

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
 **GEEK**

ISSN: 2675-5084

jan.-jun. 2020
volume 2, número 3

Revista
Multidisciplinar de
Estudos

NERDS
GEEK

ISSN: 2675-5084

v.2, n. 1.

Editores:

Fábio Ortiz Goulart (FURG)

Me. Lucas do Carmo Dalbeto (UNOESTE)

Comissão científica:

Esp. Camila de Ávila (UNISINOS)

Dr. Elidiomar Ribeiro da Silva (UNIRIO)

Me. Lielson Zeni (UFRJ)

Dr. Lucas Aguiar Goulart (UFRGS)

Dra. Luci Boa Nova Coelho (UFRJ)

Dra. Paula Santos da Silva (UENP)

Bach. Shay de los Santos Rodriguez (FURG)

Pareceristas convidados para esta edição:

Me. Camila Carmona Dias (IFRS)

Me. Julio Marinho Ferreira (UFPEL)

Endereço para correspondência:

Universidade Federal do Rio Grande - FURG

Diretório Acadêmico de Arqueologia - Anexo 04

Av. Itália km 8 - Carreiros - Rio Grande, RS. CEP 96203-900

E-mail do Diretório: daarqueologiafurg@gmail.com

E-mail da revista: revistaestudosnerds@furg.br

Ficha Catalográfica

R454 Revista multidisciplinar de estudos *nerds/geek* / Diretório Acadêmico de Arqueologia da Universidade Federal do Rio Grande. – v. 2 n. 1 (jan - jun. 2020). – Rio Grande: [FURG], 2020.

Semestral.

E-mail da revista: revistaestudosnerds@furg.br

Disponível em: revistaestudosnerd.wixsite.com/estudosnerd

v. 1 n. 1 (jan - jun. 2019).

ISSN: 2675-5084

1. Divulgação Científica 2. Estudos *Nerds* 3. Cultura de Massa
I. Diretório Acadêmico de Arqueologia II. Título.

CDU 008:316.774

Catálogo na Fonte: Bibliotecário José Paulo dos Santos CRB 10/2344

As matérias, artigos e demais produções que compõe a revista são de inteira responsabilidade de seus/suas respectivos/as autores/as. Qualquer parte desta publicação pode ser reproduzida, desde que citada a fonte.

Gabriela Spinola Silva

Bacharel em Tradução pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Atualmente mestranda em Estudos da Linguagem pela Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão (UFG/RC).

E-mail: tradspinola@gmail.com

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA: Da novela *História da sua vida* ao filme *A chegada*

Resumo: Roman Jakobson definiu três tipos de tradução, sendo um deles a tradução intersemiótica: uma “transposição criativa (...), de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura” (JAKOBSON, 1976, p.71). Tal forma de tradução está presente no cinema desde sua gênese: o clássico *Viagem à Lua* (1902) é uma adaptação dos romances *Da Terra à Lua*, de Júlio Verne (1865), e *Os primeiros homens da Lua* (1901), de H.G. Wells. Esse diálogo permanece forte nos dias de hoje: quatro das dez maiores bilheterias mundiais são traduções intersemióticas. Considerando-se esta importância cultural das traduções intersemióticas, este trabalho busca traçar uma análise comparativa entre a narrativa literária da novela *História da sua vida*, de Ted Chiang (2016) e o filme *A chegada* (2016), de Denis Villeneuve, considerando os elementos apresentados dentro das duas narrativas distintas (literária e audiovisual) e fazendo um contraste entre ambos, a fim de comparar e analisar quais dos elementos presentes na obra literária estão também na cinematográfica, quais não, e quais as possíveis justificativas para a utilização (ou não) de tais elementos, além de analisar quais os efeitos destas alterações no resultado final da obra cinematográfica.

Palavras-chaves: Tradução intersemiótica. Cinema. Ficção Científica. *A chegada*. *História da sua vida*.



1. INTRODUÇÃO

Livros têm sido transformados em filmes desde o surgimento da sétima arte. Em 1902, alguns anos após adquirir um cinematógrafo e experimentar com várias curtas-metragens documentais no estilo dos irmãos Lumière, o ilusionista e diretor de teatro francês Georges Méliès lança aquela que seria conhecida como sua obra-prima: *Viagem à Lua* (1902).

Valendo-se de muita experimentação, práticas oriundas de sua vivência enquanto ilusionista, e técnicas de stop-motion, Méliès introduziu simultaneamente a ficção científica e a adaptação para o cinema: seu filme baseava-se nos romances *Da Terra à Lua*, de Júlio Verne (1865), e *Os primeiros homens da Lua*, de H.G. Wells (1901).

O primeiro a introduzir uma forma de se definir filmes que, tais como o *Viagem à Lua* (1902) de Méliès, fossem criados com base em outras mídias, para além do mero termo “adaptação”, contudo, foi o linguista russo Roman Jakobson. Em 1959, em um ensaio chamado “Aspectos linguísticos da tradução”, Jakobson definiu três tipos de tradução: a tradução intralingual, a tradução interlingual, e a tradução intersemiótica.

A tradução intersemiótica, segundo ele, é uma “transposição criativa (...), de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura.” (JAKOBSON, 1976, p. 71). Como dito anteriormente, tal prática existe desde o início do cinema, e sempre foi muito presente em todos os âmbitos da sétima arte.

Nos EUA, por exemplo, Edwin S. Porter e D.W. Griffith estavam ocupados aprimorando seus métodos exclusivos de criação de narrativas cinematográficas através dos livros *A cabana do*

Pai Tomás, de Harriet Beecher Stowe; e *The Pit* [sem título em português], de Frank Norris; respectivamente, em 1903 e 1909. Na França, Georges Méliès adaptou *Da Terra à Lua*, de Júlio Verne, em seu filme *Viagem à Lua* (1902); e o estúdio francês Film d'Art produziu, de 1908 a 1913, incontáveis versões de obras literárias de Dickens, Goethe, Bulwer-Lytton, Dumas e Balzac. Na Grã-Bretanha, Cecil Hepworth fez uma versão de 16 cenas de *Alice no País das Maravilhas*, em 1903. Uma versão de *O médico e o monstro*, livro de Robert Louis Stevenson, foi feita na Dinamarca pelo cineasta August Bloom em 1909. (TIBBETS; WELSH, 2005, p. XV) (Tradução minha)¹.

Figuras, tabelas, gráficos e quadros devem estar formatados de acordo com o exemplo a seguir:

Dentro deste quadro, este trabalho intenciona analisar a tradução intersemiótica da novela *História da sua vida* (originalmente publicada em 1998 na revista *Starlight 2*), ao longa-metragem *A chegada* (2016), dirigido por Denis Villeneuve.

A novela *História da sua vida*, publicada pela primeira vez em 1998, é protagonizada pela linguista Dr^a Louise Banks. A história é narrada pela mesma no dia da concepção da sua filha, e desenrola-se em dois espaços temporais, os quais nos são apresentados de forma não-linear: o passado, enquanto a protagonista conta à filha, ainda não nascida, sobre a chegada dos *aliens*, aqui chamados de heptápodes, e o envolvimento de Louise com os mesmos; e o futuro, enquanto ela narra (conforme diz o título da novela) a história da vida da filha, chegando, eventualmente, à morte da garota. A fim de estabelecer essa narrativa não-linear de forma coerente e de forma a transparecer a onisciência adquirida por Louise em certo ponto da narrativa, o escritor estadunidense Ted Chiang vale-

¹“In America, for example, Edwin S. Porter and D. W. Griffith were busily grafting their uniquely cinematic methods of storytelling onto Harriet Beecher Stowe’s *Uncle Tom’s Cabin* and Frank Norris’s *The Pit* in 1903 and 1909, respectively. In France, Georges Méliès adapted Jules Verne’s *A Trip to the Moon* (1902); and the Film d’Art Studios from 1908 to 1913

produced numerous versions of literary properties of Dickens, Goethe, Bulwer-Lytton, Dumas and Balzac. In Britain, Cecil Hepworth made a 16-scene version of *Alice in Wonderland* (1903). A version of Robert Louis Stevenson’s *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* appeared in Denmark in 1909”. (p. XV).



se da mesma arma que a sua protagonista: a linguagem. Suas escolhas lexicais denotam, desde a primeira página da novela, o estado de onisciência alcançado pela protagonista.

Assim como em *História da sua vida*, no filme *A chegada* o roteirista Eric Heisserer e o diretor Denis Villeneuve, responsáveis pela adaptação (e indicados ao Oscar pelos seus respectivos trabalhos), também se valem da linguagem para contar a história de Louise: aqui, é a linguagem cinematográfica. Por meio de diversos recursos inerentes à sétima arte, tais como a montagem e o *plot-twist*, o diretor e o roteirista realizam uma releitura da história de Ted Chiang, contando-a de forma consoante com suas interpretações da novela e suas respectivas filmografias.

Indicado a oito Oscars em 2017 (e vencedor do Oscar de Melhor Edição de Som), o filme *A chegada* foi um sucesso de crítica e também de público. Já a novela *História da sua vida*, por sua vez, rendeu a Ted Chiang o Nebula Award, um prêmio literário simbólico concedido pela *Science Fiction and Fantasy Writers of America* (SFWA), no ano 2000, e o *Theodore Sturgeon Award*, prêmio de ficção dado pelo Centro de Estudos de Ficção Científica da Universidade do Kansas, no ano de 1999.

A literatura e o audiovisual possuem estruturas narrativas bem específicas e, devido às particularidades dos meios onde essas narrativas são

exibidas, distintas. Devido às especificidades de cada mídia, são necessárias mudanças ao “passar” uma história de uma mídia a outra.

Traduzir ou adaptar obras literárias para as mais diferentes mídias – em especial, para TV e cinema – já é uma prática cultural intrínseca à contemporaneidade. É por meio dessa prática que se divulga o literário, atualizando-o e, com isso, atraindo um público cada vez mais diversificado para a leitura do mesmo. (AMORIM, 2012, p. 1)

Segundo o site estadunidense Box Office Mojo², 4 das 10 maiores bilheterias da história são baseadas em alguma outra obra não-audiovisual, sendo estas *Vingadores: Guerra infinita* (2018), *Jurassic World: O mundo dos dinossauros* (2015), *Os Vingadores: The Avengers* (2012) e *Vingadores: Ultimato* (2019). Ainda com dados do mesmo site³, foi possível fazer um levantamento dos filmes que constituem tradução intersemiótica e que estiveram entre os 10 filmes de maior bilheteria dos seus respectivos anos de lançamento. Foram considerados apenas filmes baseados em algum livro, conto, música, quadrinho ou qualquer outra mídia que não fosse o audiovisual cinematográfico (que, por sua vez, difere-se do audiovisual televisivo); ignorando, assim, filmes que fossem apenas sequências de franquias interrompidas há décadas, como por exemplo *Star Wars* e *Mad Max*, as quais não possuem nenhuma fonte de adaptação externa presente em outra mídia. Tal levantamento está presente no Quadro 1, a seguir.

² Disponível em:

https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/

³ Disponível em:

<https://www.boxofficemojo.com/year/world/>

**Quadro 1:** Filmes que constituem traduções intersemióticas, entre as 10 maiores bilheterias mundiais dos seus anos de lançamento

Ano	Filmes	Total de filmes
2000	X-Men; O Grinch	2
2001	Hannibal; Planeta dos Macacos; Jurassic Park III; Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel; Harry Potter e a Pedra Filosofal	5
2002	Homem-Aranha; Harry Potter e a Câmara Secreta; Senhor dos Anéis: As Duas Torres	3
2003	X-Men 2; Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei	2
2004	A Paixão de Cristo; Homem-Aranha 2; Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban	3
2005	Batman Begins; A Fantástica Fábrica de Chocolate; Guerra dos Mundos; As Crônicas de Nárnia: O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa; Harry Potter e o Cálice de Fogo	5
2006	Superman: O Retorno; X-Men 3: O Confronto Final; 007: Cassino Royale; O Código da Vinci	4
2007	300; Eu Sou a Lenda; Homem-Aranha 3; Harry Potter e a Ordem da Fênix	4
2008	As Crônicas de Nárnia: Príncipe Caspian; Homem de Ferro; 007: Quantum of Solace; Batman: O Cavaleiro das Trevas	4
2009	Anjos e Demônios; Sherlock Holmes; A Saga Crepúsculo: Lua Nova; Harry Potter e o Enigma do Príncipe	4
2010	Homem de Ferro 2; A Saga Crepúsculo: Eclipse; Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 1; Alice no País das Maravilhas	4
2011	A Saga Crepúsculo: Amanhecer – Parte 1; Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 2	2
2012	Jogos Vorazes; O Espetacular Homem-Aranha; A Saga Crepúsculo: Amanhecer – Parte 2; O Hobbit: Uma Jornada Inesperada; Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge; 007: Operação Skyfall; Os Vingadores: The Avengers	7
2013	Thor: Mundo Sombrio, Homem de Aço, Jogos Vorazes: Em Chamas, O Hobbit: A Desolação de Smaug; Homem de Ferro 3; Frozen	5
2014	O Espetacular Homem-Aranha 2; Capitão América: Soldado Invernal; X-Men: Dias de um Futuro Esquecido; Jogos Vorazes: Amanhecer – Parte 1; Maléfica; Guardiões da Galáxia; O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos	7
2015	Jogos Vorazes: A Esperança – Parte 2; 007 Contra Spectre; Jurassic World: O Mundo dos Dinossauros; Vingadores: Era de Ultron	4
2016	Esquadrão Suicida, Deadpool, Animais Fantásticos e Onde Habitam; Batman vs Superman: A Origem da Justiça; Mogli: O Menino Lobo; Capitão América: Guerra Civil	6
2017	Mulher-Maravilha; Thor: Ragnarok; Guardiões da Galáxia Vol. 2; Homem-Aranha: De Volta ao Lar; A Bela e a Fera	5
2018	Aquaman; Animais Fantásticos e Onde Habitam: Os Crimes de Grindelwald; Deadpool 2; Venom; Jurassic World: Reino Ameaçado; Pantera Negra; Vingadores: Guerra Infinita	7



2019	Coringa; Homem-Aranha: Longe de Casa; Capitã Marvel; Vingadores: Ultimato; Frozen 2	5
Total	88	

Julio Plaza (2003), em seu livro *Tradução intersemiótica*, declara que a ação de se traduzir intersemioticamente é “uma forma de arte, (...) uma prática artística na medula da nossa contemporaneidade”. (p. XII) Como visto no quadro anteriormente citado, as traduções intersemióticas são nitidamente populares, compondo 44% das maiores bilheterias anuais, e 40% das maiores bilheterias de todos os tempos.

Considerando-se os fatores anteriormente citados, o presente trabalho justifica-se em razão da necessidade de se conceituar as adaptações audiovisuais de outras obras enquanto traduções intersemióticas, de se entender o processo de adaptação – ou, no caso, tradução intersemiótica – e de encarar tal processo como um dos alicerces da sétima arte; afinal, desde a sua gênese, histórias oriundas de outras mídias têm sido transformadas em filmes.

Portanto, o presente trabalho, que busca estudar a narrativa e adaptação de uma obra literária para o meio audiovisual, justifica-se pela necessidade de reconhecer aquilo que é cultura de massa como algo a ser estudado, analisado e, principalmente, conceituado enquanto tradução intersemiótica, a fim de estreitar a distância entre o popular e o acadêmico, contribuindo simultaneamente, assim, com os Estudos da Tradução e com o conhecimento popular, ao tentar desconstruir a ideia de que as traduções intersemióticas são meramente um fruto da modernidade, e não uma prática artística já consolidada e intrínseca a ela.

De acordo com Corinne Squire (2014), a narrativa é, de forma geral, “uma cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e/ou históricos particulares” (SQUIRE, 2014, p.273). Entendendo, portanto, a narrativa como um conjunto de signos particulares com significados socioculturais e históricos reconhecíveis, pode-se afirmar que

existem diversos tipos de narrativa. Este trabalho tem por função ressaltar dois desses tipos: a narrativa literária e a narrativa audiovisual.

Ambas as narrativas possuem suas particularidades. Segundo a autora Cândida Vilhars Gancho (2006), em seu livro *Como analisar narrativas*, cinco elementos constituem a narrativa literária: elementos da narrativa, enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. O conjunto “elementos da narrativa”, citado pela autora como sendo um elemento da narrativa literária, é sujeito, ainda, às características particulares do gênero literário ao qual a obra analisada pertence. *História da sua vida* é uma obra de ficção, mais especificamente uma novela de ficção científica e, portanto, os elementos da narrativa destacados e analisados no trabalho que se propõe serão sujeitos às particularidades de tal gênero.

Quanto à narrativa audiovisual, é preciso ressaltar que o outro objeto de estudo deste trabalho trata-se de um longa-metragem de ficção científica (*A chegada*), cujo arco narrativo ocorre dentro de 120 minutos e é sujeito às convenções (ainda que estas não se apresentem de forma convencional) tanto da narrativa cinematográfica quanto, mais especificamente, da narrativa cinematográfica de ficção científica.

Quanto à tradução intersemiótica, ela pode ser definida como a “tradução de um determinado sistema de signos para outro sistema semiótico” (DINIZ, 2008, p. 313). Dessa forma, é possível caracterizar a adaptação de obras como livros, quadrinhos e, por vezes até pinturas e músicas para o meio audiovisual como sendo, portanto, traduções.

Desta forma, este trabalho tem a intenção de compreender como se deu a tradução da novela *História da sua vida* para o seu equivalente cinematográfico; e qual o tratamento e a abordagem dispensada em cada uma das mídias aos principais



elementos da narrativa em ambas as obras. Busca, ainda, contribuir com os Estudos da Tradução ao voltar-se para a tradução intersemiótica, modalidade de tradução essa que nem sempre é resgatada quando há a intenção de se realizar análises de adaptações de obras literárias para o meio audiovisual.

No presente trabalho, portanto, serão analisadas – ao longo da divisão em tópicos no próximo item – as principais diferenças entre a novela e o filme, as quais constituem uma tradução intersemiótica, realizada majoritariamente pelo diretor Denis Villeneuve e pelo roteirista Eric Heisserer, principais responsáveis pelo roteiro e pelas tomadas de decisões a respeito de como conduzir a narrativa cinematográfica.

2. A TRADUÇÃO INTERSEMÍOTICA

Neste tópico, estarão presentes alguns pontos principais presentes na narrativa literária, divididos em subtópicos, e será feita uma análise da forma como estes tópicos são apresentados na narrativa cinematográfica e quais os efeitos das mudanças, ou omissões feitas, no resultado final da narrativa cinematográfica.

Dessa forma, este tópico será subdividido em seções relativas aos principais pontos de divergência conferidos entre a obra literária e a obra cinematográfica, sendo eles: Hannah, os *aliens* em si (suas características físicas, nomes, e informações sobre seu planeta), o uso de Heptápode A e Heptápode B, Princípio de Fermat x Hipótese de Sapir-Whorf, a onisciência, e a troca de presentes.

1) Hannah

A trajetória de Hannah, filha da protagonista, se apresenta de forma bastante distinta nas duas obras. Já na primeira página da novela, sabemos que a garota morre e, através do uso de diversos tempos verbais, percebemos que Louise está conversando com a filha já morta.

Eu e seu pai estamos casados há cerca de dois anos, morando na Ellis Avenue; quando nos

mudarmos, você ainda vai ser nova demais para se lembrar da casa, mas vamos lhe mostrar fotos dela, contar histórias sobre ela. Eu adoraria lhe contar a história desta noite, a noite em que você foi concebida, mas a hora certa de fazer isso seria quando você estivesse pronta para ter os próprios filhos, e nunca vamos ter essa chance. [...]

Isso vai ser na casa da Belmont Street. Vou viver para ver estranhos ocuparem as duas casas: a casa em que você foi concebida e aquela em que você cresceu. Seu pai e eu vamos vender a primeira alguns anos depois da sua chegada. *Vou vender a segunda logo depois da sua partida.* (CHIANG, 2016, p. 127-128) (grifos meus).

No filme, devido a uma montagem rápida nos primeiros minutos, somos induzidos a crer que a morte de Hannah ocorreu antes do contato de Louise com as criaturas alienígenas. A apresentação da personagem no início do filme como solitária e introspectiva (morando sozinha, conversando apenas com a própria mãe no telefone e dizendo a ela várias vezes que “está bem”, como se estivesse se reafirmando, e indo dar aula e trabalhar em seu gabinete mesmo diante do caos iminente) contribui para a solidificação dessa “certeza” no público, assim como a apresentação de diversos “*flashbacks*” ao longo do filme – os quais, depois descobre-se, são na verdade “*flashforwards*” (cenas que se passam no futuro).

Com *A chegada* (2016), é a mesma coisa: somos induzidos a acreditar que Hannah já está morta, até a cena em que Louise conversa com o alienígena apelidado de Costello, recebe a informação de que eles conseguem ver o futuro, e diz “eu não entendo, quem é esta criança?”.

Quanto às circunstâncias da morte de Hannah, elas também são distintas na novela e no filme. Na novela, Hannah morre aos vinte e cinco anos, em um acidente de alpinismo; e no filme, ela morre durante a adolescência, acometida por alguma doença não definida.

Aquela solicitação de reunião talvez seja o segundo telefonema mais importante da minha



vida. O primeiro, é claro, será o da equipe de Resgate de Montanha. A essa altura, seu pai e eu falaremos um com o outro, no máximo, uma vez por ano. Porém, após receber esse telefonema, a primeira coisa que farei será ligar para ele.

Nós vamos juntos fazer a identificação, uma viagem longa e silenciosa de carro. Eu me lembro do necrotério, todo de azulejos e aço inoxidável, o zumbido da refrigeração e o cheiro de antisséptico. Um auxiliar de enfermagem puxará o lençol para revelar seu rosto. Seu rosto, de algum modo, vai ter a aparência errada, mas saberei que é você.

— Sim, é ela — direi. — Minha filha.

Você vai ter vinte e cinco anos. (CHIANG, 2016, p. 132) (grifos meus).

De acordo com o roteirista Eric Heisserer em entrevista ao podcast *The Q&A with Jeff Goldsmith*⁴, a escolha de mudança se deu devido à idade da atriz Amy Adams, intérprete da protagonista Louise Banks, a qual tinha 42 anos durante o lançamento do filme. Segundo ele, seria mais verossímil, e mais pertinente à decisão tomada de valer-se dos *flashforwards* e de um *plot-twist*, que a personagem (tendo a mesma idade da atriz, e uma trajetória como professora universitária) tivesse tido uma filha adolescente e a perdido, do que uma filha já adulta. Seguir as especificidades da novela significaria sacrificar o efeito do *plot-twist* e, portanto, prejudicar o impacto do filme como um todo, dificultando que o espectador comprasse a ideia de que Louise havia tido uma filha antes do contato com os alienígenas. Segundo Heisserer, a forma como o falecimento de Hannah se deu também foi alterada para se encaixar em toda essa verossimilhança: um acidente de alpinismo é algo evitável. Se Louise já sabia que a filha morreria, que não poderia evitar isso, e mesmo assim escolheu tê-la, então a perda da filha deveria ser algo completamente fora do controle da protagonista. Uma escalada fatal poderia, hipoteticamente, ser

solucionada com uma ligação e uma súplica para que a filha não fosse, sob a desculpa de ter sido alertada pelo “instinto materno”.

Um detalhe final é que, na novela, o pai de Hannah se chama Gary, e no filme, se chama Ian. Tal mudança não é nem um pouco relevante para as narrativas, tanto a da novela quanto a do filme, tendo em vista que só entendemos que Gary/Ian é o pai de Hannah quando Louise descobre, ela mesma, a onisciência; e só foi realizada, segundo o roteirista Eric Heisserer no podcast já citado no parágrafo anterior, pois ele não gosta do nome Gary.

2) Aliens

A presença dos heptápodes, por sua vez, é retratada de forma diferente nas duas obras. Na novela, diz-se sobre onde eles estão e como é dado o contato:

[...] No centro do acampamento havia um dos aparelhos alienígenas, chamado de “espelho”.

Segundo as reuniões diretas das quais participei, havia *nove aparelhos como aquele nos Estados Unidos, cento e doze no mundo*. Os espelhos agiam como aparelhos de comunicação, supostamente com as naves em órbita. Ninguém sabia por que os alienígenas não falavam conosco pessoalmente; medo de piolhos, talvez. Uma equipe de cientistas, incluindo um físico e um linguista, foi designada para cada espelho. Gary Donnelly e eu fazíamos parte de um desses grupos. (CHIANG, 2016, p. 132) (grifos meus).

Na novela, as naves ficavam em órbita, enviando apenas para contato os referidos espelhos. Além disso, há uma quantidade significativa de espelhos enviados – cento e doze ao redor do mundo; só nos EUA, há nove. Isso faz com que o contato de Louise e Gary (no filme, Ian) com demais

⁴ Disponível em:

<http://www.theqandapodcast.com/2016/11/arrival-q.html>



pesquisadores seja restrito majoritariamente ao seu próprio território nacional.

Por outro lado, no filme, não há espelho enviado: as naves simplesmente “pousam” na Terra, pairando a alguns metros do chão. A cada 18 horas, abre-se uma porta ao fundo da nave, para que os humanos possam entrar e fazer contato com os heptápodes. Dentro das naves, os humanos têm acesso a uma sala adaptada com oxigênio, para que possam respirar (ainda que não o façam livremente, sem auxílio de trajes especiais, antes que Louise retire o traje para melhor se comunicar), e um “espelho”, o qual, por sua magnitude, remete a uma tela de cinema, evocando então uma certa metalinguagem.

Tal mudança é uma forma mais intimista e, ao mesmo tempo, mais cinematográfica de se apresentar os aliens. A presença apenas de espelhos não parece tão ameaçadora quanto naves em solo terrestre (ou quase) – e essa mudança contribui tanto para a construção da atmosfera paranoica em que a humanidade se submerge no longa, quanto para momentos específicos de conflitos acrescentados na narrativa cinematográfica, os quais possivelmente não existiriam caso os humanos tivessem tido contato apenas com meros espelhos.

No filme, ainda, a quantidade de naves é bem menor do que a quantidade de espelhos apresentados na novela: são 12 naves espalhadas pelo mundo, em contraste com os nove espelhos encontrados nos EUA e os demais 103 ao redor do mundo apresentados na narrativa literária, o que faz com que a comunicação entre Louise e Ian e os demais pesquisadores seja amplificada a uma escala global, em contraste com a visão mais estreita e restrita ao território nacional que nos é apresentada na novela. No filme, os heptápodes pousaram nos seguintes países: Dinamarca, EUA, Austrália, Paquistão, Venezuela, Japão, China, Serra Leoa, Sudão, Reino Unido e Rússia (nas regiões do Mar Negro e da Sibéria).

Desta forma, o Outro apresentado no filme não se restringe apenas aos heptápodes: há também as outras 10 nações e todas as suas maneiras de lidar

com a presença dos seres extraterrestres e diversas abordagens comunicativas.

Além dos nomes (na história de Ted Chiang, são Melindrosa e Framboesa; no longa-metragem, são Abbott e Costello), a aparência dos heptápodes também é um ponto de divergência entre as duas obras. Na novela, aparecem da seguinte forma:

Parecia um barril suspenso no ponto em que seus sete membros se encontravam. Era radialmente simétrico, e qualquer um dos membros podia servir como braço ou perna. O que estava à minha frente caminhava em quatro pernas, com três braços não adjacentes curvados junto à lateral do corpo. Gary os chamou de “heptápodes”.

Eu tinha visto fitas de vídeo e, ainda assim, fiquei pasma. Os membros deles não tinham juntas distinguíveis; anatomistas achavam que podiam ser sustentados por colunas vertebrais. Qualquer que fosse sua estrutura de sustentação, os membros dos heptápodes conspiravam para se mover de uma maneira desconcertantemente fluida. O “torso” seguia acima dos membros ondulantes tão suavemente como um aerobarco.

Sete olhos sem pálpebras circundavam o topo do corpo do heptápode. Ele caminhou de volta até a porta por onde entrou, fez um breve som escarrado e voltou ao centro da sala seguido por outro heptápode; em nenhum momento se virou. Era estranho, mas lógico; com olhos em todos os lados, qualquer direção seria a da frente. [...]

Eu me aproximei do espelho e um heptápode do outro lado fez o mesmo. A imagem era tão nítida que me arrepiei. Eu podia ver a textura de sua pele cinza, como rugas de veludo cotelê dispostas em espirais e laços. Nenhum cheiro nos alcançava através do espelho, o que, de algum modo, aumentava a estranheza da situação. [...]

Um dos heptápodes apontou para si mesmo com um de seus membros, os quatro dígitos terminais apertados juntos. Foi sorte. Em algumas culturas, as pessoas apontam com o queixo; se o heptápode não tivesse usado um de seus membros, eu não saberia qual gesto procurar. Ouvi um estrepito breve, e vi um orifício enrugado no alto de seu corpo vibrar: ele estava falando. Então, ele apontou para o companheiro e emitiu o estrepito outra vez. (CHIANG, 2016, p. 134-136).



Villeneuve acabou não utilizando a maioria dos designs elaborados por Konig. O responsável pelo visual final dos heptápodes foi Carlos Huante.

Na segunda aparição dos heptápodes, é possível perceber um pouco mais sobre sua aparência: ao final de seus sete “pés”, há algo análogo a uma mão com dedos, porém similar a um conjunto de tentáculos; contudo, ao contrário da descrição da novela, não são quatro dígitos terminais, e sim, sete, em consonância com a quantidade total de membros que eles possuem e com o consequente nome de “heptápodes” (“sete pés”).

Mais adiante no longa, é possível ver toda a estrutura física do corpo de um heptápode, quando Louise entra na nave de outra maneira e vai para o outro lado do espelho. Ainda que o heptápode aparente ter um longo corpo com um formato quase humanoide, não há nele nada análogo a um olho ou a uma boca, contrariando assim a descrição presente na novela e reafirmando, portanto, que a intenção do cineasta era realmente a de se distanciar daquilo apresentado no material de origem no que tange a aparência dos seres extraterrestres.

No filme, contudo, não recebemos maiores informações a respeito dos heptápodes e nem de seu planeta: não sabemos muito sobre a sua composição biológica para além da aparência física, e não somos informados sobre nada a respeito de seu planeta. Já na novela, é dito por um dos heptápodes (Melindrosa) que

o planeta dos heptápodes tinha duas luas, uma significativamente maior que a outra; os três principais constituintes da atmosfera eram nitrogênio, argônio e oxigênio; e quinze vinte e oito avos da superfície do planeta eram cobertos de água. (CHIANG, 2016, p. 165)

As outras informações a respeito da natureza dos heptápodes presentes na história de Ted Chiang são descritas por Louise no momento da última “troca de presentes”: ela diz que os heptápodes já haviam dado aos humanos lições de xenobiologia (as quais indicavam que, em termos biológicos, os humanos se assemelhavam aos heptápodes mais do

que qualquer outra espécie com a qual os aliens tivessem se deparado até aquele momento) e História dos Heptápodes.

3) Haptápode A e Haptápode B

Na novela, logo que os estudos se iniciam, Louise e sua equipe percebem que os sons emitidos pelos heptápodes não têm relação alguma com a escrita deles e, desta forma, o Heptápode A (a língua “falada”; os sons emitidos pelos heptápodes) é muito pouco explorado, em particular pela dificuldade de se estudar e decodificar um “idioma” que não tem relação alguma com sua forma escrita, quando quem profere aquele idioma não é sequer humanoide e não aparenta ter um sistema fonador que seja análogo ao sistema fonador humano. No filme, exceto pelo resumo narrado por Ian, aos 52 minutos de filme, nada se fala sobre a diferença entre Heptápode A e Heptápode B (a escrita semasiográfica) que seja muito distante do descrito anteriormente neste mesmo parágrafo – discorre-se apenas sobre a primeira grande descoberta de Louise, que foi o fato de que não há correlação entre o que um heptápode “fala” e o que um heptápode “escreve”.

4) Princípio de Fermat x Hipótese de Sapir-Whorf

A novela e o filme usam diferentes teorias para explicar a percepção não-linear dos heptápodes, a qual Louise acaba por absorver. Enquanto a novela abre muito mais espaço para o personagem Gary (Ian, no filme) e sua área de atuação (a física), o filme o relega a segundo plano e foca majoritariamente em Louise. Sendo assim, é perfeitamente compreensível e justificável a escolha do roteirista e do cineasta por trocarem o Princípio de Fermat pela Hipótese de Sapir-Whorf.

Na narrativa literária, explica-se o Princípio de Fermat como sendo “o princípio do menor tempo possível” e, através dele, Gary e Louise percebem que a ideia de “simplicidade” dos heptápodes é diferente da dos humanos (CHIANG, 2016, p. 123-124). Depois, Louise também percebe que o princípio é capaz de explicar a forma não-linear



como os heptápodes veem o tempo, sendo portanto capazes de “ver o futuro”.

— Então estamos quites?

— Quitos. — Tomei um gole de meu chá. — Mas eu queria lhe perguntar sobre o princípio de Fermat. Algo sobre ele me parece estranho, não consigo saber exatamente o quê. Simplesmente não me parece uma lei da física.

Um brilho surgiu nos olhos de Gary.

— Aposto que sei do que está falando. — Ele partiu um guioza ao meio com os hashis. — Você está acostumada a pensar na refração em termos de causa e efeito: chegar à superfície da água é a causa, e a mudança de direção, o efeito. O princípio de Fermat parece estranho porque ele descreve o comportamento da luz em termos orientados para um objetivo. Parece um mandamento para um raio de luz: “Minimizarás ou maximizarás o tempo levado para chegar ao teu destino.”

Pensei um pouco.

— Continue.

— É uma velha questão na filosofia da física. As pessoas falam sobre isso desde que Fermat o formulou pela primeira vez nos anos 1600; Planck escreveu volumes sobre o assunto. A situação é que, enquanto a formulação das leis de física é causal, um princípio variacional como o de Fermat é dotado de propósito, quase teológico.

— Hum, é um modo interessante de explicar. Deixe-me refletir sobre isso por um minuto. — Peguei uma caneta e desenhei em meu guardanapo uma cópia do

diagrama que Gary desenhara no quadro-negro. Pensando em voz alta, continuei: — Está bem. Então vamos dizer que o objetivo de um raio de luz é pegar a trajetória mais rápida; como a luz resolve fazer isso?

— Bom, se eu posso falar de forma antropomórfica e projecional, a luz precisa examinar os caminhos possíveis e calcular quanto tempo cada um levaria.

Gary pegou o último guioza da travessa.

— E, para fazer isso, o raio de luz precisa saber exatamente qual é seu destino. Se o destino

fosse outro, o caminho mais rápido seria diferente — continuei.

Gary assentiu.

— Isso mesmo. A noção de uma “trajetória mais rápida” não significa nada a menos que haja um destino específico. E calcular quanto tempo determinado trajeto leva também exige informação sobre o que há ao longo desse caminho, sobre onde fica a superfície da água.

Parei de olhar para o diagrama no guardanapo.

— E o raio de luz precisa saber tudo isso de antemão, antes de começar a se mover, certo? — perguntei.

— Digamos assim: a luz não pode começar a viajar em uma direção qualquer e fazer correções de percurso posteriormente, porque o caminho resultante desse comportamento não seria o mais rápido possível. A luz precisa fazer todos os cálculos logo no início — respondeu Gary.

Pensei comigo mesma: *o raio de luz precisa saber onde vai parar antes de poder escolher a direção em que vai começar a se mover.* Eu sabia o que isso me lembrava. Olhei para Gary.

— É isso que estava me incomodando. (CHIANG, 2016, p. 167-168).

Já no filme, a física (tal qual o personagem de Jeremy Renner) é relegada a segundo plano, portanto, torna-se mais fácil explicar a forma como a mente dos heptápodes funciona através do uso de algum conceito da área das Humanidades. Aí entra a Hipótese de Sapir-Whorf, a qual relaciona-se ao relativismo linguístico e dita que a estrutura do idioma utilizado por um indivíduo ou comunidade dita a sua visão de mundo. Esta hipótese é descrita e explicada brevemente em uma cena envolvendo Louise e Ian, onde ele pergunta a ela se ela está sonhando no idioma dos heptápodes, a 1h de filme.

5) Onisciência

Tanto na novela quanto no filme, Louise começa a acessar a onisciência no exato mesmo momento, e a transitar entre o “tempo presente” da chegada dos aliens e as suas “memórias do futuro”,



com sua filha. Ainda que na novela saibamos desde a primeira página que Louise é detentora desta habilidade, a narrativa e estrutura literária permite que nós, leitores, descubramos exatamente em que momento a Louise do “tempo presente” começa a adquirir tal capacidade, tornar-se consciente deste fato, e dele valer-se.

Lembro-me de quando você terá quatorze anos. Você vai sair de seu quarto com um laptop na mão, coberto de pichações, e estará fazendo um trabalho para a escola.

— Mãe, como se diz quando os dois lados podem vencer?

Vou erguer os olhos do computador e do artigo que estarei escrevendo.

— Como assim? Você quer dizer uma situação em que os dois lados ganham?

— Tem um nome técnico para isso, uma palavra matemática. Lembra a vez que papai estava aqui, e ele estava falando sobre o mercado de ações? Ele usou esse termo.

— Hum, acho que lembro, mas não consigo me lembrar de como ele chamou isso.

— Preciso saber. Quero usar essa expressão no trabalho de estudos sociais. Não consigo nem fazer pesquisa sobre ela a menos que descubra o nome.

— Desculpe, também não sei. Por que não liga para o seu pai?

A julgar por sua expressão, é mais esforço do que você gostaria de fazer. A essa altura, você e seu pai não vão estar se dando bem.

— Você poderia ligar para o papai e perguntar? Mas não diga que é para mim.

— Acho que você mesma pode ligar para ele.

Você vai ficar furiosa.

— Meu Deus, mãe, eu nunca consigo ajuda com meu dever de casa desde que você e papai se separaram.

É impressionante a diversidade de situações nas quais você pode citar o divórcio.

— Eu ajudei você com o dever de casa.

— Tipo há um milhão de anos, mãe.

Vou deixar que isso passe.

— Eu ajudaria com esse se pudesse, mas não me lembro da expressão.

Você vai voltar para seu quarto bufando.

[...] “O que quero dizer é o seguinte: o motivo pode não ser comercial, mas isso não significa que nós não possamos estabelecer comércio. Simplesmente precisamos saber por que eles estão aqui, e o que temos a oferecer que possa lhes interessar. Depois que tivermos essa informação, podemos dar início a negociações comerciais.

“Preciso destacar que nossa relação com os heptápodes não precisa ser de antagonismo. Esta não é uma situação em que um ganho da parte deles seja uma

perda nossa ou vice-versa. Se nos comportarmos corretamente, tanto nós quanto os heptápodes podemos sair vencedores.

— Você quer dizer que é um jogo de soma diferente de zero? — disse Gary, com incredulidade fingida. — Minha nossa.

— Um jogo de soma diferente de zero.

— O quê? — Você vai parar a caminho do quarto e voltar, na minha direção.

— Quando os dois lados podem ganhar. Acabei de me lembrar: chama-se um jogo de soma diferente de zero.

— É isso! — você dirá, anotando em seu laptop. — Obrigada, mãe!

— Acho que eu sabia a expressão no fim das contas — direi. — Depois de todos esses anos com seu pai, alguma coisa deve ter ficado.

— Eu sabia que você ia se lembrar — você dirá. Você vai me dar um abraço repentino e breve, e seu cabelo terá cheiro de maçãs. — Você é a melhor.

— Louise?

— Hã? Desculpe, estava distraída. O que você disse? (CHIANG, 2016, p. 168-172).

No filme, a 1h20 de duração, Louise se “lembra” de Hannah perguntando qual o termo



técnico para o momento quando ambas as partes de um embate podem entrar em um acordo e sair ganhando. Louise, então, dá todas as respostas erradas, e diz a Hannah para ligar para o pai e perguntar. Então, o filme corta a cena e nos mostra Louise no tempo presente, juntamente a Ian, conforme ambos decodificam a mensagem confusa deixada por Costello ao fugir da sala de observação durante a explosão da bomba. Ambos discutem com Weber e Halpern, a fim de tentar convencê-los a compartilhar as descobertas da base norte-americana com as outras 11 bases ao redor do mundo, e Ian sugere que a troca de informações seria “um jogo de soma diferente de zero”. Enquanto o personagem fala exatamente essa frase, o filme corta novamente para o “flashback” de Louise com Hannah, onde ela diz à filha o termo, solucionando assim a dúvida da adolescente. Através da montagem, o filme replica o efeito que a quebra de parágrafo e divisão do texto literário em blocos tem no leitor.

A partir deste momento, o filme nos mostra Louise como um ser onisciente, capaz de ver o tempo de forma não-linear tal como os heptápodes, e capaz de “acessar” momentos exatos da sua existência, a fim de solucionar as intempéries que lhe são apresentadas, como é possível ver no terceiro ato do longa: ao passo em que as ameaças de ataques aos heptápodes por parte das forças armadas de cada uma das 12 nações vão aumentando, Louise eventualmente “se lembra” de um momento futuro onde conversa com o General Shang e, através dessa “memória”, obtém o número de telefone do General e as palavras que precisaria dizer para solucionar a crise. Ao “voltar” para o presente, Louise vale-se destas informações e salva a humanidade, estabelecendo assim a paz, a união e a cooperação entre as nações.

6) Troca de Presentes

Na novela, ao final das interações entre os heptápodes e os humanos há uma “troca de presentes”: as criaturas dão informações sobre si aos humanos, e vice-versa. Ocorrem ao total oito trocas e Louise participa de duas, estando presente na última. Após a oitava troca, todos os heptápodes

retiraram-se da atmosfera terrestre, deixando a humanidade com o presente final – o da informação e conhecimento.

Ele sorriu e me cutucou. Na verdade, eu desejava que os heptápodes tivessem dado outra lição de xenobiologia, como tinham feito nas duas trocas anteriores; a julgar por essas, os humanos eram mais parecidos com os heptápodes do que qualquer outra espécie que eles já haviam encontrado. Talvez outra lição sobre história dos heptápodes; as primeiras foram cheias de conclusões aparentemente sem conexão lógica com as premissas, mas ainda assim eram interessantes. Não queria que os heptápodes nos dessem nova tecnologia, porque não queria ver o que nossos governos poderiam fazer com ela. [...]

O coronel Weber se virou.

— Vocês dois — disse ele, apontando para mim e depois para Burghart. — Marquem o horário e o local da próxima troca.

Depois seguiu com os outros até a tela de reprodução. [...]

Escrevi os semagramas para “local troca-transação conversa incluindo-nós” com o aspecto de modulação projetiva.

Framboesa escreveu sua resposta. Foi minha deixa para franzir a testa e para Burghart perguntar:

— O que ele quer dizer com isso?

A pronúncia de Burghart foi perfeita.

Escrevi um pedido de esclarecimento. A resposta de Framboesa foi a mesma de antes. Então, eu o observei sair flutuando da sala. A cortina estava prestes a cair sobre aquele ato de nossa performance.

O coronel Weber se adiantou.

— O que está acontecendo? Aonde ele foi?

— Ele disse que agora os heptápodes vão embora — respondi. — Não apenas ele, mas todos.

— Chame-o de volta aqui agora mesmo. Pergunte a ele o que isso quer dizer.

— Hum, não acho que Framboesa esteja usando um pager — ironizei.



A imagem da sala através do espelho desapareceu tão abruptamente que levou um momento para meus olhos registrarem o que eu estava vendo no lugar: era o outro lado da tenda do espelho. O objeto tinha se tornado completamente transparente. A conversa em torno da tela de reprodução se silenciou. (CHIANG, 2016, p. 188-190).

No longa, não há nenhuma troca de presentes entre os heptápodes e os humanos; pelo menos, não de forma ampla e mútua como ocorre na novela. No filme, também, os heptápodes não vão embora após concluírem a troca de presentes e a disseminação de conhecimento: há, ali, um conflito.

Ainda que a comunicação com os alienígenas tenha se aperfeiçoando conforme o tempo decorrido, o estado de espírito das 11 nações não havia se atenuado, conforme pode ser visto em uma cena que apresenta um soldado ao telefone com sua esposa, desesperada pela falta de informação a respeito do estado do marido e do nível da gravidade da situação com os aliens, aos 50 minutos de filme. Aos 57 minutos de filme, vemos uma montagem com noticiários mostrando o caos ao redor do mundo, em especial nas localidades onde as naves dos heptápodes surgiram. Nesta montagem, vê-se também que vazaram uma foto de um heptápode e, depois, é possível vermos alguns soldados assistindo a um vídeo de um locutor conspiracionista, que urge a seus seguidores tomarem o controle da situação referente aos alienígenas em suas próprias mãos, em vez de permitirem que o governo lide com isso. É possível compreender, neste momento do filme, que os militares estão planejando alguma coisa.

Após receberem a informação de que a China e a Rússia estão mobilizando suas forças armadas, Louise e Ian voltam à nave dos heptápodes e finalmente elaboram a grande pergunta: “qual é o propósito de vocês na Terra?”. A resposta, para infelicidade geral, é “oferecer arma”, o que deixa todos em polvorosa – tanto aqueles que desconfiam dos heptápodes, como Weber, Halpern e os demais militares; quanto os mais pacifistas e dispostos ao diálogo, como Louise e Ian, que argumentam que a

percepção dos heptápodes de “arma” pode não ser a mesma dos humanos.

Enquanto isso, China e a Rússia se desconectam do canal de comunicação com as outras nações. Os EUA, sob os protestos de Louise, fazem o mesmo, o que impele as demais nações a seguirem. Enquanto Louise e Ian, em meio a tal crise, decidem retornar à nave e questionar mais sobre o objetivo dos aliens, os militares se organizam, e plantam uma bomba na nave dos heptápodes. A bomba, então, explode durante a sessão de interrogatório de Louise e Ian, matando um dos heptápodes (Abbott) e fazendo com que o heptápode restante (Costello), compreensivelmente ressentido pelo ataque e abalado pela morte do amigo, erga a nave a quase 1km do chão. Mais tarde, quando Louise começa a se dar conta da própria onisciência e vai em direção à nave, o heptápode restante envia uma espécie de “elevador” para que ela possa entrar na nave e, lá dentro, eles dialogam e Louise finalmente entende toda a questão: não é exatamente uma arma o que está sendo oferecido pelos heptápodes, e sim, um presente: a sua linguagem e, por conseguinte, sua capacidade não-linear de vivenciar o tempo. Tal presente veio como um pedido de ajuda: três mil anos depois que os heptápodes deixaram sua escrita semasiográfica como presente para os terráqueos, eles precisariam de ajuda – podendo, assim, serem ajudados pelos humanos já detentores do conhecimento da escrita de heptápode B.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise comparativa realizada no presente trabalho, é possível notar que a tradução intersemiótica, intrinsecamente ligada à História do Cinema e cada vez mais comumente utilizada nos tempos atuais, foi realizada com maestria na transposição da novela *História da sua vida* (2016) ao filme *A chegada* (2016), pois cumpriu com a função de adequar a narrativa do material original (a novela) à narrativa cinematográfica do filme, conformando-se às limitações da narrativa cinematográfica, e submetendo-se às visões dos



realizadores (respectivamente, o roteirista Eric Heisserer e o diretor Denis Villeneuve), sem perder jamais o tom simultaneamente melancólico e esperançoso da história de Louise Banks e seu jogo de soma diferente de zero: a conquista da onisciência não vem de graça, e lhe custa o doloroso conhecimento acerca do falecimento de sua filha e a impotência diante da inevitabilidade da perda. No filme, tal conquista tem um peso maior: a união entre as nações vem desta mesma onisciência que lhe custa o conhecimento sobre o trágico destino de Hannah, mas é nisto que reside a beleza da escolha que a Louise da narrativa literária não tem (e, de certa forma, a do filme também não): ainda que ciente de como se dá o fim da jornada, a Louise Banks de Amy Adams se permite sentir e viver aquela aventura fadada à tragédia, e encerra o longa direcionando-se ao Ian Donnelly de Jeremy Renner, determinada, declarando: “vamos fazer um bebê”.

REFERÊNCIAS

A CHEGADA. Direção: Denis Villeneuve, Produção: Dan Cohen, Eric Heisserer. Montreal (CA): Lava Bear Films, Film Nation Entertainment, 21 Laps Entertainment, 2016, 1 Blu-ray.

AMORIM, Marcel Alvaro de. A tradução/adaptação de obras literárias para o cinema sob a ótica do dialogismo intertextual. *Temática*, João Pessoa, v. 8, n. 3, p. 1-12, mar. 2012. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/23758/13045> . Acesso em: 07 abr. 2019.

BOX OFFICE MOJO. **Top Lifetime Grosses**. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/chart/ww_top_lifetime_gross/. Acesso em: 30 mar. 2020.

BOX OFFICE MOJO. **Worldwide box office**. Disponível em:

<https://www.boxofficemojo.com/year/world/> . Acesso em: 30 mar. 2020.

CINEMABLEND. **What The Aliens And Spaceships In Arrival Almost Looked Like**. Disponível em: <https://www.cinemablend.com/news/1590790/what-the-aliens-and-spaceships-in-arrival-almost-looked-like>. Acesso em 19 abr. 2019.

CHIANG, Ted. **História da sua vida e outros contos**. 1 ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

GANCHO, Cândida Vilhares. **Como analisar narrativas**. 9 ed. São Paulo: Editora Ática, 2006.

GOLDSMITH, Jeff; HEISSERER, Eric. **Arrival Q&A**. Q&A with Jeff Goldsmith, 12 nov. 2016. *Podcast*. 1 MP3 (82 min.). Disponível em: <http://www.theqandapodcast.com/2016/11/arrival-q.html>. Acesso em: 20 abr. 2019.

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In: **Linguística e comunicação**. 22 ed. São Paulo: Cultrix, 1976.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2013.

SQUIRE, Corinne. O que é narrativa?. **Civitas - Revista de Ciências Sociais**, Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 272-284, mai./ago. 2014. Disponível em: <http://www.redalyc.org/pdf/742/74231120006.pdf> . Acesso em: 22 abr. 2019.

TIBBETS, John C.; WELSH, James M.. **The encyclopedia of novels into film**. 2 ed. Nova York: Checkmark Books, 2005.

Como citar este artigo:

SILVA, Gabriela Spinola. Tradução intersemiótica: da novela *História da sua vida* ao filme *A chegada*. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.2, n.1, jan.-jul. 2020. ISSN 2675-5084. p. 4-17.

Renata Sayuri Sato Nakamine

Bacharel em Design pela
Universidade Estadual de Maringá
(UEM). Atualmente graduanda em
História pela mesma instituição.

E-mail: renata@nakamine.com.br

SABUKARU E IDENTIDADE JAPONESA: Relação histórico-social entre individualismo nipônico, subculturas e moda de rua

Resumo: A moda e as subculturas japonesas têm despertado curiosidade, fascínio e espanto tanto entre sociedade nipônica quanto em civilizações estrangeiras. O surgimento das tribos urbanas e da moda tornaram-se veículos para o enquadramento social e a afirmação pessoal diante de uma cultura formada a partir de rígidos preceitos coletivistas. Para isso, este presente trabalho busca compreender os valores da homogeneidade social, propondo uma análise sobre o sujeito japonês diante da desvalorização individual, preconizando uma investigação sobre o papel do streetwear e dos subestilos, a formação destas identidades emergentes entre os grupos mais jovens nipônicos e a influência que as mesmas causaram no segmento de moda.

Palavras-chaves: Subculturas japonesas; moda; identidade.

SABUKARU AND JAPANESE IDENTITY: Historical- social relationship between niponic individualism, subcultures and street fashion

ABSTRACT: Japanese fashion and subcultures have aroused curiosity, fascination and astonishment both among Japanese society and in foreign civilizations. The emergence of urban and fashion tribes became vehicles for the social framework and personal affirmation before a culture formed from rigid collectivist precepts. To this end, this present paper seeks to understand the values of social homogeneity, proposing an analysis of the Japanese subject in the face of individual devaluation, advocating an investigation of the role of streetwear and substyles, the formation of these emerging identities among the younger Japanese groups and the influence they caused in the fashion segment.

Keywords: Japanese subcultures; fashion; identity.



1. INTRODUÇÃO

Por muitos anos, a ideia de moda japonesa, sempre esteve aliada ao exotismo e o tradicionalismo dos *kimonos*, todavia, esta realidade tem mudado desde os anos 90. A circulação de imagens de jovens nipônicos de cabelos coloridos, com vestimentas excêntricas e maquiagens carregadas causou espanto ao redor do globo. Onde muitas regiões ainda se mantinham cristalizada no imaginário social, o Japão como uma sociedade discreta e homogênea. Nestas condições, reverberava-se pelo mundo o retrato das subculturas japonesas.

Com características próprias e muitas vezes escandalosas, estes grupos minoritários passaram a ganhar espaço e adesão entre a juventude urbana japonesa. Atuando como um ambiente propício para o enquadramento social e identitário, partilhando de ideias, valores, estilos de vida e linguagem de um grupo com características distintas do restante da sociedade. Assim, sendo considerados como indivíduos de comportamentos não convencionais à cultura dominante.

Dentro das subculturas, os jovens japoneses encontraram na moda, uma maneira eficaz de expressão, pois através desta puderam utilizar a aparência e o elemento visual como item comunicador não-verbal e de inserção social. Conforme Barnard (2003, p.64) a moda apresenta valência de linguagem, no entendimento de sistema comunicativo, através de signos que identificam a posição de um indivíduo no mundo e a relação do mesmo com ele. Além disso, realça as singularidades como a busca pela individualidade e a necessidade de integração social (CALANCA, 2008 apud SILVA; VALÊNCIA, 2012, p.103).

Estas novas forças sociais, passam a alterar a dinâmica das tendências, pois é nas ruas que a moda subcultural acontece. Assim, a passarela deixa ser a única referência preponderante de tendências, abrindo espaço ao fenômeno *streetfashion*, tornando-se um ecossistema de relevância e de influência até mesmo os principais *bureaux fashion*.

No Japão, o *streetstyle* tornou-se o espaço para o jovem explorar e expor sua indumentária

particular com as respectivas características a cada estilo ou tribo, espalhando e modificando as tendências do vestuário entre os grupos alternativos. Esta ascensão das subculturas japonesas desperta curiosidade, pois a essência do movimento, motivada pela diferenciação, mesmo que por meio de grupos, contraria os valores de nivelamento social e do espírito coletivista tão preservados e reverenciados pela cultura japonesa. Desta forma, nota-se a necessidade de investigar as relações estabelecidas no processo histórico para a eclosão destas subtribos, levando em consideração a forte política repressiva contra as individualidades vigente dentro da população nipônica, tornando-se um fator limitador para a propagação das mesmas.

Paralelo a isto, com o processo da globalização, aproximação internacional projetada através das trocas de informações ou e comunicação resultou em profundo impacto nas identidades culturais. Repercutindo na hibridização identitária, no surgimento de novas culturas e acentuando o processo de fragmentação de identidades (Hall, 2006, p.91). Este evento tem alterado as atividades sociais e atenuado a multiplicidade de estilos, enfatizado efemeridades e estimulado a pluralidade cultural, reverberando também, no comportamento social, no modo de vestir e de compartilhar valores e tendências, tanto no Japão como fora dele.

A fim de compreender este cenário, o presente trabalho propõe uma análise acerca da identidade do sujeito japonês em função da desvalorização individual, o conflito identitário e a procura pela consolidação da subjetividade, visa também estabelecer estudos a respeito da ascensão das subculturas e identificar a relação e a relevância da moda diante do desenvolvimento de subestilos japoneses.

2. COLETIVISMO JAPONÊS EM SEU CONTEXTO HISTÓRICO

Segundo Marx (2010, p.108), a essência do ser humano é de natureza social, sua existência se efetiva dentro da sociedade através de relações intersubjetivas, estabelecendo interações e vínculos com outros indivíduos de seu meio. Esta



convivência com seus pares exerce uma influência preponderante no desenvolvimento de seus integrantes, na configuração de sua personalidade, de sua identidade e de seus comportamentos (KLEIN, 1969, p.7-12). Assim, o desenvolvimento humano vai se constituindo e se povoando a partir de outros seres humanos, caracterizando o grupo, como uma célula base responsável por transmitir elementos culturais como: valores, normas, condutas, necessidades, bem como um atuante na conformação da identidade de seus membros (CAPITÃO; HELOANI, 2007, p.51-52).

Estas relações sociais se fazem fundamentais não somente para manter a subsistência humana, por meio de arrecadação de recursos necessários para garantir a sua sobrevivência, mas também importante para assegurar o seu espaço dentro de uma comunidade. Promovendo o sentimento de pertencimento, estabelecendo laços afetivos e de confiabilidade entre os integrantes do núcleo e permitindo a apropriação e a manutenção das práticas sociais. Os agrupamentos tornam-se locais da qual os sujeitos adquirem visibilidade, conquistando sua existência para os outros e para si mesmo, gerando também uma relação ambivalente: tornando-se um ambiente de semelhança, propício para a identificação com os demais participantes, criando sentido de familiaridade, e configurando um local para a diferenciação entre seus integrantes, a partir da qual o sujeito por adquirir perceptibilidade como individualidade recebe um espaço de fala e de comunicabilidade com os demais (KOURY, 2010, p.33-54).

Ainda que, o grupo seja um ambiente oportuno para a sensação de pertença e participação social, segundo Mezan (1982 apud Capitão e Heloani 2007, p.51) este também promove uma intensa interferência na construção da personalidade do indivíduo integrante, tornando muitas vezes difícil de identificar quais construções identitárias individuais são de caráter coletivo ou produzidas pelo próprio sujeito.

Este vínculo do indivíduo com grupo, assim como a dificuldade de distinção identitária também é muito perceptível entre os japoneses na atualidade.

Esta consciência coletiva é bem demarcada entre os nipônicos desde o período feudal. Onde esta se apresentava arraigada à educação japonesa através de regras e normas, segundo as quais cada integrante das famílias e das comunidades recebia um papel pré-determinado atado a cumpri-lo. Este sistema abafava qualquer manifestação de natureza individual ou livre arbítrio, fadando seus participantes a seguir uma casta praticamente imutável.

Sakurai (2011, p.22-151) atribui diversos fatores para justificar a valorização do grupo entre os japoneses, dentre eles, a geografia. Em um país onde a maior parte da extensão territorial é composta por montanhas e ilhotas, as poucas terras propícias para a agricultura deveriam ser partilhadas de maneira cooperativa, prezando sempre pelo melhor aproveitamento de recursos. Desta maneira, era imprescindível para o equilíbrio da comunidade, que cada integrante mantivesse obediência às normas em prol do desenvolvimento e da paz na aldeia.

O sistema político também reforçava o culto ao coletivismo, fato que apresentava até mesmo conotação moral e religiosa, pois o monarca, o imperador japonês, era considerado como o descendente dos deuses. Este mito colocava toda a estrutura social em círculos que gravitavam ao seu redor, gerando assim uma organização viciosa na qual a civilização japonesa era encarregada a cumprir suas funções de maneira letárgica, impossibilitando qualquer alteração hierárquica ou mudança de castas. Durante a Era Edo (1603-1868), foram incorporados os princípios confucionistas, que corroboraram para o fortalecimento do sistema jerárquico através da autoconsciência da vontade divina, sabedoria e a sinceridade desinteressada, bem como o cumprimento das regras adequadas de conduta, a fim de consolidar a estabilidade social e o poder político por meio de um regime rígido (ISOTANI, 2011, p.2).

Diante desta organização estática e de padrões de obediência rigorosos, era recorrente a repreensão aos ideais individuais e manifestações de buscas subjetivas. Portanto, aqueles que se desviavam destas obrigações eram interpretados



como traidores e negligentes, sendo os transgressores expostos a ostracismo e até punições mais graves.

Somente com a Revolução da Era Meiji e a inserção dos costumes ocidentais houve um primeiro contato social com os valores individuais. Estes princípios apresentaram uma difícil assimilação e incorporação na sociedade japonesa, pois contrariavam o nivelamento social severamente pregado dentro civilização local.

Contudo, a desagregação da estrutura social só ocorreu drasticamente após a Segunda Guerra Mundial, com a rendição japonesa, com o fim da figura monarca como representante dos Céus e diante da ocupação do exército norte-americano no país, desestabilizando a organização coletiva até então mantinha-se inabalada, ocasionando acentuadas mudanças nos costumes locais (ISOTANI, 2011, p.2). Ao mesmo tempo, o governo japonês, em uma tentativa de reconstruir o país no pós-guerra, adotou um sistema social rígido que consistia no detrimento individual pelo bem do progresso da Nação. Esta nova onda coletivista, impôs a renúncia da satisfação individual e igualdade social em benefício do desenvolvimento econômico e tecnológico no Japão, fato que freou o enriquecimento cultural da época (FREIRE; CORTEZ, 2010, p.2-3).

A presença norte-americana foi fundamental para a recuperação econômica e o desenvolvimento tecnológico do país, adotando junto às autoridades nipônicas medidas que auxiliassem na aceleração de sua reconstrução e em contraponto, afastando a possibilidade que o mesmo rumasse ao comunismo da União Soviética, adquirindo assim, um aliado para o sistema capitalista na região da extrema Ásia (SAKURAI, 2011, p.204-205). Esta permanência estadunidense promoveu não só uma mudança econômica, mas também cultural no país. (SATO, 2007, p.14-15), o compartilhamento de novas formas de pensamento ocidentais, estimulou os japoneses a perseguir os ideais progressistas e individualistas, enfatizando os sentimentos da estética e da beleza (ISOTANI, 2011, p.2).

3. FLORESCIMENTO DA LIBERDADE INDIVIDUAL NIPÔNICA

Com o fim da Segunda Guerra Mundial, a derrota e rendição japonesa, o país se viu obrigado a assumir as consequências do confronto e desenvolver muitas mudanças que exigiam uma reinterpretação de sua identidade e de sua cultura. As cobranças desta revisão se deviam as novas condições espaciais do arquipélago e da nova composição de residentes, além disso, as ideologias dominantes de louvor à tradição japonesa do período anterior já não comportavam as demandas da nova realidade (ODA, 2011, p.106).

O impacto alóctone da ocupação dos EUA ao Japão e o projeto de construção de um “novo país” pelos norte-americanos provocou um grande impacto no arquipélago. Este choque não veio somente através de propostas políticas e econômicas, mas também por meio das mudanças culturais e sociais, seja com a determinação estatal, ou através da influência dos estadunidenses no local, modificando as tradições, a educação, a língua, a forma de consumo, os comportamentos e entre outros fatores da região.

Desta forma, valores e costumes norte-americanos foram paulatinamente introjetados dentro da cultura local na tentativa de mudar as mentalidades e os muitos hábitos nativos. Portanto, os preceitos comunitários passaram a ser substituídos gradualmente por princípios mais individualistas, houveram reformas na Educação, e uma maior distribuição de produtos culturais ocidentais como filmes e obras literárias, com o intuito de expor o sucesso dos empreendimentos individuais - o amor romântico, o direito e a justiça de tipo ocidental - como valores universais, desenvolvendo um discurso atrativo, (SAKURAI, 2011, p.202) a fim de transmitir uma ideia de brilhantura estrangeira, conquistar e familiarizar os japoneses aos costumes importados.

Segundo Sato (2007, p.14-215), os eventos do pós-guerra, provocaram um sentimento de inferioridade e de baixa autoestima nacional, sobretudo, entre os jovens dos anos 50 e 60, gerando



uma espécie de crise de identidade. Os adolescentes passaram a refletir sobre seu comportamento e assim, buscar o modelo que para a juventude era considerado como moderno e superior, o dos Estados Unidos. Assim, estes passaram a adotar conceitos e estilo de vida ocidentalizado, adaptando o modo de vestir e mimetizando tudo o que representava a cultura *American Way of life*. Em meio a este cenário, os nipônicos passam a adaptar as influências estrangeiras, com os costumes e hábitos nativos, formando uma nova identidade na sociedade japonesa e propiciando o surgimento da cultura pop japonesa, ou *jpop* para a nova geração.

Nos anos 70, diante dos esforços para a reconstrução do país, o Japão tornou-se um dos maiores exportadores de bens de consumo, concorrendo com os Estados Unidos e alguns países europeus, alcançando o posto de potência mundial, em período denominado como “milagre japonês” (SAKURAI, 2011, p.204-205). Acontecimento que influenciou diretamente no crescimento e prosperidade econômica japonesa, resultando em meados da década de 80, no fenômeno também conhecido como “economia da bolha”. Este episódio foi marcado por um cenário financeiro favorável, que permitiu uma efetiva distribuição de renda entre a população, excessivas ofertas de emprego e elevado poder de compra, consequência de três décadas de trabalho e dedicação para a reconstrução da economia após o fim da Segunda Guerra Mundial (SATO, 2007, p.20-21).

Esta realidade permitiu às famílias a oferecer uma melhor qualidade de vida aos seus filhos, assim como, conforto, liberdade e condições para atender às suas aspirações e desejos. Esta nova geração de jovens japoneses, usufruiu da independência individual que, por décadas, foi reprimida e privada aos seus pais pelos longos anos de conflito. Contrariamente a seus antecessores, a geração “bolha econômica” primava-se no consumo fugaz, modismos, lazer e entretenimento desmedido, além da participação em diversas *zokus* (tribos urbanas), através das quais, puderam desfrutar da liberdade utilizando o visual como canalizador de expressão subjetiva, tomando até mesmo uma estética radical e muitas vezes

excêntrica prezando pela busca da identidade pessoal (SATO, 2007, p.20-21).

Aliado a isto, ainda nos anos 80, por meio do processo de globalização houve uma aceleração exponencial deste processo de integração seja econômica, cultural, governamental e política dos povos em todo o mundo. A internacionalização também proporcionou o rápido acesso à informações e abertura de fronteiras, gerando assim um cenário facilitador para o desenvolvimento econômico, exportação e importação de produtos e serviços entre países (MENEGHELLI, 2008, p.2-6). À medida que as distintas áreas do globo estabelecem interconexões mútuas e plurais, ocorrem reverberações de transformações sociais que alcançam todo o campo terrestre, refletindo na natureza das instituições modernas (GIDDENS, 1991, p.12) e também exercendo uma grande influência e transformação nas construções identitárias e na interação e na estruturação dos agrupamentos sociais.

Como resultado, o fenômeno também promove o colapso das identidades e a fragmentação das paisagens culturais e a formação de outras novas. Hall (2006, p.69) aponta três principais consequências para este processo em sociedades pós-modernas: a desintegração das identidades nacionais diante da homogeneização cultural, o reforço das mesmas por meio a resistência à globalização e a formação de novas identidades geradas a partir do hibridismo com outras.

Neste processo de descentralização identitária, o sujeito assume identidades diferentes em momentos distintos, impulsionado pela multiplicação de sistemas de significação e de representação cultural e portanto, o deslocamento de uma nova identidade. O autor ainda responsabiliza a intensificação da interdependência global às crises de identidade culturais fortes. Acarretando a desagregação de códigos culturais, a multiplicidade de estilos, uma maior ênfase no efêmero, no impermanente, na diferença e no pluralismo cultural (HALL, 2006. p. 7-91).

Nestas condições, nos anos 80, o apego às tradições e a afirmação de uma identidade japonesa



passou a dar lugar as ideias cosmopolitas, tornando a noção de cultura nipônica cada vez mais difusa (ODA, 2011, p. 110). Diante deste cenário, da busca por novas construções de identidades e com o fortalecimento da Globalização, que evidencia-se um crescimento de microidentidades que passam a transitar dentro do contexto local, reagindo as movimentações históricas, seja no período do crescimento vertiginoso da economia ou a conjuntura de rarefação financeira do país. Estes indivíduos passam a se deslocar da identidade nacional unificada criando ou aderindo a novos grupos identitários, como subculturas e fazendo parte de tribos urbanas.

4. TRIBOS URBANAS E SUBCULTURAS JAPONESAS

Observa-se um grande esforço da comunidade acadêmica em desenvolver definições sobre os movimentos de agrupamentos sociais urbanos. Maffesoli, foi um o primeiro teórico a utilizar o termo “tribo urbana”, definindo-a como “[...] agrupamentos semi-estruturados, constituídos predominantemente de pessoas que se aproximam pela identificação comum a rituais e elementos da cultura que expressam valores e estilos de vida, moda, música e lazer típicos de um espaço-tempo” (OLIVEIRA *et al.*, 2003, p.63).

Para Souza *et al.* (2014, p.166-167) as tribos urbanas evocam do contexto moderno habitando diferentes lugares das cidades, estas atuam ativamente no processo de estruturação de identidade dos jovens em que nela se inserem. Ao se incluir em grupos, estabelecem novos vínculos sociais, além dos familiares, estabelecendo uma conjuntura marcada pela procura de referências externas e parâmetros que possam apoiar e afirmar a sua presença no mundo.

No caso da subcultura, Gelder e Thornton (1998, p.1) afirmam que o termo tem sido cunhado desde a década de 1940, e apesar da farta discussão a respeito do assunto, ainda não há consenso sobre o mesmo. Todavia, os estudiosos de certa maneira concordam que as subculturas são grupos de pessoas organizadas que compartilham interesses e práticas

semelhantes, que se distinguem em oposição aos outros. Moreira e Alves (2012, p.1), complementam que além do caráter díspar da cultura mãe em que se inserem, esta se foca em certos, atributos, valores e artefatos materiais.

É importante destacar que o seu sentido variou conforme seu contexto histórico, cultural e geográfico. Ou mesmo o prefixo “sub” da expressão, muitas vezes foi e ainda é associado a aspectos inferiores, à rebeldia ou à marginalidade, levando muitas vezes à concepções e julgamentos equivocados sobre o vocábulo.

No Japão, o termo subcultura é mais recorrente, recebendo uma adaptação linguística para *sabukaru*. Apesar de derivar da língua inglesa *subculture*, diverge do entendimento americano. A *sabukaru* tende a incluir aspectos de cultura popular geral, mas também é uma categoria de marketing para mídias mais especializadas, sobrepondo-se ou até mesmo sendo utilizada como sinônimo para o campo da cultura *otaku* (fãs de animês e mangás). A categoria de subcultura, assim como nos países ocidentais, passou a ser incorporada para especificar grupos alternativos e *underground*, que não se encaixam nos estilos *mainstream*, criando também um próprio estilo de vida e tendências, constituindo um ecossistema de consumo particular (RITT, 2017, p. 255).

Apesar de o termo ser frequentemente associado à rebeldia e subversão pelos norte-americanos, no Japão, a *sabukaru* é definida como uma comunidade formada em torno das convenções de representações em um meio de cultura de informação (MCKIGHNT, 2010 apud RITT, 2017, p.255).

Segundo Ritt (2017, p.256-257), a terminologia surgiu inicialmente no final da década de 1960, onde foi empregada para descrever a arte contemporânea e japonesa pelos meios de comunicação. Já nos anos 70, o termo “subcultura” passou a ser utilizado cada vez mais em revistas e publicações para denotar conteúdos de caráter alternativo. Nos anos 90, a *sabukaru* foi utilizada como temática de estudo dentro da academia, o que ampliou a sua visibilidade não só dentro do núcleo



científico, mas também dentro da comunidade nipônica em geral.

Os primeiros grandes núcleos de moda alternativa se estabeleceram no Japão através do fenômeno do *streetfashion* (moda de rua) durante a década de 70, como a *Takenoko-zoku* (tribo do broto de bambu) e *Karasu-zoku* (tribo dos corvos) em Harajuku. Apesar de serem compostos por numerosos integrantes e terem recebido grande visibilidade da mídia, a vida destas subculturas foi curta, onde gradualmente desapareceram ou se anexaram a outros grupos (KAWAMURA, 2012, p.27).

Durante a primeira década do século XXI, o Japão passou por uma desaceleração econômica que acabou projetando, assim, seus reflexos na moda de rua e o fortalecimento das subculturas, resultado dos sentimentos de alienação, desilusão, incertezas e raiva, que se propagou pela sociedade japonesa, contrariando as perspectivas dos jovens que acreditavam que uma situação favorável se manteria inalterável. Este evento despertou a repressão aos valores japoneses que sempre guiaram a civilização, como perseverança, disciplina e crença na educação, que encontraram na aparência uma forma de quebrar estas normas e uma maneira de serem vistos e ouvidos. Contudo, a expressão de rebeldia e revolta se limitava somente à estética, não refletindo muitas vezes no comportamento dos integrantes dos grupos alternativos.

Para Kawamura (2012, p.8-112) as subculturas projetam certa imagem, composta por indumentária, acessórios, penteados, joias, artefatos e um vocabulário distinto, que consistem em um

sistema de valores, atitudes, modos de comportamento e estilo de vida de um grupo diferente do dominante, mas que se relaciona com a cultura hegemônica de uma sociedade. Por meio das subculturas, estabelecem o gosto cultural como um dos fatores determinantes, com funções relacionadas ao entretenimento, informação e atuam com o intuito embelezar a vida, além disso, expressam valores e padrões de preferência e de estética. A moda e as maneiras individuais de se vestir são áreas onde o gosto pode ser contestado (GANS, 1974 apud KAWAMURA, 2012, p.12), dependendo de como os itens da indumentária são combinados, certos estilos podem ser interpretados como uma forma de rebeldia e diante de situações específicas, alguns comportamentos podem ser definidos como aceitáveis ou inaceitáveis, podendo ser utilizados como uma maneira de desafiar a ideologia dominante e questionar a distribuição de poder de uma ordem social.

Diferentes ideias e crenças sobre estética são expressas pelo significado de moda e vestuário (BARNARD, 2003, p.75). Desta maneira, o estilo e a moda são utilizadas como um recurso visual e comunicativo para o enquadramento social e exerce um papel conveniente para os grupos subculturais.

Observa-se uma relação intrínseca entre a moda de rua e o desenvolvimento subcultural. Durante a segunda metade do século XX, os subgrupos encontraram na moda um instrumento de contestação política e social, encontrando nos espaços citadinos, um ambiente propício para a expressão. Sousa (2010, p.37-38) afirma que o perímetro urbano era o local onde os grupos se reuniam e discutiam os temas de interesse



Figura 1: Subculturas japonesas em Harajuku (MOURA, 2019).



do grupo, fortaleciam a coesão interna e avaliavam outros grupos que frequentavam o mesmo espaço. Todavia, este cenário apresentava frequente processo de a miscigenação e transformação entre os grupos alternativos, tornando até mesmo uma inspiração para grandes criadores de moda. Contudo, durante este processo, ocorria a perda da autenticidade dos valores preconizados, onde estes padrões e princípios passaram a se tornar secundários, estabelecendo a perda de sua essência conceitual preambular e das referências estéticas antes formalizada.

No caso do nipônico, a propagação da moda de rua passou a se espalhar amplamente pelo país, tendo a forte aderência dos jovens, o que levou ao surgimento de múltiplas e variadas identidades de moda nos principais distritos comerciais de Tóquio. Este estilos de rua emergentes passaram a ser categorizados conforme a localização dos distritos da capital, como em Harajuku, Shibuya, Ginza, Omotesando, Daikanyama, onde cada área abrigava tipos diferentes identidades *fashion* conforme estilos de vida e o padrão de consumidor presente nos respectivos bairros (GODOY & VARIANIAN, 2007; STYLE ARENA, 2002 apud JIRATANATITEENUN *et al.*, 2012, p.292).

Neste sentido, *streetstyle* japonês tornou-se um fenômeno para o jovem explorar e expor sua indumentária particular transmitindo as características a cada estilo ou tribo, espalhando e



modificando as tendências do vestuário entre os grupos alternativos, aspecto que passou a repercutir não somente dentro do país, mas fora dele também.

5. A INFLUÊNCIA DAS SUBCULTURAS E DA *STREETFASHION* NA MODA *MAINSTREAM* JAPONESA

O Japão sempre foi concebido pelo seu exotismo entre os países ocidentais, recebendo reconhecimento como um país produtor de moda somente entre a década de 70 e 80, através dos designers Kenzo Takada, Issey Miyake, Yohji Yamamoto, Rei Kawakubo e Hanae Mori, que levaram para Paris a moda *yôfuku* (vestuário ao estilo ocidental) com características nipônicas. Estes criadores de moda através de suas coleções evidenciaram ainda mais o hibridismo cultural presente no país, romperam com a idealização tradicionalista da indumentária japonesa, muito difundida pelo imaginário ocidental, o que acabou tornando Tóquio uma das mais influentes capitais da moda asiática.

Um dos fatores que propiciou a entrada do Japão no cenário mundial da moda, foi a conjuntura criativa, matizada e espontânea presente nos principais bairros das subculturas nipônicas. Onde os diferentes grupos interagem, compartilhavam e exibiam, o seu estilo de vida, seu comportamento e principalmente, seu modo de vestir. Neste cenário, a moda de rua passa a ganhar relevância e a influenciar os mais diversos setores de tendência do vestuário.

Ainda que, o Japão apresentasse uma tímida participação no setor *fashion*, a presença das subculturas permitiu um maior destaque do país no segmento, onde as microculturas alternativas passaram a exercer uma influência internacional, principalmente como inspiração no desenvolvimento de tendências para os designs de passarela. Neste cenário da moda, o Japão encontrou na moda de rua um diferencial que o colocou no mapa *fashion*, contudo, este se expressou de maneira distinta. O

Figura 2: Moda de rua em Tóquio (VOGUE, 2019).



streetfashion modificou o sistema de propagação de tendências. Nesta nova configuração o consumidor passou a atuar como inventor de tendências, que as propagava através de seus núcleos sociais, conquistando seguidores, e assim formando as subculturas. Os criadores destas tendências incorporavam características únicas e originais atraindo a atenção de diversos profissionais da moda não somente japoneses, mas também ocidentais.

Este fenômeno presente no espaço urbano foi denominado como *Bubble-Up* ou “Borbulha” e “[...] descreve como as atividades, interesses especiais e grupos subculturais influenciam a cultura *mainstream*, - através da música, exposição online, na televisão – e são vistos como uma nova direção para a moda e a mídia”. No setor *fashion*, é partir das subculturas, que os estilistas se inspiram e elaboram tendências para o desenvolvimento de suas coleções (SEIVEWRIGHT; SORGER, 2009, p.18-54), e embora se baseassem no visual dos subestilos, estas muitas vezes se destinam ao público *mainstream*.

O efeito *Bubble-Up*, gerou não somente transformações na forma de criar as peças de vestuário, mas também provocou o contramovimento dos setores tradicionais de produção de moda. Esta conjuntura acarretou na inversão da cadeia produtiva, antes criada a partir das tendências dos grandes estilistas, agora passa a agregar integrantes de diversas subculturas e consumidores como também os desenvolvedores das tendências e disseminadores de suas próprias criações. Neste novo panorama, as ruas não eram somente um espaço que refletia as tendências de moda, mas também era um ambiente fértil para a inspiração e assimilação de ideias, onde passou a atrair os olhares de designers de todo o mundo.

O movimento *streetfashion* trouxe também grandes transformações no modo de produzir,

vender e distribuir a moda. No Japão sua origem remonta o final da década de 70, mas atingiu seu ápice no meio da década de 90, tornando-se o setor importante e responsável pela propagação da moda japonesa, transmitindo tendências independentes das importadas do Ocidente e autônomas do circuito *fashion* convencional japonês, guiadas e determinadas pelos próprios criadores e usuários. As instituições de moda japonesas passaram a valorizá-las e tomá-las como vantagem potencial de marketing entre os consumidores jovens, gerando uma correlação entre a indústria e os indivíduos envolvidos (KAWAMURA, 2012, p.27).

Apesar de seu reconhecimento como uma das maiores capitais de moda no espectro asiático, o país ainda necessitava desenvolver muitas melhorias para alcançar as principais potências da moda. Há diversas críticas quanto a falta de incentivos para o desenvolvimento do setor. Menciona-se a ausência de uma estrutura que institucionalize o segmento e que a centralize no país promovendo a solidificação de um sistema *fashion*. Fator que acaba desestimulando a permanência de muitos designers japoneses no país, muitas vezes recorrendo a outras capitais, como Paris em busca de melhores oportunidades.

Em uma tentativa de promover e colaborar com o fomento da cultura japonesa, o governo nipônico tem buscado despertar interesse dos consumidores ocidentais pela cultura pop japonesa por meio da exportação de animês e mangás, encontros e reuniões de diversos representantes de subculturas. Estes são responsáveis por transmitir as novas tendências, bem como a moda das subculturas japonesas para inúmeros países estrangeiros. Este foi o caso, das embaixadoras *kawaii*, onde foram escolhidas três representantes do subestilo Lolita⁵ pelo governo japonês, devido ao reconhecimento mundial desta, para divulgar a cultura nipônica

⁵ Um dos gêneros mais populares da subcultura japonesa e com uma grande gama de variações estilos. Inspiradas em bonecas vitorianas, as integrantes criam *looks* com vestidos com babados e enfeites de renda, capuzes e algo de peruca,

bolsas e guarda-chuvas fofos e delicados. Criam combinações baseadas no *girlie style* e *princesslike* (KAWAMURA, 2012, p.66).



kawaii (fofa) pelo mundo (KAWAMURA, 2012, p.44-79).

Embora a moda japonesa e as subculturas tenham ganhado atenção doméstica e internacional, alguns estudiosos levantam a possibilidade de um declínio da moda de rua de Tóquio. Diversas revistas do setor interromperam suas publicações, e artigos e sites apontaram uma possível redução do volume de integrantes dos subestilos. Todavia, o que se percebe dentro das próprias dinâmicas das subculturas é a constante transitoriedade que estas apresentam, onde muitas vezes não se trata do fim de um estilo, mas da transformação deste em outro. Aspecto que pode ser percebido com o aumento de livros e almanaques que buscam incansavelmente catalogar os inúmeros subestilos que emergem nas principais capitais do arquipélago (VALDIMARSDÓTTIR, 2015, p.37-38).

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença das subculturas e do movimento *streetfashion* japonês é derivado de fatores intrínsecos da cultura nativa, este construído por meio de eventos históricos, políticos, econômicos e aspectos sociais. Tanto as subtribos quanto a moda de rua foram potencializadas pelo processo da globalização que permitiu o alcance dos mesmos entre os continentes do mundo inteiro, acarretando o sincretismo, hibridismo e a fragmentação cultural, surgindo subculturas e uma moda com características próprias.

Através de uma análise dos conceitos históricos pôde-se identificar o papel do indivíduo japonês diante de um rígido sistema coletivista em prol do desenvolvimento da nação que motivou o detrimento pessoal e a repressão da unicidade. Condição que só foi alterada com a ocupação dos norte-americanos no país, estabelecendo uma nova cultura popular no país. Além disso, também pode ser apontada a prosperidade econômica japonesa durante a década de 80, como um dos elementos que propiciou uma maior liberdade individual. Estes eventos propiciaram a busca identitária dos jovens, que passaram a se inserir ou criar novas tribos que

desobedeciam ou não acompanhavam os padrões da cultura hegemônica.

O visual das subculturas passou a atrair o segmento da moda, sendo o movimento *streetfashion*, a nova passarela de tendências, tomando as ruas como os grandes laboratórios de inspirações no desenvolvimento de vestuário e acessórios. Este comportamento de mercado modificou a forma de produção, venda e distribuição de moda, tornando o usuário um grande aliado no desenvolvimento de produtos.

Desta forma, o surgimento das subculturas e do *streetfashion* japonês fato que garantiu relevância de Tóquio como a grande capital de moda asiática, mesmo diante do frágil sistema de unificação e solidificação do segmento que o país possui. O iconismo *fashion* presente nas subculturas nipônicas impulsionou sua influência convertendo-a em tendência para os países ocidentais, promovendo assim a difusão e valorização da moda alternativa japonesa, não somente pelas subtribos, mas também utilizando-as como referência e inspiração da moda *mainstream*.

REFERÊNCIAS

BARNARD, Malcolm. **Moda e comunicação**. 1 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

CAPITÃO, Claudio Garcia; HELOANI, José Roberto. A identidade como grupo, o grupo como identidade. **Revista Aletheia**. Canoas, n.26, p.50-61, 2007. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/aletheia/n26/n26a05.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

FREIRE, Raphael; CORTEZ, Felipe. Cultura pop japonesa em Belém. **Revista Tucunduba**. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/24833955-Cultura-pop-japonesa-em-belem-raphael-freire-e-felipe-cortez-62-tucunduba.html>>. Acesso em: 05 jul. 2020.



GELDER, Ken; THORNTON, Sarah. **The Subcultures Reader**. 1 ed. London/New York: Editora Routledge, 1998.

GIDDENS, Anthony. **As Consequências da Modernidade**. 1 ed. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11 ed. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2006.

ISOTANI, Mina. O Japão pós-moderno: decodificação identitária na obra de Haruki Murakami. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 12., 2011, Curitiba. **Anais**. Curitiba: UFPR, 2011. Disponível em: <<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0989-1.pdf>>. Acesso em: 03 jul. 2020

JIRATANATITEENUN, Aliyaapon; MIZUTANI, Chiyomi; KITAGUCHI, Saori; SATO, Tetsuya; KAJIWARA, Kanji. The Transformation of Japanese Street Fashion between 2006 and 2011. **Revista Advances in Applied Sociology**. v.2, n.4, p.292-302, 2012. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/275989465_The_Transformation_of_Japanese_Street_Fashion_between_2006_and_2011>. Acesso em: 23 jul. 2020.

KAWAMURA, Yuniya. **Fashioning Japanese Subcultures**. 1 ed.: London: Berg, 2012.

KLEIN, Melanie. Sobre a Identificação. In: KLEIN, Melanie; HEIMANN, Paula; MONEY-KYRLE, R.E. (orgs.). **Temas de psicanálise aplicada**. Rio de Janeiro: Zahar, 1969. p.7-50.

KOURY, Mauro Guilherme Pinheiro. Identidade e pertença: disposições morais e disciplinares em um grupo de jovens. **Revista Etnográfica**. Lisboa, v.14, n.1, p.27-58, 2010. Disponível: <<https://journals.openedition.org/etnografica/148>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos**. São Paulo: Boitempo, 2010

MENEGHELLI, Leocádio. **O Ambiente das Organizações na Era da Globalização**. Revista Leonardo Pó, Blumenau, v. 1, p. 19-31, 2002. Disponível: <<https://docplayer.com.br/1986524-O-ambiente-das-organizacoes-na-era-da-globalizacao.html>>. Acesso em: 04 jul. 2020.

MOREIRA, Sandro da Luz; ALVES, Juliano Nunes. Aspectos da cultura VS aspectos da subcultura. In: SEMINÁRIO INTERINSTITUCIONAL DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO; 19., MOSTRA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 17.; MOSTRA DE EXTENSÃO, 12., MOSTRA DA PÓS-GRADUAÇÃO, 1., 2012, Cruz Alta. **Resumos**. Cruz Alta.:UNICRUZ, 2012.

MOURA, Fabricio. Harajuku, o reduto da cultura pop japonesa em Tóquio. **Vou na Janela**. 24 out. 2019. Disponível em: <<http://www.vounajanela.com/japao/harajuku-toquio/>>. Acesso em: 24 jul. 2020.

ODA, Ernani. Interpretações da “Cultura Japonesa” e seus reflexos no Brasil. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**. São Paulo, v. 26, n.75, 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v26n75/06.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2020.

OLIVEIRA, Maria Cláudia Santos Lopes; CAMILO, Adriana Almdeira; ASSUNÇÃO, Cristina Valadares. Tribos urbanas como contexto de desenvolvimento de adolescentes: relação com pares e negociação de diferenças. **Revista Temas em Psicologia da SBP**. Ribeirão Preto, v.11, n.1, p.61-75. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/tp/v11n1/v11n1a07.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2020

RITT, Franziska. Analyzing the Japanese discourse on subculture/sabukarucha. In: GUERRA, Paula; MOREIRA, Tânia (orgs.). **Keep it simple, make it fast! An approach to underground music scenes**. Porto, v.3. p.255-262, 2017. Disponível em: <



<https://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/15380.pdf>>
. Acesso em: 21 jul. 2020.

SAKURAI, Célia. **Os japoneses**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2011.

SATO, Cristiane A. **JAPOPOP: O Poder da Cultura Pop Japonesa**. 1 ed. São Paulo: NSP-Hakkosha, 2007.

SEIVEWRIGHT, Simon; SORGER, Richard. **Research and Design for Fashion**. 3 ed. New York: Fairchild Books, 2017.

SILVA, Angela A. Gimenes; VALENCIA, Maria Cristina Palhares. **História da Moda: da idade média à contemporaneidade do acervo bibliográfico do Senac. Revista CRB-8 Digital**. São Paulo, v. 1, n. 5, 2012. Disponível em:< <https://brapci.inf.br/index.php/article/download/64773> >. Acesso em: 03 jul. 2020.

SOUSA, Silvia Raquel Teixeira de. **O contributo dos blogues de street style para o sistema de moda**. 2010. Dissertação (Mestrado em Design de Moda) - Faculdade de Arquitetura, Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa. Disponível em:< <https://www.repository.utl.pt/handle/10400.5/3004> >. Acesso em: 05 jul. 2020.

SOUZA, Alessandra; FERREIRA, Ana Carolina; DAMASCENO, Evellyn; FEITOSA, Samara; MARINHO, Stephanie; LIMA, Silvia Teixeira de; MARINHO, Adriana Alves. **Contexto das tribos**

urbanas com enfoque na formação de identidade na adolescência: uma revisão integrativa e ilustrativa dos anos cinquenta. **Cadernos de Graduação**. Maceió, v.2, n.2, 2014. Disponível em:< <https://periodicos.set.edu.br/index.php/fitshumanas/article/view/1441/1070> >. Acesso em: 21 jul. 2020

VALDIMARSDÓTTIR, Inga Goulang. **Fashion Subcultures in Japan. A multilayered history of street fashion in Japan**. 2015. 43.f. Monografia (Bacharel em Língua e Cultura Japonesa) – Universidade da Islândia, Suðurgata. Disponível em:< <https://skemman.is/handle/1946/22798> >. Acesso em: 24 jul. 2020.

VOGUE. **The Best Street Style From Tokyo Fashion Week Fall 2019**. 25 mar. 2019. Disponível em:< <https://www.vogue.com/vogueworld/slideshow/tokyo-fashion-week-fall-2019-street-style> >. Acesso em: 24 jul. 2020.

Como citar este artigo:

NAKAMINE, Renata Sayuri Sato. **Sabukaru e identidade japonesa: relação histórico-social entre o individualismo nipônico, subculturas e moda de rua**. Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek, Rio Grande, v.2, n.3, jan.jun. 2020. p. 18-29.

Lucas Elyseu Rocha Narcizo Mendes

Licenciado em Geografia pela
Universidade Federal Fluminense
(UFF). Atualmente mestrando em
Geografia e Meio Ambiente pela
Pontifícia Universidade Católica
do Rio de Janeiro (PUC Rio).

E-mail: lucas.elyseu@gmail.com

CAROLINA DE JESUS E PAISAGENS DO MEDO: Uma análise geográfica a partir das Histórias em Quadrinhos

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo a análise da paisagem da história em quadrinhos: *Carolina* (2016) – de autoria de Sirlene Barbosa e João Pinheiro – que retrata a vida da autora brasileira Carolina de Jesus. História em Quadrinhos que associada à paisagem geográfica contribui como instrumento de leitura do espaço, que através de uma linguagem visual e/ou textual, estrutura temporalidades diferentes e simultâneas ligadas, segundo Collot (2014), à realidades exteriores, as quais servem de memória para o espaço e são mediadas por referências espaciais que fazem da paisagem das histórias em quadrinhos uma maneira de participar criticamente e politicamente da reinterpretação/reconstrução do espaço geográfico.

Palavras-chaves: Histórias em Quadrinhos. Paisagem Geográfica. Instrumento.

CAROLINA DE JESUS AND LANDSCAPES OF FEAR: A GEOGRAPHICAL ANALYSIS FROM STORIES IN CHARTS

ABSTRACT: This paper aims to analyze the landscape of comics: “Carolina” (2016) - authored by Sirlene Barbosa and João Pinheiro - which portrays the life of Brazilian author Carolina de Jesus. Comic book that, associated with the geographical landscape, contributes as a space reading instrument, which through a visual and/or textual language, structure different and simultaneous temporalities linked, according to Collot (2014), to external realities, which serve as memory for space and are mediated by spatial references that make the landscape of comics a way to critically and politically participate in the reinterpretation/reconstruction of geographical space.

Keywords: Comics. Geographical landscape. Instrument.

1. INTRODUÇÃO

O mundo atual possui relações e ações complexas, onde sentido e particularidade encontram-se diretamente relacionados às experiências adquiridas, de maneira singular. A especificidade do lugar é construída por um conjunto de relações sociais que se encontram e se entrelaçam a partir de uma particularidade (MASSEY, 2000).

Nas histórias em quadrinhos, essa particularidade é exposta através da construção da paisagem, que condiciona o sujeito por meio da criação de símbolos e significados que se associam à uma lógica hegemônica criadora de formas de opressão e de segregação. Assim, no presente trabalho, será feita uma análise da paisagem presente na História em Quadrinhos *Carolina* (2016) (Figura 1), de autoria de Sirlene Barbosa e João Pinheiro, em que o objetivo é entender por meio da leitura de sua paisagem, como o sujeito se posiciona no espaço, mesmo imerso em hostilidades criadas pelo que Tuan (2005) define como paisagens do medo.

Tal posicionamento, quando associado às Histórias em Quadrinhos, se estrutura pelo meio de informações e perspectivas construídas por narrativas que nascem da descrição da paisagem, representando ações sequenciais que acontecem no tempo e no espaço. Construídas por grupos sociais que expõe determinadas visões de mundo, expressando momentos construídos por uma história formada por imagens, símbolos e

palavras reconhecíveis que descrevem a realidade (EISNER, 2005).

Expressão que nas Histórias em Quadrinhos contribui para a análise geográfica da paisagem como um instrumento de leitura do espaço, mediado por referências espaciais, que fazem da paisagem das Histórias em Quadrinhos uma maneira de participar crítica e politicamente da reinterpretação/reconstrução do espaço geográfico (COLLOT, 2014).

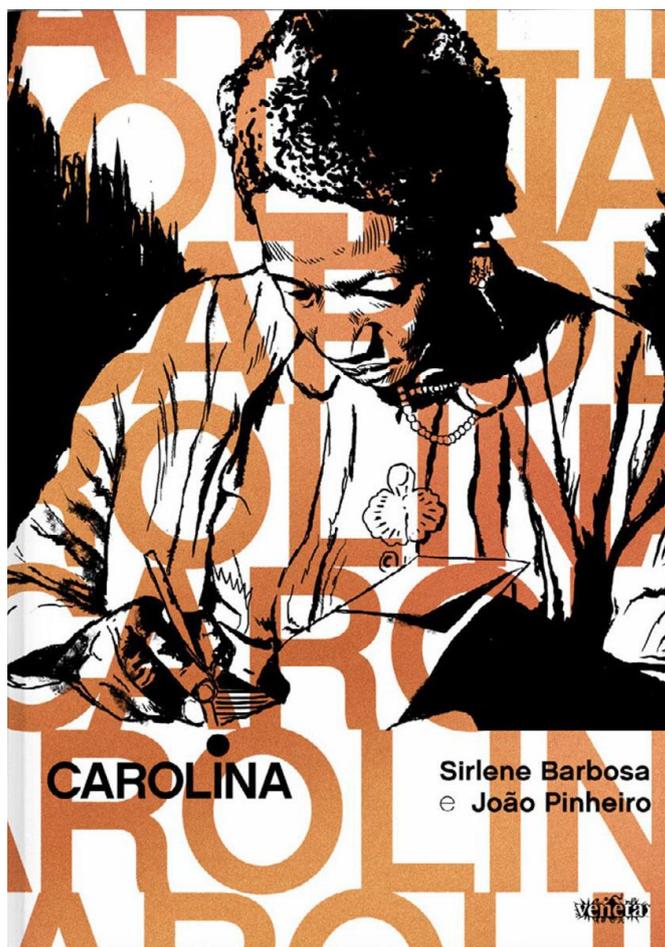


Figura 1: Capa do livro *Carolina* (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

Frente a isso, o trabalho foi dividido em três seções. Na primeira seção intitulada “Histórias em Quadrinhos e geografia: uma aproximação a partir do conceito de paisagem do medo”, há o debate acerca do conceito de paisagem do medo a partir das paisagens contidas na *Graphic Novel* citada, a fim de mostrar como a paisagem condiciona o indivíduo no espaço que está inserido.

A segunda seção – “Carolina Maria de Jesus: uma voz a ser lembrada” – traz para o debate a importância da História em Quadrinhos para análise do espaço geográfico a partir, também, da análise das paisagens contidas em *Carolina* (2016). Nesse ínterim, destaca-se a

construção da paisagem dada pela experiência do indivíduo como uma forma de se posicionar no espaço. Para assim na terceira sessão mostrar como as narrativas e paisagens da obra analisada podem proporcionar a compreensão da forma que as relações de poder se encontram dispostas na sociedade brasileira.



2. HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E GEOGRAFIA: UMA APROXIMAÇÃO A PARTIR DO CONCEITO DE PAISAGEM DO MEDO

Uma História em Quadrinhos representa paisagens construídas por indivíduos que reinterpretam e reconstróem o espaço, a partir de sua própria visão de mundo. Construção que está associada diretamente às experiências de cada indivíduo, ligando-se a tudo aquilo que o sensibiliza por beleza ou repugnância, trazendo assim definições sobre a percepção humana que se complementam a partir da compreensão de seus fundamentos neurais. Uma dessas formas de percepção é dada pela paisagem expressa nas Histórias em Quadrinhos. Elas apresentam um repertório visual diversificado, com elementos gráficos que se repetem e se caracterizam como linguagem, possuindo incontáveis formatos que servem de porta-voz para determinado assunto (CAMARGO; MAZILLI, 2015).

Sob este aspecto, esta seção aborda o conceito de paisagem do medo, proposto por Tuan (2005). A fim de compreendê-lo melhor, a priori, foi construído um debate sobre o conceito de paisagem para a geografia tendo como autores chaves: Tuan (1983; 2012) e Dardel (2015).

Para Tuan (2012), a mente humana organiza os fenômenos através da percepção, atribuindo significados que refletem visões de mundo, e a mente também possui uma nomenclatura própria

para lidar com os conteúdos da natureza, que se identificam por qualidades características que podem ser naturais ou apropriadas. Segundo Sokolowski (2014), esta percepção é dinâmica e mediada pelo ego, que é responsável por apresentar o objeto diretamente. Um hábito de ordenar o mundo mediado por uma maneira de se pensar como superior ao outro (TUAN, 2012). Concomitantemente, há a experiência que se encontra voltada para o mundo exterior, indicando situações comuns, mediadas por símbolos, que variam de acordo com os sentidos mais diretos e passivos, qualificando qualidades sentidas, manifestadas ou reveladas de acordo com a intencionalidade do indivíduo (TUAN, 1983).

Sendo assim, as Histórias em Quadrinhos e suas paisagens podem ser entendidas como uma ação de contar história que se encontra associada a grupos sociais (EISNER, 2005). Associação que faz da paisagem das Histórias em Quadrinhos um instrumento de leitura do espaço, que por meio da linguagem visual ou textual, estrutura temporalidades diferentes e simultâneas (COSTA;

TONINI, 2012; MENDONÇA; REIS, 2015). Como exemplo, a Figura 2, que traz a paisagem de São Paulo, no ano de 1955, mostrando temporalidades diferentes e simultâneas ao expor no canto inferior esquerdo uma arquitetura mais clássica e



Figura 3: Paisagem urbana I (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

para direita, arranha-céus.

A paisagem é um segmento da realidade envolvente e penetrante, no qual o que é visto por um, não é necessariamente o que o outro vê. Logo, ela é envolvida por inúmeros significados, que representam uma visão de mundo associada a uma

noção espacial de tempo, que é interpretada a partir de experiências particulares para com a realidade (TUAN, 2012).

Tal dinâmica, contida nas formas de perceber e analisar a paisagem, faz com que perceba-se um momento vivido, que ao unir seus elementos, põe em questão a totalidade do indivíduo e suas respectivas ligações existenciais para com a Terra. Isso permite uma organização individual e coletiva para então, transmitir uma verdade que é uma expressão fiel da existência de quem a constrói. Ou seja, um mundo em que o indivíduo realiza sua experiência como presença, no decorrer de uma temporalização, uma história, um acontecimento (DARDEL, 2015).

Uma das formas de construção de mundo é dada pela paisagem das Histórias em Quadrinhos. Ela dá visibilidade a experiências íntimas para com o lugar abordado, destacam situações que passariam despercebidas pelo outro e transmitem sentimentos e ritmos da vida diária (TUAN, 1983). Como exemplo, na Figura 3, a representação do belo e do visível através de uma arquitetura “neo-clássica”, tendo seus espaços preenchidos de preto mostrando também o que passa despercebido, deixando claro para o leitor a inter-relação entre ambos para a construção dos significados da paisagem.

O medo é subjetivo e experimentado pelos indivíduos. Os persegue e oprime com frequência e intensidade, podendo aparecer e desaparecer, variando de indivíduo para indivíduo, estando em constante mudança ao longo da vida. E pode ainda se manifestar por meio de um sinal de alarme e ansiedade (TUAN, 2005).

O sinal de alarme é um evento inesperado, com respostas instintivas de enfrentamento ou fuga, representado na figura 4 pelas figuras dos urubus e cachorros, que juntos do homem disputam a sobrevivência na Favela do Canindé. A ansiedade por sua vez, é uma habilidade de antecipação, um pressentimento do perigo que na figura 4 é representado pela cadeira entre os barracos e a sensação da autora em se encontrar em um quarto de despejo. Entretanto, tanto o sinal de alarme quanto a ansiedade atingem o indivíduo de formas diferentes, variando de acordo com suas respectivas experiências para com a própria realidade (TUAN, 2005).



Figura 4: Paisagem urbana II (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

quarto de despejo.

Sendo assim, a associação da palavra paisagem à palavra medo, remete a uma construção da mente conexas a estados psicológicos e ao ambiente real, que existe para o controle do caos, podendo ter inúmeras formas, variando com o passar do tempo de acordo com as mudanças ocorridas na paisagem (TUAN, 2005). Uma das formas é exposta por elementos da figura 4 com os urubus, cachorro “vira-lata”, barracos em situações precárias e a sensação de se sentir em um

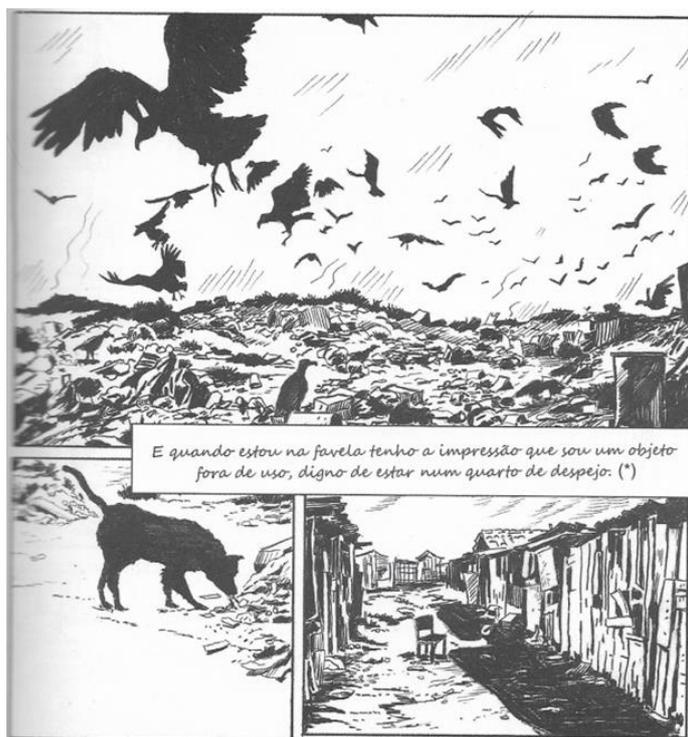


Figura 4: Paisagem do medo (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

Assim, tem-se na paisagem, quando construída a partir da percepção, experiências e intencionalidades que transmitem significados que refletem a realidade de quem a produziu, criando e expondo significados dotados de uma espacialidade única. Como demonstrado pelas imagens expostas e nas seguintes, elas são construídas por valores formadores de identidades e significações dotados de ideias, costumes e modos de vida que refletem determinada visão de mundo (COSTA; TONINI, 2012).

Contudo, assim como os demais objetos, as Histórias em Quadrinhos estão inseridas em visões hegemônicas que norteiam olhares, criam julgamentos e valores. E, mesmo em meio a regimes de visibilidade, as Histórias em Quadrinhos contam histórias de diferentes padrões sobre diferentes realidades (EISNER, 2005). Isso se constata na figura 5, mediante a um encontro entre Carolina de Jesus e Clarice Lispector – maneira utilizada pela autora, segundo Collot (2015; 2012), para reproduzir seu lugar geográfico, reinventando-o e recriando-o a ponto de transformá-lo em um lugar

de memória coletiva e pessoal portador de valores, linguagem e forma.



Figura 5: Carolina de Jesus e Clarice Lispector (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

Ao narrar eventos em sequência, com imagens, símbolos e palavras reconhecíveis, a paisagem apresentada pelas Histórias em Quadrinhos cria representações coletivas de histórias relacionadas a experiências com o lugar, que têm como base um conteúdo ideal ético, estético e universalizante, usado para descrever a realidade (EISNER, 2005; MAZUR; DANNER, 2014; DORFMAN; MATTELART, 2010).

Logo, a paisagem construída pelas Histórias em Quadrinhos contribui para a análise geográfica do espaço como instrumento de leitura do próprio espaço, estruturando temporalidades diferentes e simultâneas que expressam, subjetiva e objetivamente, memórias representadas por tempos singulares. É uma maneira de representar o espaço (COSTA; TONINI, 2012; MENDONÇA; REIS, 2015).

A representação do espaço está ligada a realidades exteriores e a diferentes percepções que servem de memória para aquele lugar, além de estruturá-lo por meio de diferentes percepções, impondo modelos e outras formas de reinterpretar o mundo (COLLOT, 2014). Ela fornece interpretações de realidades vividas, que por meio de sua percepção modificam a paisagem, relacionando-a e reconhecendo-a, proporcionando

aos envolvidos meios de reinterpretar o mundo através de experiências imediatas intencionadas, produzindo assim a partir da paisagem das Histórias em Quadrinhos um mundo experienciado, significado por experiências espaciais que fazem de sua construção e leitura uma forma de reinterpretar e reconstruir a realidade (NASCIMENTO; COSTA, 2016).

A paisagem das Histórias em Quadrinhos é uma forma de expor a realidade por meio da experiência do indivíduo. Sua análise permite destacar expressões de um momento construído, criador de representações coletivas que se encontram relacionadas às experiências utilizadas para descrever a realidade. Esta, ganha forma e conteúdo de acordo com o contexto histórico, social, cultural e econômico (PINHEIRO, 2013).

Uma dessas formas de descrever a realidade está na figura 6 quando, a fim de mostrar a relação desigual existente na sociedade brasileira, os autores representam dois empregados orientados pelo seu

patrão a despejar cargas vencidas de linguiça enlatada para os urubus, ou seja, os moradores. Animais e urubus coexistem na favela do Canindé. Ao relacionar os urubus aos moradores da favela, percebe-se uma construção que impõe medo, tanto para quem vem de fora, em relação à associação com lugar propício para pegar alguma doença contagiosa ou sofrer algum tipo de assalto, como também de dentro, mostrando que se você não comer acabará virando carcaça para urubu. E, ainda, se comer, continuará sendo urubu, pois, come as “carcaças” despejadas pela sociedade.



Figura 6: Favela do Canindé (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

Assim, ao associar a paisagem construída pela Histórias em Quadrinhos analisada ao conceito de paisagem do medo proposto por Tuan (2005), destacam-se os estados psicológicos e o ambiente real, fornecendo realidades vividas, que modificam a paisagem ao descrever experiências humanas que ilustram práticas e significados sociais manifestados pelas relações do cotidiano.

3. CAROLINA MARIA DE JESUS: UMA VOZ PARA SER LEMBRADA

Carolina Maria de Jesus, poeta, escritora e mãe de três crianças. Nasceu na cidade mineira de Sacramento, em um rancho rodeado por capim. Ainda jovem, foi para a cidade de São Paulo. Quando engravidou de seu segundo filho, Carolina, que trabalhava como empregada doméstica na casa de um médico, ficou desempregada, indo morar na favela do Canindé (PINHEIRO; BARBOSA, 2016).

Sua relação com a leitura se deu através de livros, jornais e revistas achados nos lixos revirados. Anotando em folhas que encontrava, Carolina de Jesus escreveu narrativas sobre sua realidade, destacando o racismo intrínseco da sociedade brasileira, e também denunciou veementemente a violência doméstica. Junto de sua prática literária,

desenvolveu pra si um sonho: ter seu nome em um livro – como se vê na figura 7. A realização desse sonho foi a partir de um encontro com o jornalista Audálio Dantas, em 1958, que resultou em uma reportagem sobre suas produções no Jornal *Folha da Noite*, em maio do mesmo ano. Dois anos depois, no dia 5 de maio de 1960, Carolina teve seu livro



Quarto de despejo lançado (PINHEIRO; BARBOSA, 2016).



Figura 7: Sonho (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

Mesmo com o lançamento do livro, ainda demorou para a autora deixar a favela do Canindé. Quando o momento chegou, foi morar em um bairro de classe média paulista: Santana. Contudo, sua estadia no bairro não foi das mais calorosas, pois, como se denota na Figura 8, por ser negra e ex-moradora de favela, os vizinhos mantinham certo distanciamento dela.



Figura 8: O mito da democracia racial (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

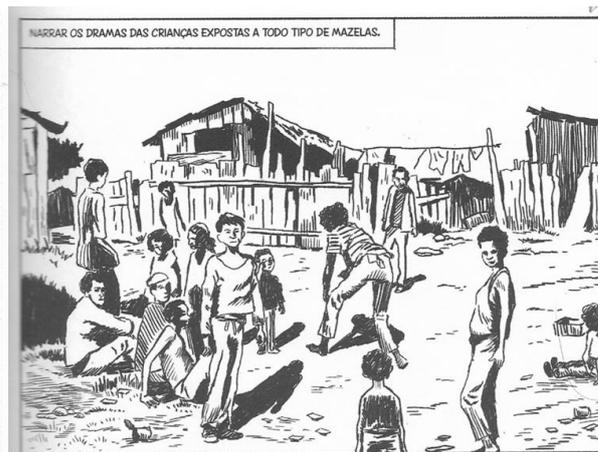
Depois do sucesso de *Quarto de despejo*, a autora teve ainda outras produções: *Casa de alvenaria*, *Pedaços da fome* e *Provérbios*. Entretanto, o sucesso do primeiro livro não foi o mesmo dos demais. O que fez Carolina de Jesus perceber – como explícito na figura 9, que, apesar do sucesso de seu primeiro livro, ela havia sido usada como produto descartável da sociedade brasileira. Cansada da realidade hostil e racista, a autora foi morar em um sítio na cidade de Parelheiros, no estado de São Paulo, onde faleceu em fevereiro de 1977 (PINHEIRO; BARBOSA, 2016).



Figura 9: Realidade brasileira (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

Na história analisada fica claro o compromisso da autora em questionar a condição humana a partir de sua visão de mundo, mostrando como uma paisagem hostil causadora de medo condiciona o indivíduo no espaço em que está inserido e faz com que seus significados possam ser entendidos como reflexos de uma realidade experienciada que descreve e recria o espaço geográfico mediante uma visão de mundo singular.

Um desses reflexos é exposto em *Carolina* (2016) – uma releitura do livro *Quarto de despejo*, quando a autora busca descrever e reinterpretar a paisagem em que estava inserida. Uma paisagem hostil, que como pode ser visto na figura 10, através da segregação social, limitava seu posicionamento na sociedade brasileira. O que também pode ser observado na figura 11, quando a paisagem da Favela do Canindé e construída por crianças expostas as mazelas como a vagabundagem, alcoolismo, prostituição e falta de saneamento básico.



Figuras 10 e 11: O mito da democracia racial II (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).

Outra paisagem reconstruída por Sirlene Barbosa e João Pinheiro (2016) que remete ao conceito de paisagem do medo é o momento em que Carolina de Jesus discute com um comerciante por causa de tomates estragados que estavam na calçada de sua loja. Após a discussão, a autora consegue para si os tomates. Voltando para casa (FIGURA 12), Carolina deixa explícito seu medo: o de passar a noite sem comer. Porém, ao conseguir algum alimento, a autora pode, até certo ponto, ficar mais tranquila. Tranquilidade que pode ser interpretada pela noite estrelada representada em contraste com os barracos da Favela do Canindé.

Por fim, ao analisar *Carolina* (2016) junto ao conceito de paisagem do medo proposto por Yi-Fu Tuan (2005), dois pontos merecem ressaltar. O primeiro refere-se à relação entre *Histórias em Quadrinhos* e geografia. Esta, potencializada a partir da capacidade da *Histórias em Quadrinhos* reinterpretar o espaço vivido pela construção de sua paisagem, que, como visto, a partir da contação de histórias, retrata a realidade. O

outro ponto é a relação entre *Carolina* e o conceito de paisagem do medo. Notou-se que a paisagem construída por Sirlene Barbosa e João Pinheiro (2016) retrata, a partir de suas respectivas visões de mundo, uma paisagem repleta de significados que mostram como o conceito abordado condiciona o indivíduo e sua relação para com o espaço em que está inserido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao descrever a realidade, a *Histórias em Quadrinhos* é usada para uma melhor compreensão da relação entre os elementos que ela contém. Além de servir como instrumento de leitura do espaço, ao estruturar temporalidades diferentes e simultâneas. Uma das formas de estruturação, ocorre a partir das paisagens do medo, que criam realidades que condicionam de maneira direta o posicionamento do indivíduo no espaço.

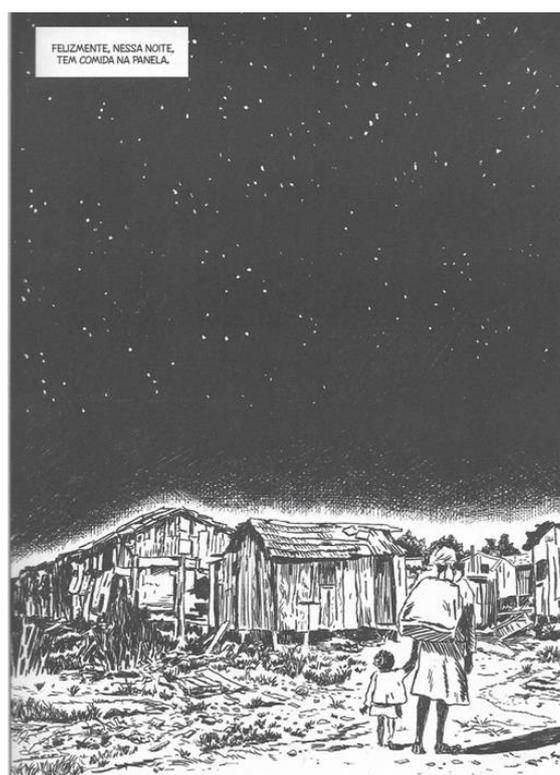


Figura 12: Medo da fome (BARBOSA; PINHEIRO, 2016).



Assim, a paisagem reinterpretada e reconstruída pelas Histórias em Quadrinhos é um instrumento de análise da paisagem, que fornece realidades vividas, que por meio da percepção modificam o panorama, destacando práticas e significados sociais manifestados pelas relações sociais do cotidiano. Em *Carolina* (2016) tem-se uma paisagem construída por elementos e significados que condicionam o indivíduo frente ao espaço em que está inserido, transformando-o em um espaço percebido. E esses espaços se distinguem pela construção de símbolos e significados que lhes são atribuídos. Eles transmitem um ponto de vista que expõe a maneira que o homem conhece e sente o lugar que habita, ou seja, que experiencia e entende o mundo (OLIVEIRA, 2000).

Em suma, os significados que ordenam o espaço e indicam experiências comuns mediadas por símbolos, variam de acordo com sentidos mais diretos e passivos, são uma das maneiras existentes, como foi visto, ao analisar sob a ótica geográfica a Histórias em Quadrinhos *Carolina* (2016), através das paisagens do medo.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Sirlene; PINHEIRO, João. **Carolina**. São Paulo: Veneta, 2018

CAMARGO, Eleida Pereira; MAZZILLI, Clice de Toledo Sanjar. História em quadrinhos e neuroestética: conexões possíveis. In: **Anais 3ª Jornadas Internacionais de Histórias em quadrinhos**. São Paulo, agosto de 2015.

COLLOT, Michel. **Pour une géographie littéraire**. Paris: Éditions Corti, 2014.

COLLOT, Michel. Pour une géographie littéraire: une lecture d'archipel de Claude Simon. In: **Carnets**: revue électronique d'études françaises. 11e série, n° 3, 2015, p. 8-23.

COLLOT, Michel. Rumo a uma geografia literária. In: **Revista Niterói**, n. 33, p. 17-31, 2012.

COSTA, Rafael; TONINI, Ivaine. **As histórias em quadrinhos como construção da leitura geográfica**. Porto Alegre: ENG, 2012.

DARDEL, Eric. **O homem e a terra**: natureza da realidade geográfica. Trad. Werther Holzer. São Paulo: Perspectiva, 2015.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Eisner**. Trad. Leandro Luigi Del Manto. São Paulo. Devir, 2005.

MARANDOLA JR., Eduardo. Identidade e autenticidade dos lugares: o pensamento de Heidegger em Place and Placelessness, de Edward Relph. In: **Revista Geografia**, v. 41, n. 1, Rio Claro, jan./abr. 2016, p. 5-15.

MASSEY, Doreen. Um sentido global do lugar. In: ARANTES, Antônio A. (org.). **O espaço da diferença**. Campinas: Papirus, 2000, p. 177-185.

MENDONÇA, Marcio; REIS, Luis. História em quadrinhos: um campo recente da pesquisa em geografia sobre conflitos. n. 27, Rio de Janeiro: **Geo UERJ**, 2015, p. 98-119.

NASCIMENTO, Taiane Flores do; COSTA, Benhur Pinós da. Fenomenologia e Geografia: teorias e reflexões. In: **Geografia, Ensino & Pesquisa**. v. 20, n. 3, 2016, p. 43-50.

OLIVEIRA, Livia. Sentidos de lugar e topofilia. In: **Revista Geograficidade**. V. 3, n. 2, inverno 2013.

OLIVEIRA, Livia. Percepção da paisagem geográfica: Piaget, Gibson e Tuan. In: **Revista Geografia**. V. 25 (2): 5-22, Rio Claro, São Paulo, ago. 2000.

SOKOLOWSKI, Robert. **Introdução à fenomenologia**. Trad. Alfredo de Oliveira Moraes. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2014.

PINHEIRO, Robinson Santos. O espaço literário: apontamentos para o diálogo entre geografia e literatura. In: **Revista Geografares**, n. 14, p. 72-83, junho, 2013.



TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar**: a perspectiva da experiência. Trad. Lívia de Oliveira. São Paulo: DIFEL, 1983.

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do medo**. Trad. Lívia de Oliveira. São Paulo: UNESP, 2005. [1979] p. 7-57; 231-347.

TUAN, Yi-Fu. **Topofilia**: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. Trad. Lívia de Oliveira. Londrina: Eduel, 2012.

Como citar este artigo:

MENDES, Lucas Elyseu Rocha Narcizo. Carolina de Jesus e Paisagens do Medo: uma análise geográfica a partir das Histórias em Quadrinhos. **Revista Multidisciplinar de Estudos Nerds/Geek**, Rio Grande, v.2, n.3, jan.jun. 2020. p. 30-39