



Título: *Entierro 2* (fragmento), de Miguel Alejandro González Virgen

O infactível feito: a adaptação interativa de *O despovoador* de Samuel Beckett

Cristiana Silva Mendes Cangussú
Universidad Federal de Uberlândia, Brasil

We need machines that suffer from the burden of their memory.
(Jean-François Lyotard)

Resumo

O presente trabalho pretende analisar o conto *O despovoador*, de Samuel Beckett e sua adaptação em forma de instalação interativa de Sarah Kenderdine e Jeffrey Shaw, chamada *Unmakeablelove*. A investigação consistirá na leitura crítica dos espaços circulares em *O despovoador* e de como essas figuras geométricas de confinamento irão contribuir para a loucura dos personagens, relacionando esta problemática com os recursos da arte digital utilizados em *Unmakeablelove* e nas teorias de adaptação interativa no sentido de atingir a aproximação entre a literatura e a tecnologia digital.

Palavras-chave

Beckett, círculo, loucura, arte digital.

Título: *Guardián 3* (fragmento), de Miguel Alejandro González Virgen

Lo infactible hecho: La adaptación interactiva de *The Lost Ones* de Samuel Beckett



Resumen

El presente trabajo tiene la intención de analizar el cuento corto de Samuel Beckett, titulado *The Lost Ones*, y su adaptación en forma de una instalación interactiva de Sarah Kenderdine y Jeffrey Shaw, llamada *Unmakeablelove*. La investigación consistirá en una lectura crítica de los espacios circulares en el *The Lost Ones* y de cómo estas figuras geométricas de confinamiento contribuirán a la locura de los personajes, relacionando este problema con los recursos de arte digital utilizados en *Unmakeablelove* y las teorías de adaptación interactiva para alcanzar la aproximación entre literatura y tecnología digital.

Palabras clave

Beckett, círculo, locura, arte digital.

Beckett: Um cilindro infernal

Samuel Barclay Beckett, irlandês nascido em 1906, foi um importante e premiado escritor, dramaturgo e poeta cuja vida foi marcada pelo inconformismo com a tradição da cultura ocidental e pela sede de inovação artística. Lecionou no Trinity College em Dublin, mas o exercício da docência não lhe era caro como fazer literário. Assim, começou nas letras como ensaísta e, a fim de terminar seu doutorado, mudou-se para Paris, onde travou um relacionamento estreito com seu conterrâneo James Joyce. Influência significativa, ora acolhida, ora negada, no desenvolvimento de uma identidade própria. Escreveu várias obras importantes como *Fim de partida* (1955), *Dias felizes* (1961), *Murphy* (1936), *Primeiro amor* (1970), *Novelas* (1946), *Molloy* (1947), *Malone morre* (1947) e *O inominável* (1949), entre outras, de gêneros variados.

Beckett atingiu a fama com o lançamento da peça *Esperando Godot*, em 1952. Tal peça é considerada um marco da dramaturgia do absurdo, da contestação do discurso linear e do domínio da palavra, tornando seu autor um dos principais promotores da revolução estética teatral e literária da segunda metade do século XX. Em 1969, foi laureado com o prêmio Nobel de Literatura, a cuja cerimônia não compareceu. Avesso às homenagens e à promoção pessoal, o escritor teve suas obras traduzidas para mais de trinta idiomas, tornando-se um dos nomes mais importantes do modernismo do século XX. Morreu aos 83 anos, em 1989, com um forte histórico de doenças físicas e mentais, sendo ele próprio uma *mimesis* de seus personagens.

A preocupação com a representação na arte sempre esteve presente tanto na crítica quanto nas obras de Beckett. Sua busca pelo mínimo expressivo retrata o seu interesse por uma arte que, tendo referência no real busca sua transposição através da discussão do papel do sujeito fragmentado, o qual será analisado no conto *O despovoador* de 1970 e em sua releitura digital contemporânea. No conto, o enredo ocorre no confinamento de um cilindro onde cerca de 200 pessoas, inseridas em um lugar extremamente lúgubre, erram a procura do que se chama *despovoador*:



Recinto onde corpos vão buscando cada um seu despovoador. Amplo o bastante para permitir buscar em vão. Estreito o bastante para que qualquer fuga seja vã. É o interior de um cilindro rebaixado com cinquenta metros de circunferência e dezesseis de altura em nome da harmonia (Beckett, 2008: 5).

A sociedade do cilindro tem suas próprias regras comportamentais e divisões sociais de hierarquia, incluindo peculiares relações de dominação num espaço cujo tempo cronológico não se aplica. Como a abertura do texto indica, esses corpos predominantemente se movem e “erram” busca de outros corpos, num engajamento social bastante peculiar onde, no mesmo cilindro, coabitam explosões de violência até a afeição (fingida?) do abraço. Os elementos que compõem o espaço são descritos com uma iluminação débil, ao som de um arquejo cuja inspiração e expiração orquestram a agitação e imobilidade dos corpos por vezes chamados de buscadores. Ritmada à respiração não identificada a qual inunda todo o ambiente, está a temperatura que vai do quente ao frio em 4 segundos quando “ao cabo de alguns segundos tudo recomeça” (Beckett, 2008: 5 e 6).

A repetição é bastante recorrente nas obras de Beckett, seus protagonistas tendem a revestir de solenidade ritualística as sessões de combinações de objetos e movimentos aleatórios de modo a banalizar a rotina quando o próprio autor de *Godot* declarou ser o hábito “uma grande surdina” (Beckett, 2015: 95). Em *Molloy*, o protagonista cujas posses não passavam de algumas pedras encontradas à beira-mar e um velho casaco. À propósito de distrair a fome, começa a tecer cálculos amostrais bastante complexos com suas pedrinhas que deveriam ser chupadas uma a uma antes de serem colocadas em diferentes bolsos até que todas fossem chupadas e todas passassem por todos os bolsos, enquanto ele calculava as possibilidades de ocupação das pedrinhas, “mas chupar pedras como disse, não de qualquer jeito, *mas com* método, acho que era uma necessidade física também” (p. 108. Grifo nosso).

Beckett torna a ironizar a repetição em *O despovoador* quando os corpos, agora chamados de buscadores, põem-se a escalar escadas na tentativa não de fugir, mas de chegarem aos nichos cavados na parede do próprio cilindro, bem próximos ao teto. As escadas

eram muito requisitadas e cheias de filas, onde os buscadores estavam em constante movimentação e rodízio entre aqueles que ainda não haviam subido.

Contrastando com os seres erráticos do cilindro —corpos que choram, envelhecem, suam, abraçam, arranham e arrepiam— o narrador do cilindro é, em grande parte, um desencarnado. É uma voz singular, um orador que não compartilha a forma de vida (e suas limitações) que caracteriza os corpos que descreve.

N'*O despovoador*, há certo distanciamento entre o narrador e os corpos errantes, para além da impessoalidade da terceira pessoa a voz narrativa empenha-se no sentido de conferir à sua narração um ar observador, quantificando e encapsulando seus objetos de análise. Sua onisciência quase antropológica lhe dá direito à formas superiores de conhecimento e alcance perceptivos que não atingem os corpos buscadores, já que eles resumem sua expressividade corpórea de modo qualitativo.

Na lúgubre ciranda beckettiana de *O despovoador*, os corpos apresentam na expressividade dos movimentos sua cosmogonia emocional em barulhos, choros, gritos, toques. A palavra é desnecessária posto que ela se torna um elemento muito requintado para seres desumanizados como os habitantes do cilindro. Para Rada (2018)

O texto beckettiano ocupa um tipo de entrelugar ou um espaço esburacado, aqui referido como “cristalino” no qual condições contraditórias de possibilidades existirão simultaneamente. As medidas e previsões do narrador são frequentemente enquadradas como necessárias e impossíveis. Essa estranha inversão de contingência —e sua total falta de possibilidade— contrasta com o conteúdo dessas descrições, nas quais os corpos insistem em sua potencialidade e contingência inesgotáveis (Rada, 2018: 28. Tradução nossa).

Por haver entre os corpos uma comunicação mais primária que dispensa a linguagem, os símbolos ganham relevância quando trazem significações mais amplas para sua interpretação textual. O próprio espaço circular instigará à repetição e à clausura, quando o excesso de corpos no cilindro deixará-los propícios a monomanias e comportamentos mais agressivos. Na obra *A Dictionary of Symbols*,



Juan Eduardo Cirlot assim conceitua a referida forma geométrica: “o cilindro [propõe] pensamentos materiais e a intelectualidade mecanizada” (Cirlot, 2001: 292). Tal consideração simbólica coaduna com a postura narrativa da voz e dos corpos do conto.

Muitos teóricos beckettianos relacionam o cilindro da obra ao inferno dantesco, intertextualidade subilhada pela própria voz narrativa: “aqueles que não buscam ou os não-buscadores sentados em sua maioria contra a parede na atitude que arranca de Dante um de seus raros pálidos sorrisos” (Beckett, 2008: 9). Daniela Caselli explica a correlação do texto beckettiano com *A divina comédia*:

O despovoador tem sido descrito como uma “paisagem dantesca”, por mais de uma razão: o título em inglês¹ evoca a “perduta gente” (“o povo perdido” ou “os perdidos”) mencionado no portão do Inferno no canto III; o texto refere-se à linha final do Paraíso, o qual agrupa os seres que habitam um “espaço fechado” concêntricamente dividido em categorias de acordo com suas posturas e orientações, e relaciona-se com “saída” deste aposento circular fracamente iluminado (Caselli, 2005:183. Tradução nossa).

A intertextualidade entre os texto pode ser percebida também na adoção estratégica de crítica das oposições entre percepção e linguagem e na organização espacial (sobretudo as noções de dentro e fora). A alusão à divisão concêntrica de Dante na rotunda beckettiana, aumenta o valor do texto significativamente, sobretudo por também apresentar a figura dos corpos buscadores e da impossibilidade de saída deste sistema infernal.

Além de reconhecer a incapacidade do homem de compreender o sentido do universo e de sua própria vida, Beckett sugere que a linguagem e a lógica do pensamento cognitivo são incapazes de atingir o cerne do que constitui a realidade. Essa preocupação fez com que ele fosse acusado por alguns críticos de isolar o homem de seu contexto social, o que não procede, pois Beckett, ao inserir questionamentos filosóficos acerca do ser humano, mostra tam-

1 Apesar de ser irlandês, Samuel Beckett escreveu também em francês, autotraduzindo suas obras. A obra em inglês recebeu o título de *The lost ones*, que significa “os perdidos” em inglês, já a tradução em francês ficou mais próxima ao português, *Le dépeupler*.

bém a perplexidade e o ceticismo quanto aos sistemas políticos e à ordem social. Seus personagens e narradores são marcados pela inquietação, angústia e solidão metafísica, representando o próprio paradoxo do ser e estar no mundo.

Kenderdine e shaw: O *unmakeable, makeable*

Há no texto beckettiano o jogo de noções antitéticas como o fora e o dentro, a percepção e a construção, a transparência e a opacidade, feito pelo narrador como uma experiência sensorial, um testemunho de uma linguagem contingencial e aporética. A despeito disso, o conto irá prosseguir tão somente através da linguagem, este impasse evidencia portanto, o confronto das noções de experiência, paisagem e percepção contra o próprio texto. Dado o clamor de visibilidade do conto contraposto à tensão inerente da narração, é que se abre um brecha para explorar a subjetividade da percepção e do objeto percebido,² da posição do observador e das condições materiais da visibilidade (Cf. Caselli, 2005: 185).

A aporia beckettiana da falta de diálogo contrastada pela descrição excessiva do narrador abre uma grande possibilidade para as adaptações audiovisuais, quando essas irão transpor as antíteses sígnicas através do som e da imagem. Pensando nas implicações de visibilidade e experiência sensorial às quais o texto evoca, é que Sarah Kenderdine e Geoffrey Shaw foram levados a criarem uma adaptação audiovisual de *O despovoador*, resultando em uma instalação que remonta ao cilindro dos errantes corpos beckettianos baseando-se na seguinte passagem da obra em questão: “Similarmente aqueles surpreendidos escalando ou carregando a escada ou *fazendo o infactível amor* ou agachados nos nichos ou rastejando nos túneis cada um a seu modo sem que seja útil entrar em detalhes” (Beckett, 2008: 21. Grifo nosso). A sensibilidade de Kenderdine e Shaw ao voltarem-se para expressões aparentemente secundárias, jaz em sua capacidade de agregarem um valor tão alto para a releitura, quanto para a obra-primária: ao ressaltarem mais uma das recorrentes aporias beckettianas, a dupla aponta para a incorrigível

2 Além do diálogo intertextual entre suas próprias obras, Samuel Beckett explorou o conceito filosófico “esse est percipi” (ser é ser percebido) de George Berkeley no curta metragem *Film* e também no referido conto.



humanidade que espraia-se ubíqua até mesmo em lúgubres cilindros dantescos.

Enquanto o texto tem incontestável valor seminal, a imagem não deixa margens para a dúvida. *Unmakeablelove* (Amor infactível, numa livre tradução), trata-se de uma revisão de um tema inicial beckettiano, o qual enfoca e torna interativamente tangível um estado de confronto e interpolação entre nós mesmos e uma outra sociedade cujas operações se dão em grave estado de entropia física e psicológica. Ambas as obras avançam sob paces matemáticas de agência algorítmica, de artificialidade da vida, de comunidades virtuais, de computadores com interação humana, de virtualidades aumentadas numa mescla entre realidade e desempenho multimidiático para envolver as questões primárias humanas e acenar para a contemporaneidade.

O espaço da instalação é um diâmetro de cinco metros em construção hexagonal, com seis telas traseiras projetadas e estereoscópicas, apresentando a visualização em 3D usando doze projetores, entre filtros e vidros de Polaroid (Cf. figura 1). *Unmakeablelove* usa seis lanternas montadas, respectivamente à frente dessas telas para permitir aos visitantes a investigação do mundo virtual. Os feixes de luzes virtuais gerados por essas lanternas interativas se cruzam e iluminam as figuras geradas por computador que habitam seu interior virtualmente representado. Para articular mais explicitamente a conjunção entre os espaços reais e virtuais da instalação, é possível que a lanterna de um espectador possa iluminar os espectadores que estão de pé em frente a eles no outro lado da instalação (Cf. figura 2).

Essa realidade aumentada é obtida usando câmeras infravermelhas posicionadas em cada tela apontando para seus respectivos operadores de lanterna e as imagens de vídeo são renderizadas em tempo real na tela de cada espectador, de modo a criar a aparência de iluminar as pessoas que se encontram à sua frente. A ambiguidade resultante, experimentada entre a realidade real e processada das presenças dos espectadores nesta instalação, reforça as tensões perceptivas e psicológicas entre “eu” e “outro”. Os confrontos dramáticos e cinestésicos entre o real e o virtual gerados pelas estratégias de simulação interativa incorporada da instalação, conclamam não

apenas a presença do espectador, mas sua cumplicidade e coautoria enquanto sujeito crítico e reflexivo.

Figura 1
Hexágono de telas



Figura 2
Instalação com lanternas interativas



Fonte: Kenderdine y Shaw (2011).

Ao produzir-se um filme ou obra audiovisual baseado em um texto, pode-se transferir elementos da narrativa textual. As transferências acontecem porque há elementos compatíveis às duas mídias. Cores e adjetivos, oposições e expressões faciais, iluminação e pontuação: eis as linhas que bordam o tecido dialógico da transposição intermediária. Anne-Marie Christin evidencia a imposição imagética sobre o espectador:

Como devemos definir a imagem? Eu diria que ela é, em primeiro lugar, uma presença, isto é, um dado visual preexistente ao sujeito que o percebe, um 'sempre-já-aí-antes' cuja evidência e cujo



enigma se impõem ao olhar de modo tão imperioso quer se trate de um sonho ou de um quadro. Isto não significa que essa presença aniquile seu espectador ou o esgote em seu fascínio (Christin, 2004: 284).

Em outras palavras, a proposta de Christin é antes da soberania pictórica ou a inevitável evocação do *ut pictura poiesis*, falar de imagens que convidem a participação do texto e também do leitor/espectador. O texto beckettiano deixa entrever tal convite de modo discreto, mas profundo

É o interior de um cilindro rebaixado com cinquenta metros de circunferência e dezesseis de altura em nome da **harmonia** [...] **Harmonia** que só pode agradar a quem por longa frequência conhece a fundo o conjunto dos nichos a ponto de ter deles uma imagem mental perfeita. É pouco provável que exista alguém assim (Beckett, 2008: 5-7. Trecho adaptado. Grifo nosso).

Quando o narrador cita o termo “harmonia” e a improbabilidade de seu entendimento, é possível depreender que esse conhecimento deriva da experiência de uma “imagem mental perfeita” onde os elementos irão compor um produto final, no qual as partes são agrupadas pelo fio da coerência e semelhança. Contudo, a observação dos nichos e a conclusão de sua disposição harmônica só pode decorrer da experiência extrema, à qual o observador não possui, levando o leitor a um *loop* em que “a experiência sensorial é criada por uma imagem mental, a qual por sua vez é criada pela experiência sensorial” (Caselli, 2005: 185).

O observador não pode ser externo nem interno: o texto afirma uma disposição harmônica que nega a existência de um sujeito interno dentro do cilindro capaz de experimentá-la, enquanto também nega também a existência de um espaço a partir do qual a observação poderia ter ocorrido.

Dessa impossibilidade e necessidade de observação e experiência é que Kenderdine e Shaw utilizam o dispositivo *Re-Actor*, o qual lança mão de uma aplicação de realidade aumentada em tempo real, com interfaces de lanternas para “iluminar” o teatro cibernético e instalação artística adaptada de *O despovoador*. O cilindro é transformado em um hexágono de telas de projeção para visualização interativa com as lanternas, os duzentos buscadores en-

colhem para 30 figuras fantasmas em 3D, as quais perambulam em vão no espaço escuro. Para a utilização do sistema *Re-Actor*, Jeffrey Shaw inspirou-se na “miríade de extraordinários dispositivos como o Fotorama dos irmãos Lumière, o ciclorama, o cosmorama, o cineorama, o neorama, o uranorama, etcétera” (Kenderdine, Shaw, 2011). Segundo Grau (2016), a adaptação de Shaw e Kenderdine

Resultou no mais poderoso reaparecimento da fantasmagoria, conceito de realidade aumentada do século XVIII —que aqui resulta numa privação, talvez até mesmo como um ícone para nós que vivemos num mundo web 2.0 de “isolamento conectado”— e claro que as suas alusões são provenientes das tragédias humanas do século passado (Grau, 2016: 39).

Em *Unmakeablelove*, os habitantes do cilindro ignoram sua condição, e nós, os espectadores de seu mundo, com nossas lanternas e olhares indiscretos, somos posicionados como o “outro”, forçados a experimentar as anomalias de uma percepção do desequilíbrio o qual nos envolve nesta narrativa alienada. A ambiguidade enquanto agente e resultado da obra em questão, reforça a tensão perceptual e psicológica entre o “eu” e o “outro” gerada pelas simulações estratégicas da realidade enquanto um modo de incorporação que não apenas conclama, mas exige a cumplicidade ativa do leitor-espectador.

Instalação, interação e adaptação: Conceitos norteadores

Unmakeablelove utilizou as noções primárias de instalação, interação e adaptação para sua concretização. Voltemos nosso olhar para estes pilares. O conceito de instalação implica, inevitavelmente, a ideia de espaço da obra, no caso do texto em questão, por tratar-se de uma instalação interativa mediada por tecnologia digital, há no espaço onde o público ingressa, algum evento acontecendo, seja uma imagem, som, ou a existência de algum aparato físico, podendo encontrar também, apenas um espaço vazio à primeira vista. Vale ressaltar que a presença do público com suas ações (andar, movimentar-se, no caso em questão, a movimentação de luzes) é o suficiente para causar alterações no ambiente. De acordo com

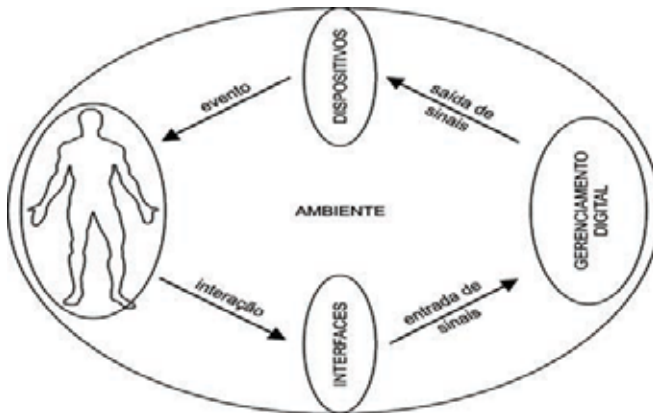


Sogabe (2010: 63), essas alterações proporcionadas por um sistema digital (o *Re-actor*) recebe essas informações, processa e devolve para o ambiente uma nova informação, provocando um novo ciclo incessantemente. Replicando o espaço diegético ao espaço físico, a organização espacial da instalação deve estar relacionada aos conceitos da obra. Questões como clareza e escuridão, espaço aberto ou fechado, são cruciais na construção do ambiente, menos por necessidades técnicas do que por aproximação literária. Ainda para Sogabe, “uma instalação não precisa necessariamente ser uma sala retangular, fechada e escura. Pode ter todas as formas possíveis, adaptando-se aos objetivos do projeto (2010: 64).

Já a instalação interativa, caso específico de *Unmakeablelove*, trata-se de um sistema vivo onde o público dialoga fisicamente com a instalação no ambiente, a qual se modifica de acordo com as interações do público (Cf. figura 3). Para Sogabe (2010), se a obra não incluir o espaço ambiente no seu conceito, pode-se considerá-la um objeto interativo e não uma instalação, não havendo qualquer juízo de valor sobre esse fato.

Figura 3

Esquema de funcionamento de instalação interativa.



Fonte: SOGABE, 2010: 62.

Enquanto subcategoria da instalação de arte, a instalação interativa apresenta variadas composições incluindo instalações baseadas na web, galeria de instalações, instalações digitais, insta-

lações eletrônicas, instalações móveis, etcétera. Com o avanço da tecnologia, surgiram também as chamadas instalações de realidade virtual imersiva, onde os artistas estão mais aptos a explorarem os limites do conceito de arte que até então, ainda nem fora imaginado. As mídias usadas são mais experimentais e ousadas; os artistas costumam utilizar mídias variadas envolvendo sensores de movimento, que influenciam a reação do público ao olhar para as instalações. Usando a realidade virtual como um meio, a arte imersiva da realidade virtual é provavelmente a forma de arte mais profundamente interativa e completamente consonante como o *modus vivendi* da atualidade, a ponto de não mais nos surpreendermos ao vermos máquinas de realidade virtual instaladas em shoppings ou pequenos dispositivos de simulação virtual que podem ser acoplados ao celular, dando à seus espectadores diversas sensações que vão do horror ao riso.

Contudo, nenhuma destas formulações poderiam prosseguir não fosse a ideia inicial de adaptação. Vinda do cinema, a adaptação tratava-se de espécie de “tradução” da obra inicial (o texto literário) para o roteiro e esse, para a produção fílmica. No *Dicionário teórico e crítico de cinema*, Aumont e Michel assim conceituam a adaptação:

A adaptação é em certo sentido, uma noção vaga, pouco teórica, cujo principal objetivo é o de avaliar ou, no melhor dos casos, de descrever e analisar o processo de transposição de um romance para roteiro e depois para filme: transposição das personagens, dos lugares, das estruturas temporais, da época onde se situa a ação, da sequência de acontecimentos contados etc. Tal descrição, no mais das vezes avaliadora, permite apreciar o grau de fidelidade de adaptação, ou seja, recensear o número de elementos da obra inicial conservados no filme. [...] Na escola dos *Cahiers du Cinéma*, depois da guerra, defendeu-se a adaptação como meio paradoxal de reforçar a especificidade cinematográfica; para tanto, a adaptação deve evitar procurar “equivalentes” fílmicos das formas literárias e, ao contrário, ficar o mais perto possível da obra inicial [...] A noção de escritura fílmica desempenhou um grande papel na modificação da problemática tradicional da adaptação, frisando os processos significantes próprios a cada um dos meios de expressão em questão: as palavras para o romance, a representação verbal e gestual para o teatro, as imagens e os sons para o cinema (Au-



mont; Michel, 2006: 11-12. Trecho adaptado).

Acerca da pretensa fidelidade à qual a adaptação deveria prestar à obra original, Andrew (1984) declara que o papel da adaptação não é o da mera reprodução do original, mas da transmissão de algo da sua “essência”, “espírito” ou “tom” e da complexidade da transposição ou “transformação” signíca de um sistema (literário) para outro (cinematográfico) e para tanto, há que se contar com a intuição e sensibilidade artísticas.

O tema da fidelidade é motivo para querelas entre teóricos do cinema. Robert Stam posiciona-se de modo bastante claro em seu artigo *Beyond fidelity*, ao explicar a herança de moralidade do pudor vitoriano no tange à infidelidade, ainda que não se trate de relações extraconjugais. As “deformações”, “traições”, “violações” artísticas só podem ocorrer em relação à obra primária e apesar dessas terminologias apresentarem um sentido bastante negativo, suas ações nada mais são que a criação artística que se dá através das adaptações cinematográficas.

Uma variação do tema da fidelidade sugere que uma adaptação deva ser fiel não tanto ao texto-fonte, mas à essência do meio de expressão. Essa abordagem de “especificidade do meio” pressupõe que todo meio é inerentemente “bom em” certas coisas e “ruim em” outras. Uma essência cinematográfica é posta como favorável a certas possibilidades estéticas e excluindo outras, como se uma estética específica estivesse inscrita na própria celulose (Stam, 2000: 58-59. Tradução nossa).

O cinema passa de uma reflexão externa dos fatos para uma motivação interna, já a literatura age de modo contrário. Se não há equivalência perfeita entre ambos os sistemas (literário e cinematográfico), há certamente, a aproximação ou os elementos “combinantes”. Segundo Gambrich (apud Andrew, 1984: 33), a adaptação é possível, mas não é perfeita, pois cada obra artística é em si, um construto de elementos dispostos de modo não ortodoxo dentro de seu próprio sistema signíco.

Para Metz (apud Andrew, 1984: 33), palavras e imagens possuem sistemas e signos diferentes, não obstante, ambos guardam diversas semelhanças como nos códigos perceptivos, referenciais

e simbólicos, possibilitando assim a interrelação entre romances e filmes, quando muitos de seus códigos reaparecem na obra contraposta. Condenados à conotação, cinema e literatura fazem inevitavelmente, surgirem imagens: verbais e pictóricas. De modo que há um grande potencial comparativo entre ambos, se pensarmos que essas imagens buscam seus espaços em uma história.

Entre os fatores que tornam um texto inteligível, está seu nível de informatividade ou seja, a quantidade de novas informações em um texto, tornando-o pouco previsível. É não apenas recomendável como esperado que um autor meça cuidadosamente o número e a natureza de informações que colocará em sua obra sob o risco de distanciar seu público: seja pelo estranhamento, seja pela obriedade. Desse modo, o desejo do autor é que a história fale por si mesma, deixando por conta da interpretação e interação do público para o preenchimento das lacunas semânticas.

Para Hutcheon (2011: 73), o cinema é o gênero que apresentará mais vantagens ao adaptar um romance: ele possui várias mídias, sobretudo a câmera cuja percepção vai flexibilizar as possibilidades adaptativas. No entanto, pode haver perdas semânticas neste processo cuja consequência é a condensação do enredo, fazendo-se necessário o uso de repetições e reduções no texto original, assim como a presença de músicas e itens visuais. A adaptação nesses termos, mostra-se coerente, pois reduz a obra aos termos essenciais sem deixar de dar ao público uma mudança de expectativas.

Partindo da obra primária a adaptação pode consumir, apagar, questionar, homenagear e simplesmente, copiar o original. Hutcheon se posiciona a favor da adaptação enquanto uma “homenagem contestadora” (2011: 29) quando recria indo além do simples secundarismo, questionando as abordagens críticas dadas aos trabalhos frutos de adaptações, quase sempre pautadas na ótica da fidelidade à obra primária. Ainda que a adaptação se valha também dos ecos da obra primária, essa possui uma estética peculiar ampliando as perspectivas de análise, já que “quando um filme se torna sucesso financeiro ou crítico, a questão de sua fidelidade raramente vem à tona” (Hutcheon, 2011: 28).



Considerações finais

Muito sabiamente disse Beckett: “o fim está no começo e no entanto continua-se” (2002: 128). A coerência de sua assertiva vale tanto para a postura de suas personagens e narradores quanto para a querela dos processos adaptativos artísticos que não “maculam” ou acabam com a obra original, mas ambos, personagens e adaptações vão responder à um diálogo silencioso (mas tácito) proposto pela obra inicial. As aporias dicotômicas do narrador funcionam como perguntas ao leitor, respondidas na pessoa do artista através da obra adaptada.

A arte moderna, na qual a narrativa beckettiana se insere, tem por característica a representação de um mundo de lacunas e fissuras, numa *mimesis* distorcida. O ato representativo já seria um ato de interferência e modificação na forma primária, real. Isso mostra a impossibilidade de representação do real, pois toda representação implicará na subjetividade e parcialidade da visão de um sujeito, tornando a possibilidade de apreensão do real absoluto uma utopia.

A fim de criar uma esfera atemporal, contra a longa dominação da lógica do tempo, suas obras misturam os tempos, desconsiderando qualquer tipo de fim ou resolução. Ao aceitarem o convite, Kenderdine e Shaw vão repaginar o inferno cilíndrico, apresentando-o na roupagem artística contemporânea dos dispositivos eletrônicos, conclamando o público a prestar também ovações à imemorial angústia e solidão humanas e suas heranças dantescas e beckettianas.

Referências consultadas

- Andrew, D. (1984). Adaption. In: *Concepts in Film Theory* (pp. 28-37). Oxford: Oxford University Press.
- Aumont, J. y Michel, M. (2006) *Dicionário teórico e crítico de cinema*. São Paulo: Papirus Editora.
- Beckett, S. (2015). *Esperando Godot*. Trad. Fábio de Souza Andrade. São Paulo: Editora Cosac Naify.
- Beckett, S. (2002). *Fim de partida*. Trad. Fábio de Souza Andrade. São Paulo: Cosac & Naify Edições.
- Beckett, S. (2007). *Molloy*. Trad. Ana Helena Souza. São Paulo: Editora Globo.
- Beckett, S. (2008). *O despovoador*. São Paulo: Martins Fontes.

- Caselli, D. (2005). *Beckett's Dantes: Intertextuality in the fiction and criticism*. Nova Iorque: Manchester University Press.
- Cirlot, Juan E. (2001). *A Dictionary of Symbols*. Londres: Routledge.
- Christin, Anne-M. (2004). Da imagem à escrita. Trad. Júlio Castañon Guimarães. In: Flora Sussekind, T. Dias, *A historiografia literária e as técnicas de escrita*. Ed. Viera e Lent/ Casa Rui Barbosa.
- Grau, O. (2016). Alguma vez vamos nos habituar à imersão? História da arte dos media & ciência da imagem. In: Victor Flores (Org.), *A terceira margem: A fotografia estereoscópica em Portugal* (pp.39-40). Lisboa: Editora Documenta.
- Hutcheon, L. (2011). *Uma teoria da adaptação*. Florianópolis: Editora Ufsc.
- Kenderdine, S. y Shaw, Jeffrey (2011). Unmakeablelove: Gaming technologies for the cybernetic theater re-actor. In: *International Journal of the Inclusive Museum*, 7: 222-229.
- Rada, Michelle (2018). Boring Holes: The Crystalline Body of Beckett's "The Lost Ones". In: *Journal of Beckett Studies*, 27: 22-29.
- Sanders, J. (2006). *Adaption and appropriation*. Nova Iorque: Routledge.
- Sogabe, M. (2010). Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: Análise e produção. In: *Ars*, São Paulo, 8 (18): 61-73.
- Stam, Robert (2000). Beyond fidelity: The dialogics of adaption. In: *Concepts in Film Theory* (pp. 54-76). Oxford: Oxford University Press.

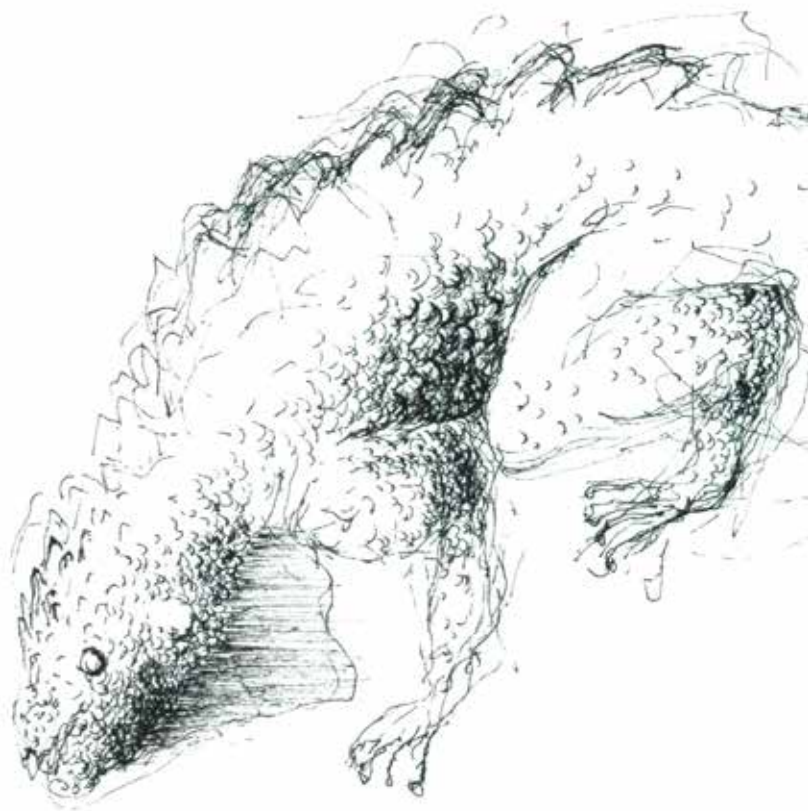
Recepción: Marzo 22 de 2020

Aceptación: Junio 26 de 2020

Cristiana Silva Mendes Cangussú

Correo electrónico: cristianacangussu@gmail.com

Brasileña. Estudiante de doctorado en Estudios Literarios en la Universidad Federal de Uberlândia-UFU. Línea de investigación: Literatura, representación y cultura. Adscripción laboral: profesor suplente de lengua portuguesa en el Instituto Federal del Norte de Minas Gerais-IFNMG. Últimas publicaciones: <http://www.abralic.org.br/anais/> <https://drive.google.com/file/d/1uU4I3sFVCII93mc97saGBx60mC9yyunM/view>



Título: **Guardián 5** (fragmento)
Artista: Miguel Alejandro González Virgen