivos e razões que desconhecemos. Sendo assim, entendemos esses casos fantásticos como uma ilusão da nossa mente, ou algo que realmente existe e suas aparições são raras na nossa vida.

No conto de Guimarães (2021) é possível que enxerguemos um fenômeno que para o velho barqueiro Cirino é um fato sobrenatural e não possui explicações, enquanto para o seu senhor, há explicações lógicas para o que aconteceu, mas nada é de fato comprovado. Ou seja, há uma contradição entre os dois, cada um argumenta com as suas próprias vivências e culturas.

A aparição dos ossos dançantes de Joaquim Paulista é algo plausível para Cirino, tendo em vista que ele passou por tal experiência e carrega consigo inúmeras superstições, por causa do lugar que mora e pela cultura que foi inserido, como é relatado

A hora avançada, o silêncio e solidão daqueles sítios, teatro desses assombrosos acontecimentos, contribuíram também grandemente para torná-los quase visíveis e palpáveis. Os caboclos, de boca aberta, o escutavam como olhos e ouvidos transidos de pavor, e de vez em quando, estremeçando, olhavam em derredor pela mata, como que receando ver surgir o temível esqueleto a empolgar e levar pelos ares alguns deles. (Guimarães, 2021, p. 20).

É possível enxergar que Cirino de fato acredita em tal história, mesmo que não seja possível comprovar que aquele momento ocorreu de fato. Cirino dá ênfase a sua história e coloca todas as suas forças para demonstrá-la. Assim, é notável que seu amo não compartilha do mesmo pensamento, tendo em vista que mesmo a história sendo contada com tanta ênfase é possível uma alternativa, ele poderia ter sido assombrado, “Mas quem sabe se não foi a força do medo que te fez ver tudo isso? Além disso, tinhas ido muitas vezes à guampa, e talvez ficasse com a vista turva e a cabeça um tanto desarranjada.” (Guimarães, 2021, p. 20).

Sendo assim, o senhor de Cirino não partilha da mesma ideia de fantástico, mostrando-se mais cético a tais ocorrências, além de não partilhar da mesma comunidade e da mesma cultura tendo em vista que ele mora na cidade. Assim, o amo enfatiza ainda que

Tua imaginação, exaltada a um tempo pelo medo e pelos repetidos beijos que davas na tua guampa, é que te fez ir voando pelos ares nas garras de Satanás. Escuta; vou te explicar como tudo isso te aconteceu muito naturalmente. Como tu mesmo disseste, entraste na mata com bastante medo, e, portanto, disposto a transformar em coisas do outro mundo tudo quanto confusamente vias no meio de uma floresta frouxamente alumada por um luar escasso. Acontece ainda para teu mal que, no momento mais crítico, quando ias passando pela sepultura, empaca-te o maldito burro. (Guimarães, 2021, p. 20).

É possível perceber que o narrador-personagem enfatiza a imaginação como principal criadora dos acontecimentos que Cirino observa, as bebidas alcoólicas, o luar nas folhas, causando a ideia da caveira

dançando, e além disso, o animal, apenas sem vontade de seguir o caminho. Tais pontos são percebidos pelo narrador-personagem como eventos que contribuem para uma possível percepção de algo fantástico. Dessa forma, as influências da

[...] escassez/carência de luz faz com que a mente, no presente caso já turva por influência do álcool, projete na floresta figuras do imaginário fóbico do barqueiro, ou seja, o narrador, visando racionalizar o ocorrido, afirma que a experiência insólita que Cirino tivera fora apenas um engano criado pela mente embriagada do barqueiro. (Oliveira e Gama-Khalil, 2016, p. 148).

Sendo assim, é possível enxergar que o narrador-personagem traz explicações lógicas para os apontamentos que Cirino apresenta, até porque o próprio narrador apresenta sua história sobre assombração, relatando que “ia viajando sozinho — por onde não importa — de noite, por um caminho estreito, em cerradão fechado, e vejo ir, andando a alguma distância diante de mim, qualquer coisa, que na escuridão não pude distinguir.” (Guimarães, 2021, p. 22).

O narrador-personagem pensou ter avistado, no escuro da mata, dois negros com um cadáver dentro da rede, mas que na verdade era uma vaca malhada que ia assustada na sua frente. Por isso, o narrador-personagem defende seu ponto a respeito da mente e suas influências.

Destarte, é possível enxergar que a influência do terror se dá muitas vezes por conta da cultura, possibilitando que possamos enxergar algum místico em detalhes do nosso cotidiano, como é o caso do barqueiro Cirino, ou simplesmente não se convencer que não exista explicações plausíveis, e dessa forma, buscar para tais acontecimentos algo que possa explicar o que de fato ocorreu, ou até mesmo comprovar o que possibilita esses acontecimentos. Sendo assim, o insólito e o real caminham juntos no fantástico sertanejo, possibilitando um terror próprio, seja ele explicável ou não.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, podemos perceber com este estudo, que a oralidade nos proporcionou um aporte cultural de diversos conhecimentos, possibilitando na contação de histórias de terror, uma modernização e maior disseminação, além de permitir o entendimento de diversas culturas e como seus aspectos são representados. Além do mais, o terror nos aproxima do folclore de cada local, neste caso, o conto de Guimarães (2021) nos faz analisar as características do terror sertanejo, ocasionado além do reconhecimento do espaço de terror presente na narrativa, também uma reflexão acerca dos acontecimentos míticos presentes no conto.

O fantástico nos possibilita essa visão referente ao sertanejo e os aspectos que a cultura transforma em algo assombrado, levando em consideração a presença do próprio sertão e sua representatividade na vida do povo sertanejo que reside em lugares menos habitados, rodeados de matas. Dessa forma, observamos uma espécie de fantástico próprio que tem muito mais significado para essa comunidade.

Além disso, ainda podemos observar a ideia do insólito, que é representado por Cirino, e do real, mostrado pelo narrador-personagem, salientando essa contradição entre a crença de um homem do campo, coberto por misticismo, enquanto o da cidade tenta, de todas as formas, argumentar sobre os pontos que podem ser explicados pela realidade, representando assim o lado cético que também possibilita uma análise referente às narrativas fantásticas.

REFERÊNCIAS

CAMARANI, Ana Luiza Silva. Conto fantástico e conto regionalista. Mato Grosso do Sul: GUAVIRA LETRAS, n. 15, ago.-dez. 2012.

CARMO, Aguinaldo Adolfo. CONSIDERAÇÕES SOBRE O FANTÁSTICO NA LITERATURA. Minas Gerais: MEMENTO – Revista do Mestrado em Letras - Linguagem, Cultura e Discurso V. 06, N. 1 (janeiro - julho de 2015).

FRANÇA, Júlio (2012). “Monstros reais, monstros insólitos: aspectos da Literatura do medo no Brasil”. In: GARCIA, Flávio; BATALHA, Maria Cristina (org.). Vertentes teóricas e ficcionais do insólito. Rio de Janeiro: Editora Caetés, p.187-195

GUIMARÃES, Bernardo. A dança dos Ossos. In: Portal Domínio Público. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/ua000038.pdf>> Acessado dia 16 de setembro de 2023.

LOBO, Dalva de Souza. FURTADO, Evandro de Andrade. Memórias de medo: A construção do terror em A dança dos ossos, de Bernardo Guimarães. Porto Alegre: Navegações - Revista de Cultura e Literaturas de Língua Portuguesa - v. 15, n. 1 p. 1-9, jan.-dez. 2022.

LOVECRAFT, Howard Phillips. O horror, sobrenatural em literatura. Trad. Celso M. Paciornik. São Paulo: Iluminuras, 2007.

OLIVEIRA, Bruno Silva. GAMA-KHALIL, Marisa Martins. O ESPAÇO COMO ELEMENTO IRRADIADOR DO MEDO NA LITERATURA SERTANISTA DE AFONSO ARINOS E BERNARDO GUIMARÃES. Rio de Janeiro: Revista Abusões, n. 02, v. 02, ano 02. p. 127-153, 2016.

ROAS, David (2014). “A ameaça do fantástico”. In: ROAS, David. A ameaça do fantástico: aproximações teóricas. Trad. Julián Fuks. São Paulo: Editora UNESP.

SÁ, Daniel Serravalle. IMAGINAÇÃO, MISTÉRIO E HORROR NA LITERATURA BRASILEIRA. Florianópolis: Revista Preguiça, v.3, n.1, dez. 2022.

TODOROV, Tzvetan (2008). Introdução à literatura fantástica. Trad. Maria Clara Castello. São Paulo: Perspectiva.