

## Intermedialidade na adaptação como processo em *Os famosos e os duendes da morte*: uma narrativa em movimento

Intermediality in the adaptation as a process in *Os famosos e os duendes da morte*: a narrative on motion

Samantha Borges/UFSM  
André Soares Vieira/UFSM

### Resumo

Neste artigo, analisam-se as relações intermidiáticas construídas a partir da narrativa contemporânea *Os famosos e os duendes da morte* e sua adaptação para o cinema. A particularidade da narrativa é que a produção do livro e do filme não ocorreu em sequência, mas, sim, de maneira simultânea. A história, ao trabalhar com o universo adolescente, irá apresentar ainda novas linguagens comuns ao mundo digital, oferecendo ao leitor/espectador diferentes formas de engajamento. A partir disso, é possível analisar as narrativas sob a perspectiva da adaptação enquanto produto, mas também enquanto processo, ou seja, algo em movimento. **Palavras-Chave:** intermedialidade, adaptação, *Os famosos e os duendes da morte*

### Abstract

In this article we analyze the intermediality relations built from contemporary narrative *Os famosos e os duendes da morte* and your film adaptation. The production of the book and the film does not occur in chronological order, but simultaneously which provides an analysis with comparative method. The story, while working with the teenage world, will present even new languages common to the digital world offering the reader/viewer different forms of engagement and enabling the analysis of the narratives from the perspective of adaptation as a product, but also as a process, in other words, something in motion.

**Keywords:** intermediality, adaptation, *Os famosos e os duendes da morte*

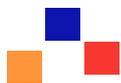
## Introdução

Neste artigo, é proposta a análise de algumas características inovadoras apresentadas no livro *Os famosos e os duendes da morte* (CANEPPELE, 2010) e na sua transposição ao cinema. O principal aspecto a ser explorado é o fato de que livro, roteiro e filme foram realizados de maneira simultânea e lançados no ano de 2010. O livro, de autoria do escritor gaúcho Ismael Caneppele, teve a construção de sua narrativa “atropelada” pela proposta do jovem diretor Esmir Filho: escrever obra, roteiro e produzir o filme de forma concomitante. O filme, também nomeado por *Os famosos e os duendes da morte*, de autoria de Esmir Filho, teve participação em inúmeros festivais e mostras de cinema nacionais e internacionais, alcançando diversas premiações, como no 60º Festival de Berlim (Mostra Generation); XXV Festival Internacional de Cinema de Guadalajara (Melhor Filme de Ficção), Festival do Rio (Troféu Redentor – Melhor Filme); Festival Internacional de Valdivia (Melhor Diretor); XIII Festival Internacional de Cinema de Punta Del Leste (Melhor filme); Festival de Havana (Prêmio de Contribuição Artística).

Apresentando uma história com temática adolescente, porém com profundidade e sensibilidade, tanto Caneppele como Esmir conseguem construir uma narrativa que dialoga entre diferentes suportes midiáticos e utiliza como diferencial o meio digital. Entretanto, esse uso não se faz de maneira tradicional: a proposta extrapola o diálogo intermediário, instaurando um diálogo direto também com o leitor/espectador, que é surpreendido ao ter que acessar canais no site *youtube* onde há vídeos postados por algumas personagens e que se fazem necessários para que a história siga seu curso. Ao lado disso, a linguagem utilizada no livro, com conversas de *MSN* e links, também promove uma ruptura na linearidade tradicional da narrativa literária, o que é materializado no filme através da inserção direta das conversas em planos fixos da câmera e ainda por meio dos vídeos já comentados. Para fundamentar a análise, utiliza-se, além de outros autores que pesquisam sobre o processo adaptativo, a teoria da adaptação de Linda Hutcheon (2011), que propõe o estudo da adaptação não só como produto, mas também como processo, além de apresentar o que chama de “formas de engajamento” com o leitor/espectador, aspectos que promovem relações mais dinâmicas na área da intermedialidade. Busca-se ainda suporte teórico em teorias mais recentes, como a transmedialidade – considerada como uma abordagem diferenciada da intermedialidade – e também na transficcionalidade, teoria instaurada por Richard Saint-Gelais (2011) e que tem como base a análise de ficções em constante transição por diferentes mídias e formatos.

## O que dizem *Os famosos e os duendes...*

“Estar perto não é físico” (CANEPPELE, 2010, p. 11). Na frase curta, está escondida boa parte do segredo – ou *Geheimnis*, como é citado ao longo da história - de *Os famosos e os duendes da morte*. A angústia e a melancolia do garoto de 16 anos (sem nome no livro e no filme; Bernardo no roteiro, apenas para fins de organização da produção) que vive em uma cidadezinha de colonização alemã, no interior do sul do Brasil se materializa



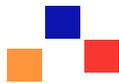
basicamente em seus silêncios e na presença de algo imaterial: a morte. A morte está sempre perto, no mesmo endereço: a velha ponte sobre o rio Taquari, que corta a entrada/saída da cidade. Assim morreu a irmã do melhor amigo, a mãe de um colega de escola e, talvez, o pai, que se sabe morto, mas não se fala como. Com frequência quase natural, o locutor da rádio local noticia mais alguém que teve a coragem de fugir dali, mesmo que a fuga tenha sido através da morte.

Mas a temática do suicídio não encerra seu sentido aí. A premissa de que a morte é uma passagem talvez seja um dos motes primordiais para tentar compreender a história. A morte é fim, mas pode ser começo. A morte é uma possibilidade. É a oportunidade extrema de conseguir sair dali. De conseguir mover-se, sair da inércia que comprime os dias temperados pelo frio. Aliada a essa necessidade de sair de casa para afirmar-se e preparar-se para enfrentar a vida adulta – temática adolescente universal –, a personagem principal de *Os famosos e os duendes da morte* apresenta talvez uma das situações mais comuns do contexto atual: jovens que têm acesso a um mundo atraente, aventureco, onde se pode quebrar limites e ser o que quiser. O problema é que esse mundo que parece muito melhor do que onde se está só oferece acesso através da tela do computador. É a partir disso que, muitas vezes, se perde a noção entre real e virtual. E é assim que o menino vive seus dias: vendo o mundo através de sites, blogs e redes sociais na internet, ao som de Bob Dylan (seu maior ídolo) e sonhando em ir a um show do cantor, que deve acontecer em algum lugar longe dali, conforme a citação:

Esperando que alguém do longe me desse atenção, notícias sobre Bob Dylan voltaram à tela do computador. A vida contém surpresas no lugar onde não estamos. O mundo acontecia e dele só chegavam notícias. Fotografias. Datas de shows. Possibilidades de encontros. [...] Aqui é só o fim do mundo. A perfeição gelada distante dos outros. A parte mais longe dentro do próprio país. Talvez nem existimos para o resto. Eu devia ir. Ver. Saber se Dylan era. Os trens nunca mais cruzarão a cidade indo para o Norte, carregados de possibilidades de partida. Eu devia ir. As portas estão fechadas. Eu devia (CANEPILLE, 2010, p.12).

Em poucas palavras, “longe é onde se pode viver de verdade” (CANEPILLE, 2010, p.45). O menino sem nome que se assume como *Mr. Tambourine Man* – *nickname*, ou nome que cada usuário do programa de bate-papo Messenger (MSN) pode utilizar para conversar com outros usuários – vive o conflito entre seguir uma vida pacata e entediante do interior ou partir para o mundo, que sabe muito maior do que a cidadezinha que habita: melancólica, fria, fantasmagórica. A partir disso, o enredo se desenvolve através do retrato do dia a dia do menino e sua convivência com a solidão da mãe – que perdeu o marido há pouco tempo –, com a esfumaçada atração pelo melhor amigo, Diego, e principalmente com duas enigmáticas personagens: Julian e a irmã/irmão de Diego.

No livro, o irmão de Diego e Julian – um jovem misterioso – foram algumas das muitas pessoas que se jogaram da velha ponte sobre o rio Taquari para se suicidarem. No filme, o irmão transforma-se em uma menina, denominada *JingleJangle* (referência intertextual a Bob Dylan) e namorada de Julian. Ao jogarem-se da ponte, entretanto, a garota morre,



mas Julian consegue supostamente sobreviver. A presença das duas personagens nas lembranças de “Bernardo” se entrelaça ao fluxo de seus pensamentos e de seus desejos, pois representa a voz tentadora de jogar-se da ponte também: se não há coragem para fugir dali e entregar-se às possibilidades de viver outro mundo, talvez a única chance de negar a vida que leva seja morrer.

Além dessa temática de um limite tênue entre ficar e partir, viver e morrer, está um elemento essencial à história: o sentimento de não pertencer ao lugar em que se vive. Esse é talvez o principal motivo para o desejo de fugir da pequena cidade. E mais ainda do que não se sentir pertencente ao seu local de origem, o grande temor do jovem é que a força da rotina sufocante do interior o leve a permanecer e tornar-se como mais um dos moradores que ali vivem: perdidos em dias iguais, sem perspectivas e alheios ao resto do mundo. Em uma das passagens do livro/cenas do filme o menino vai até a casa dos avós. Sem nem mesmo entrar, o garoto conversa rapidamente com a avó, pergunta do avô que está dentro de casa, mas se mostra desconfortável o tempo todo. Quando a avó entra em casa para lhe buscar uma “fatia de pão”, o menino fica na presença do avô. Eles nada dizem. Não há o que dizer. O distanciamento entre “Bernardo” e os avós, legítimos representantes do local, é gigantesco. Certo distanciamento é vivenciado também com a mãe, porém nessa relação o estranhamento ainda vem acompanhado por irritação: muitas vezes a mãe desvela mais atenção e carinho a Inês, a cachorra de estimação, do que ao próprio filho.

Além disso, outra questão que dá vida a esse distanciamento entre Bernardo e seu local de origem é referente à sua sexualidade. Em vários momentos, percebe-se um sentimento de atração por parte do garoto em relação a seu melhor amigo, Diego. O homem com quem ele gosta de falar no *MSN* também demonstra atração pelo menino e vice-versa. Porém, em uma cidade interiorana e tradicional, qualquer tipo de sexualidade que se afaste de um padrão social pré-estabelecido não é bem visto. Por isso, o garoto irrita-se bastante quando a mãe insinua que ele sai com garotas ou quando comenta como será bom o dia que ele trazer os filhos para visitá-la.

O enredo das narrativas segue esse ritmo inquietante e permeado pelo silêncio. Sem ter com quem conversar profundamente sobre seus sentimentos e emoções – mesmo com o melhor amigo os diálogos são sempre rasos – “Bernardo” passa os dias embalado por seus pensamentos conflitantes e pelas músicas de Bob Dylan. Enquanto os dias seguem sua rotina com acontecimentos cotidianos, como ir à escola, fazer uma prova, jantar silenciosamente com a mãe ou andar pela cidade deserta de madrugada, o garoto pensa em sua fuga, o grande elemento de tensão e suspense das narrativas. O desejo insistente de “Bernardo” por fugir da pequena cidade se mostra, justamente, como uma forma de ruptura com o sentimento de resignação em relação à vida, expressado pelos demais moradores.

Quando o locutor da rádio anuncia mais um suicídio na velha ponte, o garoto acompanha a curiosidade do povo que se aproxima do local e a demora para a chegada do resgate: “parece que cada vez eles demoram mais” (CANEPILLE, 2010, p.66) diz o menino; “pressa pra quê? Ela tá morta mesmo” (CANEPILLE, 2010, p.66) responde o amigo Diego.

Mas o que realmente revolta “Bernardo” é a capacidade dos moradores de tornarem algo banal e cotidiano um acontecimento forte como o suicídio de uma mãe, que deixa os filhos órfãos. Rapidamente, após a notícia de uma nova morte, a cidade volta ao seu ritmo costumeiro e principalmente a programar a tão esperada festa junina, que reúne todos os habitantes em um momento de confraternização, como se todos fossem felizes ali. Assim, o adolescente, acima de tudo, parece diferenciar-se do restante das pessoas do local por não fingir indiferença diante do abismo que separa cada um. Todos ali parecem perdidos e melancólicos em seu próprio mundo, incapazes de deixarem transparecer seus sentimentos e de aproximarem-se verdadeiramente uns dos outros. E isso o coloca em um constante estado de desconforto e revolta. Ao fim, tudo o que o menino deseja é um pouco mais de atenção e menos indiferença.

A festa junina se aproxima e toda a cidade se prepara para ela: jovens, idosos, crianças. Todos cantam, dançam, comem, bebem e riem. Mas Bernardo planeja para essa mesma noite sua fuga. E a personagem que acaba participando do desenvolvimento desse plano é justamente Julian, o namorado de *JingleJangle* (irmã suicida de Diego). Um dos elementos de construção da narrativa é o jogo entre o dito e o não dito. Por exemplo, até pelo menos metade do filme/livro, Julian não tem voz: inicialmente, ele aparece apenas nos vídeos do *Youtube* com a namorada e esses vídeos não possuem diálogo. Julian só ganha voz justamente para ajudar a colocar em prática o esperado plano de fuga de Bernardo. Enquanto a música da festa ressoa pela cidade, os dois encontram-se em uma praça e Julian o convida para dar uma volta de carro. Os dois seguem sem saber para onde, sem dizer nenhuma palavra, até que, ao sintonizar o rádio os dois ouvem, entre chiados, uma música de Bob Dylan tocando. Julian pergunta ao menino se ele está reconhecendo a música que toca, de seu ídolo Bob Dylan. O garoto pede a Julian que diminua a velocidade do carro para que a música dure mais tempo.

Os dois seguem pelo interior desabitado da pequena cidade e entram na central de energia elétrica. Ali os dois acariciam-se e a imagem de *JingleJangle* junta-se a eles. Por um instante, ocorre uma queda de luz e tudo fica na escuridão. Quando a luz retorna, o garoto vai até a festa junina e abraça a mãe bastante emocionado. Os dois choram juntos, algo que nunca tinham feito. E dali o menino vai até a ponte da cidade. Frente a frente com suas duas opções de fuga – morrer ou partir – o menino escolhe a segunda.

Assim se encerra o filme e a angústia de “Bernardo” parece estar profundamente ligada à sua revolta contra o lugar onde vive, mas também à sua sexualidade, especialmente após os momentos finais narrados. Não fica claro se o menino se relaciona com Julian e se isso se mostra como um estopim para sua decisão, mas a narrativa sinaliza para isso. Por fim, conclui-se que, apesar de o garoto ter realmente colocado em prática sua escolha por romper com sua cidade de origem – seus moradores, sua história, seus costumes –, qualquer tentativa de interpretação de *Os famosos e os duendes da morte* parece não ser suficiente. A trama é permeada por falas que não se encerram e por imagens que não se explicam. O leitor/espectador se sente preso à história, extremamente envolvente, porém não alcança respostas. A ideia da ficção, que, assim como a vida das personagens,

se entrelaça confusamente à realidade – tanto no livro, quanto no filme – parece ser a de oferecer ao público uma narrativa que se move, mas que não ambiciona chegar a lugar algum, uma história que escapa pelos dedos e que oferece um final aberto, que conta com a participação do leitor para construir sua interpretação.

## Intermedialidade, adaptação e novas teorias: entre a literatura e o cinema, os meios digitais

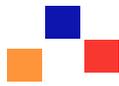
Esmir Filho, roteirista e diretor do filme *Os famosos e os duendes da morte*, assim descreve suas primeiras relações com a obra:

Ao ler um manuscrito de Ismael Caneppele, muito antes de ele virar o livro intitulado *Os Famosos e os Duendes da Morte*, algo tomou conta de mim. [...] As palavras de Ismael já eram um filme na minha cabeça. Um filme que eu ainda não havia feito, mas teria que fazer. Convidei-o para escrever o roteiro comigo, partindo do universo do livro. A ideia não era adaptá-lo, e sim criar um diálogo entre as palavras do livro e as imagens do filme, buscando sentimentos análogos para o leitor/espectador. É por isso que não existe essa bobeira de ler o livro primeiro, para depois ver o filme, ou saber o final, etc. É mais do que isso. Tudo dialoga e se complementa (FILHO, 2010, p. 15).

Sem dúvida, *Os famosos e os duendes da morte* não pode ser classificado como uma adaptação, pura e simples. O processo adaptativo não acontece “antes” ou “depois”, como o próprio Esmir destaca, mas, sim, de forma simultânea entre os diferentes suportes midiáticos em que a narrativa se desenvolve: livro, cinema e internet. Percebe-se que essa é uma proposta que vai ao encontro da ideia de intermedialidade, um conceito que, segundo Clüver (2006), oferece um olhar mais abrangente à qualidade “mista” dos estudos voltados às relações entre a literatura, as artes e as diferentes mídias presentes na contemporaneidade. De acordo com o autor, a intermedialidade

diz respeito não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como ‘artes’ (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às ‘mídias’ e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais. Portanto, ao lado das mídias impressas, como a Imprensa, figuram (aqui também) o Cinema e, além dele, a Televisão, o Rádio, o Vídeo, as várias mídias eletrônicas e digitais surgidas mais recentemente. [...] Enquanto os teóricos das mídias, na sua maioria, concordam que eles trabalham com formas mistas, nas quais elementos verbais, visuais, auditivos, cinéticos e performativos agem conjuntamente, as disciplinas dedicadas às artes tradicionais, frequentemente, têm dado pouca atenção a essas formas mistas [...] (CLÜVER, 2006, p.19).

Müller (2012) é outro autor que também partilha do pressuposto de que uma mídia não é pura, mas participa de um jogo de interação constante entre mídias antecessoras



e concomitantes no tempo, acordando com Clüver no tocante à necessidade de se reconhecer que é cada vez mais difícil trabalhar com literatura e outras artes enquanto objetos “puros”. Müller destaca ainda que a intermedialidade, mais do que conceito novo, representa “uma reação a certas circunstâncias históricas nas humanidades, na paisagem midiática e nas artes” (MÜLLER, 2012, p. 82), ou seja, as relações intermidiáticas são acentuadas pelo contexto da contemporaneidade que, ao promover cada vez mais construções narrativas mistas, assentadas em diferentes tipos de textos, suportes e materialidades, tornam difícil encontrar limites entre uma mídia e outra.

Essa apresentação diferenciada da narrativa, que se desenrola à medida que diferentes mídias são colocadas em contato e o próprio leitor/telespectador é incitado a participar da construção da história, dispõe a narrativa como uma espécie de jogo. Apesar do caráter inovador de *Os famosos e os duendes da morte*, já na década de 70, Gerard Genette (2006) – com sua teoria da transtextualidade – propunha a concepção de que existe um jogo textual que se compõe como um grande palimpsesto e que desvela o caráter dual, dialógico, múltiplo do texto:

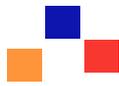
Essa duplicidade do objeto, na ordem das relações textuais, pode ser figurada pela velha imagem do palimpsesto, na qual vemos, sobre o mesmo pergaminho, um texto se sobrepor a outro que ele não dissimula completamente, mas deixa ver por transparência (GENETTE, 2006, p.45).

Mas se a ideia de um texto multifacetado já existe há algum tempo, o que torna *Os famosos e os duendes da morte* tão contemporâneo? Para responder a essa pergunta, algumas teorias recentes, viéses da intermedialidade, têm recebido destaque. Uma delas é a teoria de Richard Saint-Gelais (2011), que propõe a nomenclatura “transficcionalidade”. Saint-Gelais, assim como Genette (2006), assume que a ficção/texto aproxima-se muito da ideia de jogo. Para ele, a ficção nada mais é do que um jogo consentido, que está sempre em movimento e sempre se modificando e refazendo suas próprias regras “ou para retomar uma noção proposta por Douglas R. Hofstadter (1979): a ficção é um vasto jogo automodificador” (SAINT-GELAIS, 2011, p. 249, tradução nossa<sup>1</sup>). Segundo esse autor, o que se vê hoje é algo mais complexo que a transtextualidade devido essencialmente ao crescimento e à rapidez com que obras são transpostas. O contexto que se configura atualmente é o de uma circulação incessante de ficções que se transfiguram em diferentes textos e em diferentes mídias. Essa circulação deixa de ser uma exceção e passa para um estado de generalização.

Há, entretanto, outra teoria que parece também responder à demanda de questionamentos suscitados e que se alia à teoria da adaptação de Linda Hutcheon (2011), de que as narrativas podem ser analisadas não só enquanto produto, mas também enquanto processo. Trata-se da teoria da transmedialidade, endossada por Henry Jenkins

---

1 « ou pour reprendre une notion proposée par Douglas R. Hofstadter (1979): la fiction est un vaste jeu automodicateur » (SAINT-GELAIS, 2011, p.249).



(2009), que desenvolve uma análise de produtos midiáticos a partir da lógica que ele denomina “cultura da convergência”. Para ele, a ficção transmídia vai além de possuir a capacidade de transitar entre uma mídia e outra. Segundo o autor, conforme a citação:

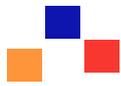
Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2009, p.138).

O diferencial nas narrativas transmídia atuais, para Jenkins, é a simultaneidade. Atualmente, o foco de uma narrativa transmídia é alimentar justamente essa perspectiva de “jogo” que tanto Genette (1995), quanto Saint-Gelais (2011), já destacavam: a narrativa se desenrola à medida que o público, na qualidade de jogador, ultrapassa as fronteiras entre as mídias, colhe indícios, regras e informações em cada uma delas, em uma busca insaciável por alcançar o entendimento, a chave para a compreensão da narrativa como um todo, exatamente como ocorre com a narrativa *Os famosos e os duendes da morte*. Além disso, uma das questões mais importantes em relação à produção de uma narrativa transmídia é que, ao ser construída simultaneamente em mídias diferentes, rompe-se, acima de tudo, com o velho estatuto da fidelidade, que, mesmo praticamente superado pela teoria da adaptação, continua presente de forma sutil no senso comum. No momento em que o processo adaptativo funde-se ao processo de criação da obra, questiona-se: afinal, a qual história a adaptação deveria ser fiel?

O livro foi o primeiro suporte a começar a dar vida ao enredo de *Os famosos e os duendes da morte*, porém sua versão cinematográfica introduziu-se na narrativa literária e passou a construir-se em conjunto com ela, assim como os vídeos realizados pelas personagens Julian e *JingleJangle*, inseridos tanto no site *youtube*, quanto no próprio filme. Isso sugere que ambas as mídias e formatos narrativos passam a andar lado a lado e não uma após a outra, em um contexto de complementação e não de exclusão, remetendo ao que o autor Robert Stam (2006) defende como sendo um contexto cinematográfico de “pós-cinema”, momento em que

perdendo seu estatuto privilegiado (e conquistado a duras penas) de ‘rei’ das artes populares, o cinema tem hoje de competir com a televisão, os *videogames*, os computadores e a realidade virtual (STAM, 2006, p. 345).

Porém, o que poderia para os pessimistas – que sempre existem – parecer um período difícil de disputa entre suportes audiovisuais – em que os mais novos podem levar vantagem sobre os mais antigos – transforma-se em uma conjuntura favorável ao estabelecimento de novas formas de fazer cinema, criando novas possibilidades intertextuais e intermediáticas e determinando novos modos de produção de sentido sobre o que é distribuído pela obra:

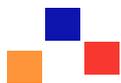


O palimpsesto de imagens e sons possibilitado pela eletrônica e pela cibernética abre portas para uma estética renovada de múltiplos canais. O sentido pode ser produzido não pelo impulso e determinação do desejo individual contido em uma narrativa linear, mas, em vez disso, por um entrelaçamento de camadas reciprocamente relativizadoras de som, imagem e linguagem. Menos limitados pelas tradições institucionais canonizadas, os novos meios tornam possível o que Arlindo Machado (1997) chama de 'hibridização de alternativas' (STAM, 2006, p.354-355).

Nessa mesma linha teórica, Tânia Pellegrini (2003) destaca que essa tendência crescente de apagamento das fronteiras entre uma mídia e outra é resultado também da maneira como os processos culturais são representados e digeridos por leitores e espectadores na contemporaneidade. Segundo a autora, a produção contemporânea apresenta novas e diferenciadas soluções narrativas que se devem "aos novos modos de ver o mundo e de representá-lo, instaurados a partir da invenção da câmera – primeiro a fotográfica e depois, com mais força, a cinematográfica" (PELLEGRINI, 2003, p.16). Ismail Xavier (2003) ratifica ainda que "a interação entre as mídias tornou mais difícil recusar o direito do cineasta à interpretação livre do romance ou peça de teatro" (XAVIER, 2003, p.61) e, com base nisso, entende-se que o diretor de uma obra audiovisual que transpõe a narrativa literária pode alterar, transformar, redefinir ou ressignificar os mais variados elementos da história: tempo, espaço, personagens, temáticas.

A partir disso, não é mais o critério de fidelidade que impulsiona a análise da adaptação, mas, sim, a "apreciação do filme como nova experiência que deve ter sua forma, e os sentidos nela implicados, julgados em seu próprio direito" (XAVIER, 2003, p.62). Porém, em seguida, o mesmo autor complementa, em relação à ideia de sobrepor a adaptação como construção autônoma, que "afinal, livro e filme estão distanciados no tempo; escritor e cineasta não têm exatamente a mesma sensibilidade e perspectiva" (XAVIER, 2003, p. 62). Entretanto, mesmo corroborando as ideias de Xavier, de que aspectos como fidelidade, em geral, se tornam inválidos na busca por compreender uma adaptação, a afirmação de que livro e filme estão distanciados no tempo acaba sendo abordada de maneira diferente em *Os famosos e os duendes da morte*. A história não só ocorre *ao mesmo tempo* no livro, no filme e nos vídeos do *YouTube*, como também o autor e o diretor – Ismael Caneppele e Esmir Filho – afinam-se na mesma perspectiva artística, realizando essa construção narrativa múltipla e simultânea. Assim como Esmir destacou a produção do filme como dialógica em relação ao livro, Caneppele corrobora essa ideia:

Em *Os Famosos e os Duendes da Morte* fica praticamente impossível falar sobre a transposição da prosa poética para o roteiro, uma vez que eu e Esmir nos debruçamos sobre um livro ainda não editado. Não foi exatamente uma transposição, mas um diálogo. Um livro que eu mesmo ainda não havia dado por encerrado e que, surpreendentemente, já estava virando filme. O fato de termos essa obra em aberto acrescido ao fato de eu não estar (ainda) plenamente satisfeito com ela, foi o que nos permitiu transitar com mais liberdade na criação do roteiro. O manuscrito



entregue à Editora Iluminuras foi o tratamento de número 16, o que significa que, mesmo depois de o filme já estar nas telas, o livro ainda passou por mudanças (CANEPPELE, 2010, p.11).

Diante do trabalho notadamente colaborativo entre autor e diretor, o que, segundo Stam (2006), contribui para uma “boa adaptação”, e frente a uma espécie de “negação” no uso da própria palavra adaptação ou transposição por parte de Caneppele e Esmir, pode-se notar que a energia criativa na produção dessa narrativa esteve muito mais centrada no *processo* em si, do que no *produto* final. E é a partir dessa perspectiva que se propõe uma tentativa de analisar algumas nuances da narrativa *Os famosos e os duendes da morte*, que perpassam as linhas do literário, do cinematográfico e do virtual.

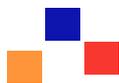
## Adaptação como processo em *Os famosos e os duendes da morte*: uma narrativa em movimento

No prefácio de seu livro *Uma teoria da adaptação*, Linda Hutcheon (2011) adverte:

Se você supõe que a adaptação pode ser compreendida considerando apenas filmes e romances, está enganado. Os vitorianos tinham o hábito de adaptar quase tudo – e para quase todas as direções possíveis; as histórias de poemas, romances, peças de teatro [...] eram constantemente adaptados de uma mídia para outra, depois readaptadas novamente. Nós, pós-modernos, claramente herdamos esse mesmo hábito, mas temos ainda outros novos materiais à nossa disposição – não apenas o cinema, a televisão, o rádio e as várias mídias eletrônicas, é claro, mas também os parques temáticos, as representações históricas e os experimentos da realidade virtual. O resultado? A adaptação fugiu do controle. É por isso que seremos incapazes de entender seu apelo e até mesmo sua natureza se considerarmos somente filmes e romances (HUTCHEON, 2011, p.11).

Assim, considerando que a adaptação não é um procedimento recente e que, com o surgimento das mídias digitais, novas confluências intermediáticas têm sido propostas, torna-se inevitável que se discuta não só o produto final, ou seja, o filme, a história em quadrinho, a telenovela, ou mesmo o livro que se produz a partir do texto adaptado, mas também e, principalmente, o processo adaptativo: de que maneira as diferentes mídias interagem, produzindo histórias que podem estar em constante movimento.

Hutcheon (2011) é, portanto, uma das autoras que vai apresentar esse novo olhar sobre a adaptação. Muitas vezes adotado por ser um termo recorrente, a autora vem ressaltar que existe um motivo para que a técnica de transpor um texto de uma mídia para outra seja denominada como adaptação. Porém, isso contribui ainda mais com a dificuldade em buscar uma definição, considerando, segundo Hutcheon, que se utiliza o termo tanto para o produto, quanto para o processo. Enquanto produto, a definição torna-se relativamente fácil: “é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras



em particular” (HUTCHEON, 2011, p. 29). Já como processo de criação, outros aspectos precisam ser levados em conta e a adaptação torna-se mais difícil de ser “delimitada”, afinal está em jogo um procedimento que “envolve (re-)interpretação e (re-)criação” (HUTCHEON, 2011, p. 29). Além disso, a autora ainda considera o espaço de recepção como elemento que pode interferir no processo adaptativo.

Partindo desses pressupostos, ao se contrapor à teoria *Os famosos e os duendes da morte*, apreende-se que a adaptação encontra sua maior riqueza enquanto processo e não só enquanto seu resultado final. Isso é captado, em especial, no momento em que o leitor/espectador não se encontra totalmente passivo em relação à obra impressa ou ao filme, tendo diante de si uma proposta diferenciada que estimula sua participação no jogo de interpretação e construção da narrativa. Ao ler o livro, o leitor perceberá, por exemplo, a presença constante de frases que não se finalizam, como no trecho:

Julian agora caminhava novamente pela cidade. Talvez ele tenha esquecido de partir quando saltou da ponte. Talvez sorte. Toda sorte do. Ou a falta dela. Toda. Talvez ele não desejasse com tanta. Como tu. Toda força que tu teve para conseguir. Talvez ele ainda não. Talvez ele tenha sido o medo. [...] Talvez, no percurso daquele salto, ele tenha chamado a vida: é preciso não chamar. Não olhar para trás. Nunca pensar que talvez não (CANEPPELE, 2010, p.31-32).

Ou ainda:

A vida antes de. Antes de ir embora para. Antes que Julian voltasse à superfície sem entender por que não. Sem nunca mais lembrar o caminho de volta. Sem saber por onde. Sem ter para. A calçada desviava os meus pés, todos os dias depois da escola, daquele trajeto perigoso que levaria até. [...] Os dois mais velhos. Os dois mais. Todos os mais fortes do que. Todos os que fazem o que eu nunca. Todos os que fizeram (CANEPPELE, 2010, p.33).

Essas frases – que analogamente podem representar a própria incapacidade de comunicação da personagem principal – deixam o leitor desconfortável. Além disso, os trechos curtos, truncados, interrompidos, pedem uma complementação, como se o livro não bastasse, como se a palavra escrita não pudesse abarcar tudo o que a personagem gostaria de dizer. A partir disso, o autor utiliza-se da estratégia de mostrar – através de vídeos – imagens que complementam o que é lido e fazendo com que o leitor se sinta instigado a agir – buscar através da cópia do *link* disponível, o vídeo correspondente à passagem da narrativa – para que a história flua. Isso faz com que *Os famosos e os duendes da morte* não somente possa ser considerada como uma história em movimento – como defende Hutcheon – como também ser analisada pelo ponto de vista da concepção transmídia, “integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia” (JENKINS, 2009, 137) e significando, por fim, que o sentido dessa produção é dado pelo cruzamento dos diferentes formatos e mídias em que a ficção se apresenta.

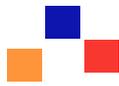
Uma questão suscitada pelas frases que não se finalizam e pela inserção de vídeos na narrativa é a quebra da linearidade temporal do texto apresentado. No livro, a ruptura é marcada pelo discurso sempre “interrompido”, em que a estrutura frasal é assentada nessa forma abrupta de “dizer”, mas principalmente no que não é dito. Já no filme, os diálogos entre os personagens são curtos, mas com frases “inteiras”. A estratégia para romper com a linearidade é realizada, então, através da inserção dos vídeos do *youtube* diretamente na película e, ainda, por *flashbacks* vivenciados seguidamente pela personagem principal.

Segundo Robert Stam (2006), três categorias têm recebido destaque por parte de narratologistas do cinema; são as referentes à ordem da narrativa, quando se observam questões como a linearidade da história, uso de *flashback*, *flashforwards* etc; a duração, que corresponde diretamente à questão do ritmo da narrativa, no caso da adaptação, abordando de que maneira o objeto adaptado modifica ou consegue manter a velocidade de uma narrativa; e, por fim, a frequência, referente a “quantas vezes um evento ocorre na história e quantas vezes ele é narrado (ou mencionado) no discurso textual” (STAM, 2006, p. 38). A partir dessa última categoria podem ser observadas três variantes:

1) narração singulativa (um único evento é contado uma única vez, a norma na maioria dos filmes de ficção); 2) narração repetitiva (um evento é relatado muitas vezes, nas narrações multi-perspectivas, como ocorre em *Rashomon*); narração iterativa (um evento que ocorreu diversas vezes é relatado uma vez); e 4) um evento que ocorreu diversas vezes é relatado diversas vezes, o que eu chamaria de narração homóloga. Mas tanto o cinema quanto o romance oferecem uma possibilidade não mencionada por Genette que combina 1 e 2, que poderia ser chamada de ‘narração cumulativa’, ou seja, casos onde um único evento casual é gradualmente detalhado através de memórias repentinas (*flashbacks*) mostrados repetidamente ao longo do filme [...] (STAM, 2006, p. 38-39).

Em *Os famosos e os duendes da morte*, a inserção de vídeos – que narram acontecimentos passados e vivenciados por Julian e *JingleJangle* – aliada ao uso de *flashbacks* – ou segundo Genette (1995), *analepses*, ou seja, memória repentina do passado – é tão recorrente que se produz uma miscelânea dessas diferentes categorias elencadas por Genette, mas duas formas são mais regulares: diferentes momentos são relatados uma única vez e outros momentos são mostrados em forma “cumulativa”, isto é, vão sendo desvendados pouco a pouco ao leitor/telespectador. Isso poderia causar certa “desorientação” nesse leitor/telespectador; porém, através dos elementos que diferenciam cada tempo – passado e presente – a “linearidade”, mesmo que rompida a todo instante, pode ser compreendida.

Ainda segundo Genette (1995, p.214-215), através do trabalho e da disposição das vozes no texto, é possível marcar temporalmente a narrativa, “pois devo, necessariamente, contá-la num tempo do presente, do passado ou do futuro”. O que ocorre em *Os famosos e os duendes da morte* é que a história é contada simultaneamente no passado e no presente, sendo que no passado entrecruzam-se duas formas de vozes: a primeira é a dos silêncios, nos vídeos e *flashbacks*, e a segunda é a voz da personagem principal, quando



ela escreve em seu *blog* textos sobre momentos que já aconteceram. Em Reis e Lopes (2000), destaca-se ainda que:

O domínio específico que aqui interessa é o da voz, englobando-se nela as circunstâncias que condicionam a enunciação narrativa e as entidades que nela intervêm; em certos relatos, verifica-se um desdobramento de instâncias narrativas, pela ocorrência de mais de um ato narrativo, enunciados por narradores colocados em níveis distintos (REIS; LOPES, 2000, p. 133).

Dessa forma, através desse movimento de vozes e temporalidades, apreende-se principalmente um efeito dessas rupturas: através das lembranças inquietantes do passado e do anseio pelo futuro, o presente do garoto se constrói sob uma sensação de desconforto e incerteza, recriada por um discurso trepidante. Por fim, a incompletude dessa fala em linguagem escrita presente no livro é transposta em imagens através dos silêncios representados nos vídeos em que Julian e *JingleJangle* atuam, inseridos tanto no livro (pelos links do *Youtube*), quanto no filme.

Pode-se considerar, também, que o complemento a essa palavra ocorre de diferentes formas: através da imaginação do receptor, no momento em que lê o livro, e através do encontro do leitor com os vídeos no *Youtube*, além, é claro, da terceira forma, o acesso do leitor ao filme, que traz consigo, através da imagem, novas possibilidades de sentido para o que é narrado – ou silenciado, que também é uma forma de comunicar. Dessa maneira, a narrativa se desdobra em diferentes textos que se complementam e que oferecem ao leitor/espectador uma gama diferenciada de possíveis leituras, já que

sobretudo entre semióticos, uma obra de arte é entendida como uma estrutura sógnica geralmente complexa –, o que faz com que tais objetos sejam denominados ‘textos’, independente do sistema sógnico a que pertençam. Portanto, um balé, um soneto, um desenho, uma sonata, um filme e uma catedral, todos figuram como ‘textos’ que se ‘lêem’ (CLÜVER, 2006, p.06).

Assim, tomando-se cuidado para não adentrar em uma textualização radical de tudo, é possível considerar que a pluralização de elementos sógnicos distintos – verbais e não verbais, ou, como denomina a semiótica, “sincretismo”, conjugação das semióticas verbal e plástica – na constituição da narrativa contribui para o enriquecimento das possibilidades interpretativas desse leitor/espectador. Claus Clüver (2006), ao aproximar-se de termos típicos da semiótica, irá utilizar, por vezes, o termo intersemiótica para falar de intermedialidade, usando, em contraponto à “adaptação” de Linda Hutcheon (2011), a nomenclatura “transposição intersemiótica” para abarcar procedimentos de adaptação e transformação. Para o autor,

Os estudos sobre esses processos se ocupam, em primeiro lugar, da representação lingüística de textos não-verbais e da transposição de textos literários para outras artes e mídias (ilustração, filmagem, musicalização como poema sinfônico e não como canção, etc.), mas percebe-se que

esses procedimentos também acontecem entre mídias não-verbais. Em todos os casos de transposição intersemiótica, trata-se, pois, da mudança de um sistema de signos para outro e, normalmente, também de uma mídia para outra – conforme o que se entende por mídia. [...] Em todo caso, no estudo de transformações e adaptações intermediáticas, deve-se, de preferência, partir do texto alvo e indagar sobre as razões que levaram ao formato adquirido na nova mídia (CLÜVER, 2006, p.17).

Clüver destaca que Jakobson (2006) é um dos autores precursores no uso do termo “intersemiótica”, valendo-se da nomenclatura para propor o que chama de tradução intersemiótica, ou seja, uma tradução de signos verbais em signos não verbais, na qual a adaptação fílmica se mostra como um bom exemplo. Ademais, a afirmação de Clüver (2006) certamente é válida, assim como as contribuições da semiótica, que pode ser considerada como base para os estudos intermediáticos da atualidade e que, assim, também tem reservada sua importância. Porém, ao falar sobre *Os famosos e os duendes da morte*, as construções frasais já exemplificadas, que se apresentam incompletas, subvertem a proposição de “tradução de signos verbais em signos não verbais”, já que ocorre uma tradução de algo não dito – não verbalizado no livro – em um silêncio que acompanha imagens em movimento.

Segundo Greimas, signo é “alguma coisa que aí está, para representar outra coisa” (1979, p.423). Em poucas palavras, é possível dizer que o signo representa algo. Com base nisso, a narrativa se mostra inovadora, pois representa através do silêncio – ou ausência de signos –, o que no livro também é silenciado, propondo, assim, uma representação diferenciada. É, ainda, impossível considerar a existência de um texto alvo, e mesmo o “formato” adquirido pela narrativa na nova mídia apresenta dificuldades para ser analisado, pois não se trata de um formato à parte, mas, sim, de um “produto” que existe em continuidade com os outros, corroborando a ideia de que a narrativa é um processo, um movimento.

Assim, retornando à teoria proposta por Hutcheon (2011), ressalta-se ainda a necessidade de contemplar a recepção como participante da questão adaptativa. A partir disso, a autora apresenta o que define como as três formas de engajamento em relação a uma obra: contar, mostrar e interagir. Simplificadamente, Hutcheon afirma que

o modo contar (um romance) nos faz mergulhar num mundo ficcional através da imaginação; o modo mostrar (peças e filmes) nos faz imergir através da percepção auditiva e visual [...]; o modo participativo (*videogames*) nos faz imergir física e cinestésicamente (2011, p.48).

O que *Os famosos e os duendes da morte* acaba realizando, na clara tentativa de construir um diálogo entre livro e filme é – como já exemplificado – demonstrar na palavra escrita – contada – uma incompletude, uma necessidade de dizer de outra forma, ou, já que não consegue ser somente dito, mostrar. O livro não se basta enquanto apenas contado, precisa ser mostrado também, construindo, assim, uma confluência entre os

diferentes modos de engajamento da narrativa. E isso ocorre especialmente na tensão entre vida e morte, representada pelos jovens – *JingleJangle* e Julian – que tentaram suicídio. O fato, na narrativa literária, não é descrito claramente. E é nesse momento que o audiovisual entra em cena, através dos *links* de vídeos do *Youtube* inseridos no meio da narrativa. A partir dos links, o leitor é levado a largar a obra e a ir até o computador, entrar no *site* e, assim, conseguir descobrir sobre o que se está falando:

Como aceitar ao reconhecer o inimigo, arrastei a seta sobre o terreno e avancei sinais compreendendo o que não entendia. Entrei na tela sem ser convidado:

<http://www.youtube.com/JJingleJangle>

Dentro do computador vocês.

<http://www.youtube.com/watch?v=PmJS2LYZdfE>.

De vez em quando a câmera iluminava um.

<http://www.youtube.com/watch?v=zVca2j-fiHc>.

Falavam uma língua que eu não.

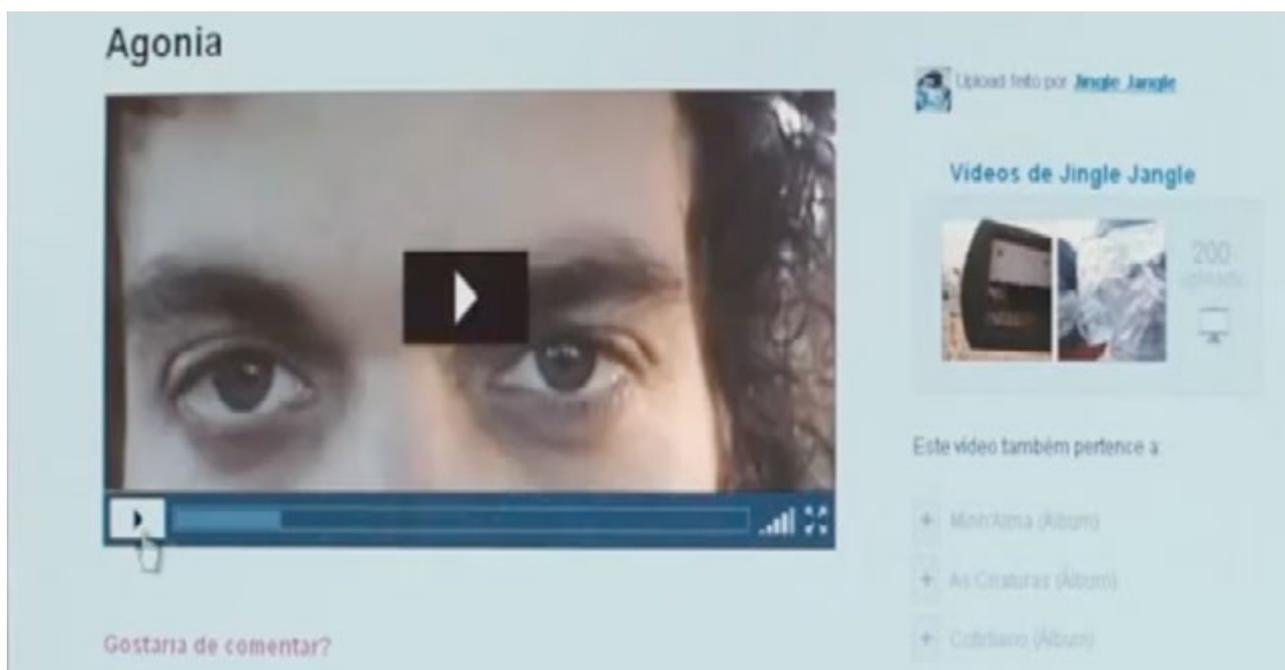
<http://www.youtube.com/watch?v=M7QTfT-8Vvw>

Arrastei o mouse e fechei a janela. O quarto ficou em silêncio.

Do outro lado da parede os pássaros cantavam e o sol já havia saído debaixo das nuvens carregadas da chuva que não caiu (CANEPPELE, 2010, p.53).

Já no filme, as partes dos mesmos vídeos inseridos na narrativa cinematográfica complementam o processo de significação. Em uma cena, enquanto a personagem principal está diante do computador, a câmera volta-se para sua navegação na internet. A tela do computador é mostrada em plano fixo, inserindo-se, assim, na narrativa, conforme Figuras 1 e 2:

Figura 1: Imagem mostrada pelo filme, em cena em que a personagem está na internet.



Fonte: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Figura 2: Um dos vídeos apresentados no livro e inseridos no filme.



Fonte: [www.youtube.com/user/JJingleJangle](http://www.youtube.com/user/JJingleJangle)

Através desse jogo entre contar e mostrar, *Os famosos e os duendes da morte* acaba provocando o terceiro tipo de engajamento – o participativo – por parte do leitor/espectador. De acordo com Hutcheon (2011), tanto contar quanto mostrar estabelecem relações interativas com o receptor; entretanto, o modo participativo colocaria em questão uma outra forma de interação. Para a autora, um jogo de *videogame* seria um exemplo de narrativa em que o receptor não só apreende a história, mas a mesma depende de uma ação desse receptor para se desenrolar. Em *Os famosos e os duendes da morte*, mesmo que esse leitor/espectador não “entre” na história como uma personagem propriamente dita, como ocorre no *videogame*, ele acaba, mesmo assim, construindo uma forma diferente de interação – talvez intermediária, uma “semiparticipação” –, pois, para apreender todos os sentidos transmitidos pela obra, precisa transitar entre os diferentes suportes midiáticos disponíveis para a fruição da obra: livro, filme e internet.

A inserção dos vídeos no filme e no livro provoca ainda diferentes sensações no leitor/espectador. Ao sair da narrativa literária, ou seja, de uma formulação verbal, o leitor passa, ao acessar os vídeos no *Youtube*, a ter contato com a proposta icônica, modificando, desse modo, a sua forma de fruição da obra. Essas mudanças sógnicas são sempre demarcadas por elementos que as diferenciam. No livro, a própria passagem de um sistema sógnico a outro – verbal para o visual – marca essa diferenciação. Já no filme, os vídeos inseridos são produzidos de forma distinta do restante da narrativa fílmica: neles a câmera utilizada é de uma digital simples e são realizados pelos próprios atores Ismael Caneppele (Julian) e Tuane Eggers (Jordana no roteiro, *JingleJangle* no filme), o que se distingue da câmera tradicional utilizada no restante da película, uma 35mm, e que faz com que o espectador consiga ter a percepção entre uma imagem e outra.

Esse tratamento diferenciado na captação de imagens acaba indo além de uma proposta de meros *flashbacks*, oferecendo ao espectador até mesmo uma aproximação

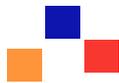
cinestésica (que segundo Hutcheon (2011) é privilégio dos jogos de *videogame*) com a narrativa fílmica, porque, além de um aspecto melancólico, os vídeos trabalham, como mencionado, basicamente com o silêncio das personagens Julian e *JingleJangle* e com uma trilha sonora que constrói sensações delicadas, poéticas e, ao mesmo tempo, profundas e perturbadoras, como ocorre na cena em que Julian cobre o rosto de *JingleJangle* com um plástico, de acordo com a Figura 3:

Figura 3: link inserido no livro leva a vídeo perturbador postado no Youtube.



Fonte: [www.youtube.com/user/JJingleJangle](http://www.youtube.com/user/JJingleJangle)

Nesse vídeo, as cenas mostram Julian e *JingleJangle* em um campo – espaço típico do sul do país –, primeiramente com tomadas de cada personagem sozinha, depois com tomadas das duas personagens juntas, uma correndo atrás da outra e, por fim, Julian cobrindo a cabeça de *JingleJangle* com um saco plástico. Nesse momento, ambos sorriem. O som limita-se ao barulho dos passos das personagens na grama, ao grito de um quero-quero – pássaro também típico do sul do país – e à respiração ofegante de *JingleJangle* quando tem a cabeça coberta pelo plástico. Como em todos os vídeos, as personagens não têm voz, não compartilham nenhum diálogo. Ao serem emudecidas, elas comunicam e representam de outra forma: conseguem transmitir sensações eloquentes ao espectador, em uma atmosfera onírica que inicia e termina com cortes bruscos, como se *Mr. Tambourine Man* e mesmo o espectador estivessem sendo acordados subitamente e, mais uma vez, colocando em jogo real e virtual.



Além dessas relações interativas no trato com a imagem, merece destaque também a presença de uma linguagem literária híbrida, na qual a personagem principal insere linguagens do mundo digital: escreve em um *blog* e interage com pessoas que moram distante de sua cidadezinha através do *MSN*. Com seu *nickname*, *Mr.Tambourine Man*, troca diálogos com E.F., *nickname* de outro usuário, que talvez não por acaso são as iniciais do diretor do filme, Esmir Filho. As conversas, assim como os vídeos do *Youtube*, também são inseridas na narrativa literária:

Eu precisava de qualquer coisa que fosse real. O canto do monitor piscou e foi mágica “E.F” se conectar durante o dia.

MR. TAMBOURINE MAN

Te procurei tanto...

E.F.

Estou aqui.

MR. TAMBOURINE MAN

É mesmo real o lance do Dylan tocar aí?

E.F.

Pode não ser real. Mas é verdade.

MR. TAMBOURINE MAN

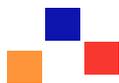
Se eu for, tu espera por mim?

E.F.

Don't think twice. [...] (CANEPPELE, 2010, p.52).

Se Esmir Filho supostamente é referenciado no livro, no filme a presença do autor Ismael Caneppele é materializada. O próprio Caneppele é o intérprete de Julian, fundindo-se, assim, cada vez mais, realidade e ficção, causando um apagamento das fronteiras entre real e virtual, proposta que se coaduna com a lógica da simultaneidade da narrativa construída entre livro, filme e internet. A grande diferença dessa lógica da narrativa, entretanto, não é a sensação de fusão entre vida e sonho, realidade e virtualidade, mas, sim, uma fusão que extrapola a própria fronteira da obra em si e insere-se na realidade do leitor/espectador, no momento em que Julian é vivido por Caneppele e Bernardo conversa com alguém no *MSN* que atende pelas iniciais de Esmir.

Assim, em *Os famosos e os duendes da morte*, o efeito provocado pelo jogo entre real e virtual é que o leitor/espectador se sente confuso e perdido, cheio de questionamentos e sem qualquer resposta, assim como sua personagem principal. Percebe-se que a ideia de narrativa em movimento perpassa o formato que transita simultaneamente entre as diferentes mídias e pode ser estendida também ao seu conteúdo, enquanto uma história que não possui desfechos claros e que tem como base a instabilidade de sentimentos e emoções de um adolescente. Isso mostra, por fim, que a narrativa consegue construir uma forte identificação entre a obra, o que ela comunica e seus receptores.



## Considerações finais

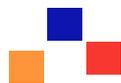
*Os famosos e os duendes da morte* parece ser uma obra única, não enquanto produto final, mas, sim, enquanto processo: não só no processo de adaptação diferenciado a partir do qual foi construído, sobre o alicerce da simultaneidade, mas, sobretudo, porque sua narrativa, mesmo findo o livro e prontos roteiro e filme, permanece sempre em movimento. A história relativamente lenta, profunda, pesada, contrasta com o que é exigido de seu leitor/espectador: ação. Para compreender uma história que tem sua linearidade rompida por links no *youtube* e conversas de *MSN*, é preciso ter à mão não só a mídia livro, mas também a internet e o filme, através dos quais o leitor/espectador terá que sair de sua leitura para acessar os recursos propostos. Por fim, segundo Hutcheon (2011, p.17),

nem produto nem processo de adaptação existem num vácuo: eles pertencem a um contexto – um tempo e um lugar, uma sociedade e uma cultura.

Assim, *Os famosos e os duendes da morte*, tão difícil de ser compreendido por sua complexidade, parece ser também resultado de um momento histórico ambíguo, em que adolescentes moradores de pequenas cidades do interior têm acesso ao mundo inteiro através da internet. Só que o mundo visto pela tela do computador é, ao mesmo tempo, real e virtual: real para quem vive nele, virtual para quem não pode alcançá-lo. Nesse contexto, os conflitos adolescentes existentes desde sempre acabam tornando-se profundamente intensos. Mas essa intensidade e confluência, que poderia permanecer no terreno apenas da temática, em *Os famosos e os duendes da morte* transforma-se na sua própria estrutura, que explora a intermedialidade dos variados suportes eletrônicos e digitais contemporâneos, bem como sua linguagem híbrida.

## Referências

- CANEPPELE, I. **Os famosos e os duendes da morte**. São Paulo: Iluminuras, 2010.
- CLÜVER, Claus. Inter Textus, Inter Artes, Inter Media. **Aletria**, Belo Horizonte, v.14, 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/issue/view/96> Acesso em: 05 jun. 2013.
- FILHO, E; CANEPPELE, I. **Os famosos e os duendes da morte (Roteiro)**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2010.
- GENETTE, Gerard. **Discurso da narrativa**. Lisboa: Vega, 1995.
- \_\_\_\_\_. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2006.
- GREIMAS, J.; COURTÉS, J. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979.
- HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.



JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MÜLLER, Jürgen E. Intermidialidade revisitada: algumas reflexões sobre os princípios básicos desse conceito. In: **Intermidialidade e Estudos Interartes: Desafios da Arte Contemporânea 2**. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012.

**Os famosos e os duendes da morte**. Direção de Esmir Filho. São Paulo: Warnerbros, 2010. 101 min, son., color., 35mm. Disponível em: <[www.youtube.com/watch?v=2SChAmXns9Y](http://www.youtube.com/watch?v=2SChAmXns9Y)>. Acesso em: 07 jun. 2013.

PELLEGRINI, T. Narrativa verbal e narrativa visual. In: \_\_\_\_\_. et al. (Org.). **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina M. **Dicionário de teoria narrativa**. São Paulo: Ática, 2000.

SAINT-GELAIS, Richard. Adaptation et transfictionnalité. In: **Fictions transfuges: La transfictionnalité et ses enjeux**. Paris: Seuil, 2011.

Site: **Os famosos e os duendes da morte**. Disponível em: <[www.osfamososeosduendesdamorte.com.br](http://www.osfamososeosduendesdamorte.com.br)> Acesso em: 10 de junho de 2013.

STAM, Robert. Teoria e Prática da Adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, 2006.

XAVIER, I. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: \_\_\_\_\_. et al. (Org.). **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

Recebido em 26/03/2015

Aceito em 13/08/2015

## Samantha Borges

Samantha Borges é graduada em Comunicação Social – Hab. Jornalismo (UFSM), Mestre em Estudos Literários (UFSM) e doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Letras, Centro de Artes e Letras da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul - Brasil. Atualmente realiza estágio de doutorado na Université Sorbonne Nouvelle Paris 3, Paris – França. A pesquisa tem apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), através do Programa de Doutorado Sanduíche no Exterior (PDSE). Processo nº 10916/14-8. E-mail: borges.samantha@ymail.com

## André Soares Vieira

André Soares Vieira é doutor em Letras pela (UFF) e pós-doutor em Estudos Literários (UFMG). É professor adjunto do Departamento de Letras Estrangeiras Modernas e do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, Rio Grande do Sul – Brasil. Integra, como pesquisador, o Grupo de Pesquisa e o Núcleo de Estudos sobre Intermidialidade (CNPq/UFMG). E-mail: andvieir@gmail.com