

Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas

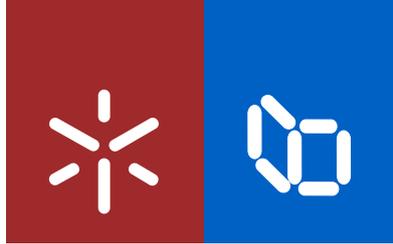
Vera Lucia Peres Mendes

***O Mandarim* de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico**

Vera Lucia Peres Mendes ***O Mandarim* de Eça de Queirós; Uma adaptação ao Romance Gráfico**

UMinho | 2016

outubro de 2016



Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas

Vera Lucia Peres Mendes

O Mandarim de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico

Relatório de Projeto de Mestrado
Mestrado em Mediação Cultural e Literária

Trabalho efetuado sob a orientação da
Professora Doutora Maria Cristina Daniel Álvares

DECLARAÇÃO

Nome

Vera Lucia Peres Mendes

Endereço electrónico: vera.mendes.19@hotmail.com Telefone: 258831216

Número do Bilhete de Identidade: 13929879

Título do projeto:

O *Mandarim* de Eça de Queirós; Uma adaptação ao Romance Gráfico

Orientador(es):

Maria Cristina Daniel Álvares Ano de conclusão: 2016

Designação do Mestrado : Mestrado em Mediação Cultural e Literária

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO PARCIAL DESTA TRABALHO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE;

Universidade do Minho, 17/10/2016

Assinatura: Vera Mendes

***O Mandarim* de Eça de Queirós; Uma adaptação ao Romance Gráfico**

Este relatório apresenta uma reflexão sobre a minha adaptação do romance ou novela de Eça de Queirós *O Mandarim* (1880) a romance gráfico em estilo manga. Encontra-se dividido em quatro partes, que refletem temáticas importantes relacionadas com a adaptação e o processo adaptacional.

As duas primeiras partes, referentes aos dois primeiros capítulos do romance gráfico, refletem sobre o fantástico, pois este romance não segue as convenções da estética realista a que obedece a escrita romanesca de Eça. O primeiro capítulo analisa algumas teorias do fantástico, como Todorov, Roas, Jackson, e tenta criar uma definição para a problematização do fenómeno fantástico. O segundo capítulo surge interligado com o primeiro e explora o fenómeno fantástico na obra queirosiana, dentro do panorama cultural e católico português. O terceiro capítulo é referente à problematização do fenómeno adaptacional. Exploramos algumas teorias que tentam defini-lo. Alguns dos autores que aqui aparecem estudados com mais ênfase são McFarlane e Hutcheon. O último capítulo é referente ao processo de adaptação da obra de Eça a romance gráfico inspirado na estética do manga. Nesta última parte exploramos algumas das mudanças importante na transformação da obra a banda desenhada.

***O Mandarim* by Eça de Queirós;
A graphic novel adaptation**

This report presents a reflection about my adaptation of the novel *O Mandarim* (1880) by Eça de Queirós to graphic novel in manga style. It's divided in four parts, each one comments on important themes related with adaptation and the adaptation process.

The first two parts, referring to the first two chapters of the graphic novel, analyses the fantastic phenomenon. This happens because this novel, *O Mandarim*, doesn't follow the realist aesthetic that is the norm in Eça's writing. The first chapter analyses some theories about the fantastic by Todorov, Roas, Jackson and tries to create a definition for the fantastic phenomenon. The second chapter is connected with the first and explores the fantastic in Eça's novel within Portuguese cultural and Catholic views. The third chapter refers to the problematization of adaptation. We explore some theories that attempt to define it. Some of the most studied authors in this chapter are McFarlane and Hutcheon. The last chapter regards the adaptation of Eça's novel into graphic novel. In this last part we explore some of the most important changes in the transformation from novel to film.

Índice

Introdução.....	1
Capítulo I: Teoria do Fantástico.....	4
Capítulo II: O Fantástico n' <i>O Mandarim</i>	23
Capítulo III: Teoria da Adaptação.....	31
Capítulo IV: Processo de Transformação romance/romance gráfico.....	50
Conclusão.....	65
Bibliografia.....	67

Introdução

Neste relatório vamos explorar várias áreas de estudo, práticas e teóricas, que são áreas de estudos predominantes na literatura e banda desenhada e de uma maneira fazem parte integrante deste projeto adaptacional. A transformação de uma obra literária para outra arte levanta sempre questões relevantes que merecem um estudo mais aprofundado. O que se adapta? Qual as transformações que ocorrem ao transferir uma obra literária para uma obra visual? Quais os elementos de transposição e quais os elementos de recriação? Qual o papel da adaptação como fenómeno cultural de massas?

Para responder a estas perguntas ou, pelo menos, no âmbito estrito deste relatório, avançarmos algumas hipóteses e algumas ideias que poderão servir como marcos de futuros estudos mais aprofundados, recorreremos a algumas teorias na área dos estudos de adaptação, como a intertextualidade e a transficionalidade; na área dos estudos literários no âmbito do estudo do fantástico, com a análise de teorias de autores como Todorov, a teoria de subversão de Jackson, a teoria de Roas.

A adaptação da obra queirosiana foi realizada segundo o estilo japonês, o denominado manga. A manga, embora seja uma arte recente, é um médium narrativo sequencial. O seu objetivo é expressar e contar uma história através da utilização da imagem e das palavras. O estilo manga tem uma construção muito própria e que influenciou algumas das decisões construtivas na adaptação. Este facto será analisado mais tarde neste relatório.

Este relatório encontra-se dividido em quatro partes: teoria do fantástico, fantástico português n' *O Mandarim*, problemática da adaptação e comentários da transformação. Esta análise vai refletir profundamente sobre a adaptação a romance gráfico em estilo manga da obra *O Mandarim* de Eça de Queirós, projeto principal deste mestrado.

O Mandarim é uma obra pouco conhecida de Eça, é uma novela que reflete uma temática um pouco diferente do habitual deste escritor. A temática fantástico-católica ocupa o enredo da história, que se povoa de seres sobrenaturais como o Diabo e o fantasma. O motivo por detrás do evento catalisador na obra é uma temática comum, a venda da alma ao diabo em troca de algo, neste caso, n' *O Mandarim* é a busca de poder monetário que leva Teodoro a efetuar o pacto com o Diabo. O primeiro capítulo deste

relatório tenta examinar algumas das muitas tentativas de definição do fantástico. Ao longo do tempo a área do fantástico tem conhecido varias definições e teorias muito distintas. Todas elas tentam explicar o fenómeno do fantástico, em particular a literatura fantástica, e a sua relação com a realidade. A partir da análise de certas teorias de autores como Jackson, Todorov, entre outros, tentaremos responder à problemática do fantástico. As teorias mais antigas refletem a realidade como algo objetivo e homogéneo. A importância das novas descobertas relativamente à realidade, como a existência da quarta dimensão, de realidades alternativas, permitem uma nova leitura e compreensão do que percebemos como realidade. A indefinição da realidade e o desconhecimento da psique humana tornam uma possível definição do fantástico instável. As teorias de Todorov, Vax, Callois tem por base uma ideia de contraste entre a realidade e o fantástico. Contudo as novas teorias, como a de David Roas, tentam a estudar o fantástico como um fenómeno da nossa realidade, que pode ser aceite, ou não, pelas pessoas.

No segundo capítulo iremos brevemente tratar o fantástico na obra de Eça. Este ponto fará uma pequena introdução às personagens cuja construção estética será explicada no quarto capítulo. Nesta parte iremos expor as ligações d' *O Mandarim* com outras obras, conceitos fantásticos, e mostrar todo o leque de construção oculto das personagens fantásticas. Também explicaremos a existência destas personagens fantásticas, tanto na obra como a sua conexão com a história do fantástico em Portugal.

O terceiro capítulo será dedicado à análise da problemática da adaptação. Cada vez mais as adaptações de obras literárias ocupam o mercado mundial. O cinema ocupa uma área preponderante na área de novas adaptações. Contudo novas áreas se erguem para também elas criarem obras no mercado adaptacional. A banda desenhada é uma área artística que também importa adaptações para o seu historial. Faremos uma crítica à imagem predominante da adaptação, onde as maiores teorias se reveem na dicotomia literatura/cinema e acabam por renegar a influência de outras artes na área da adaptação. Iremos explorar criticamente algumas teorias na área da adaptação e afastar alguns conceitos errados que persistem. Iniciaremos a análise da adaptação a partir de alguns artigos e teorias, como a de McFarlane, que refletem o contraste e a diferenciação entre as ambas as obras, a original e a adaptação. Também vamos criticar o conceito de fidelidade que ainda persiste na área de estudos adaptacionais. Para contrariar esta divisão de obras usaremos conceitos como a intertextualidade e transfuncionalidade. Estes conceitos tendem a analisar a arte como uma união interdependente e interartística que

vai de encontro ao nosso pensamento. No último capítulo iremos descrever e analisar as mais importantes alterações feitas na recriação da obra-fonte na obra de banda desenhada do estilo manga. Desde a importância da banda desenhada e da adaptação como novo meio de transmitir os clássicos, desde a definição por género dentro da área artística do manga, da psicologia das personagens, a imagem estética das personagens, que vão surgir interligadas à imagética do estilo manga, a mudança de pensamento cultural, entre outros. Esta parte reflete os meses de trabalho e dedicação ao projeto do mestrado. Desde a pré-construção, ou o esboço inicial até ao produto final. É a tentativa de explicar o processo subjetivo recreativo de uma adaptação da literatura para a banda desenhada.

Teoria do Fantástico

Desde o berço da civilização que a Humanidade coabita com seres cuja existência transcende a insignificante existência humana. Seres que transcendem as limitações do humanamente possível. As suas representações podem ser vistas através da arte mundial. Enquanto alguns destes seres são aceites e completamente adorados, outros pertencem às trevas, ao medo e à não-aceitação das suas existências.

Se olharmos a arte a partir das gravuras pré-históricas podemos ver representações destes seres fantásticos. Olhando para a cultura e arte grega são várias as representações que existem. Desde a presença de deuses que regem os homens a partir do monte Olimpo, até a criaturas assustadoras como górgonas, medusas, hidras, minotauros, entre outros. Até a percepção de um mundo era diferente pois acabava numa catarata interminável para dentro da própria terra. Os deuses gregos e as suas representações artísticas, nomeadamente a escultura, mostram humanos anatomicamente perfeitos, tão semelhantes a nós próprios, mas rodeados de poderes místicos não racionais, como Hestia, Thanatos, Zeus, entre outros. Para além da forma humana também interagem com os humanos. Na literatura são incontáveis as histórias dessas mesmas interações: semi-deuses que nascem do cruzamento entre deuses e humanos, lutas e apoio em guerras, até mesmo o amor têm o ‘toque’ dos deuses. Os humanos são apenas peças de um jogo maior dos seus mestres, os deuses. Todavia estes mesmos deuses castigavam severamente quem os ofendesse. Desses castigos saíam as representações dos seres fantásticos que incutem medo, receio, desprezo aos humanos. De certa maneira as histórias de Medusa, Minotauro, entre outros, servem de lição de moral cruel, do que não deve ser feito aos olhos dos deuses. Segundo o mito, Minos ao desrespeitar a oferenda de Poseidon, o touro branco que o mesmo lhe enviara, o deus dos mares fez a mulher de Minos apaixonar-se e acasalar com o touro que lhe enviara, resultando no nascimento do Minotauro. A Medusa, segundo Ovídio, era uma mulher belíssima, sacerdotisa no templo de Atenas. Cedendo a Poseidon deitou-se com ele no próprio templo que servia. Medusa pela sua falta de respeito foi desfigurada na sua beleza por Atena. As representações destes seres, quando criadas artisticamente, incutiam medo nos demais. Ao contrário das representações dos deuses, as representações artísticas destes seres fantásticos são fusões humanas/animais ou completamente animalescas. A razão desta diferença de representações concentra-se na identificação. Nós identificamos mais depressa com uma representação o mais humana possível, por ser uma representação tão semelhante a nós.

Embora o berço da civilização seja a Grécia, Roma tornou-se o império dominante durante séculos. Com base politeísta (influenciada pelos gregos), mais tarde o império adotou o cristianismo como religião oficial. O cristianismo criou vários novos seres fantásticos e sobrenaturais que perduram até hoje. Com o cristianismo o homem interagiu de maneira diferente com o que o rodeava. Deus passou a ser o criador onisciente, omnipresente e onipotente do universo. Dele apenas se conhece um primogénito: Jesus. Embora Deus não seja corpóreo, Jesus, como conta a *Bíblia*, é em tudo semelhante ao homem. Não vamos argumentar as várias nuances da *Bíblia* pois não é o âmbito deste relatório. É importante apenas referir que até hoje são as criaturas fantásticas que foram criadas com o advento do cristianismo que, em parte, habitam o mundo fantástico. Anjos, demónios, concepções de dor eterna, de inferno, de céu, purgatório, contratos com os demónios só existem dentro da cultura religiosa onde estes mesmos se inserem.¹ Tomemos, por exemplo, a época medieval onde a taxa de analfabetismo era elevadíssima e os únicos com poder eram o clero e a nobreza. Como eram os grandes patronos da época medieval, eram os grandes responsáveis pelas temáticas artísticas praticadas. A arte daquela época era evocativa dos horrores e das criaturas que existiam tanto para castigo como salvação. Diabo, anjos, arcanjos, succubus, succubi, inferno, almas em sofrimento, chamas, era tudo representado para passar uma mensagem moral às pessoas. Mais uma vez tudo o que quer ser aceite, não questionável, é similar à nossa anatomia. Os grandes exemplos são os elementos de salvação religiosos: anjos, arcanjos e representações divinas que usam a similaridade anatómica. O contrário se passava com as representações infernais que mais uma vez usavam o motivo animalesco nas obras criadas.

É preciso salientar que estas representações fantásticas fizeram parte do cânone cultural europeu durante séculos. Era natural a concepção de demónios, bruxas, fantasmas... A inquisição é a prova viva do pensamento existencial destas realidades fantásticas. A presença forte da igreja em todas as esferas do saber permitia um controlo total da educação, do pensamento cultural e avanços científicos. Mesmo em épocas como o renascimento, de grande avanço artístico, o fantástico católico² esteve sempre presente. A pintura, escultura e literatura da época recriavam a existência dos seres fantásticos. A “anunciação” de Da Vinci, a “Medusa” do mesmo autor, o “Êxtase de Santa Teresa” de Bernini, *A divina Comédia* de Dante Alighieri, *Hamlet* de Shakespeare são apenas um

¹Também sabemos que várias destas concepções partem de concepções e ideais já existentes em outras religiões, como é a ideia de inferno/tartarus, entre outros.

² Não era apenas o fantástico católico, O Pagão também se encontrava artisticamente representado.

ínfimo de representações e referências que existem na arte da época renascentista. Os movimentos que se seguiram até ao século XVIII como o Barroco continuaram a representar e a prolongar a existência desses mesmos seres fantásticos na arte.

Com o século XVIII surgiram as primeiras oposições ao fantástico e ao pensamento irracional. Se fizermos um anagrama da evolução da visão do mundo e da realidade podemos afirmar que essa mesma visão se foi expandindo ao longo das épocas. Da catarata de final de mundo, a uma terra plana e centro do universo a uma terra redonda, com o sol como centro do sistema solar. Deus deixou de ser o ponto fulcral da vida do homem e o homem tornou-se a peça chave do desenvolvimento de todos os ramos científicos. O século das luzes trouxe uma visão racional ao mundo. Com os avanços científicos o fantástico passou a ser algo marginal e renegado pelo pensamento iluminista. Durante este século a Humanidade afastou-se de Deus,³ do fantástico, do irracional para dar lugar ao conhecimento físico, à lógica e ao racional. Contudo, o fantástico voltaria a ser amplamente explorado pelo Romantismo.

O impossível ou o sobrenatural tornaram-se nos elementos nucleares do universo ficcional criado nos contos, novelas e baladas, questionando directa ou indirectamente não só as noções consensuais de realidade como os próprios fundamentos filosóficos e científicos do racionalismo iluminista.”(Monteiro, 2010:7)

O descontentamento do homem com a ausência do inexplicável, do mistério, da esperança que o iluminismo trouxe fez com que o fantástico voltasse a ganhar expressão na época Romântica. O fantástico voltou a fazer parte da vida do homem. Os seres fantásticos voltam a interagir com o indivíduo. O homem que é um ser imperfeito tenta alcançar um outro patamar de existência através de pactos com seres fantásticos. O centro das histórias fantásticas é o indivíduo e os seus problemas existenciais e a luta que o mesmo passa para ultrapassar as barreiras da sua própria existência.

Esta luta do indivíduo encontra-se até hoje na literatura. A luta do Homem contra a sua existência, temporal ou espacial, ou até mesmo contra seres inexplicáveis que não pertencem ao ‘real’ habita a narrativa fantástica.⁴ Se olharmos cronologicamente a literatura, a existência de seres fantásticos sempre existiu, Homero com o ciclope, Calipo, Caríbdis; Shakespeare com *Hamlet*; Anne Rice com *Interview with a vampire*, entre outras centenas, senão milhares de obras. O fantástico é assim uma literatura mutável,

³Aqui o afastamento é apenas científico, os grandes pensadores deste século eram crentes em Deus.

⁴Vampiros, bruxas, fantasmas, entre outros...

que se adapta a modelos diferentes de pensamento e sensibilidade, tanto no aspeto dos seres fantásticos como na sua construção.

Então como podemos definir a literatura fantástica? Iremos em seguida analisar algumas propostas de teorias do fantástico do autor Tzvetan Todorov (1939). Embora a tentativa de definição de Todorov seja um pouco antiquada e já amplamente criticada, tem o mérito de ser a primeira teoria a trazer a problemática do fantástico para a ribalta dos estudos literários. No entanto a teoria de Todorov é ainda utilizada, em parte, por outros teóricos clássicos que estudam o fenómeno do fantástico. Todorov foi um filósofo estruturalista búlgaro que tem por base de estudos a teoria da linguagem, que é amplamente utilizada no seu livro *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. Toda a teoria de Todorov gira em torno da hesitação e do binarismo da realidade/fantástico. Todorov recai para uma análise estrutural do texto, o que já em si é bastante redutor do fantástico. A teoria desconstrói e analisa ao pormenor o uso de artifícios literários no texto fantástico. Todorov trabalha a fala/discurso e o aspeto sintático. São vários os recursos do discurso utilizados: formulação de comparações que muitas vezes recorrem ao exagero, expressões figurativas, comparações absurdas, metáforas, entre outros. Todorov continua a análise verbal, sintática e semântica, mas onde a teoria se destaca é na introdução da hesitação. A hesitação é essencial na teoria de Todorov. O fantástico só existe enquanto a hesitação, intratextual e extratextual, estiver presente. A partir do momento em que o leitor toma uma opção relativa ao evento fantástico, a hesitação acaba e o efeito fantástico também acaba. O leitor pode aceitar o fantástico como apenas uma criação da mente ou acessos de loucura, o que faz o fantástico recair para o *uncanny*⁵, ou o leitor pode aceitar que a existência do fantástico é uma nova realidade que concentra em si novas leis do real o que torna o fantástico *marvelous*. O fantástico na sua essência apenas dura enquanto o leitor se encontra indeciso entre as duas explicações.

The fantastic, we have seen, lasts only as long as a certain hesitation: a hesitation common to reader and character, who must decide whether or not what they perceive derives from 'reality' as it exists in the common opinion. At the story's end, the reader makes a decision even if he decides that the laws of reality remain intact and permit an explanation of the phenomena described, we say that the work belongs to another genre: the uncanny. If, on the contrary, he decides that new

⁵ O termo *uncanny* foi vinculado por Freud na sua obra *Das Unheimliche* de 1919. É um conceito utilizado por Jackson e Todorov nas suas teorias. É um termo difícil de definir pois lida com a cognição. Poderá ser descrito como um sentimento de estranhamento familiar. É uma dualidade de repulsa/aproximação.

laws of nature must be entertained to account for the phenomena, we enter the genre of the marvelous. (Todorov, 1975:41)

Esta indecisão causa a hesitação, que tanto é explorada na teoria Todoroviana. Mas como é construída a hesitação? Nesta teoria, Todorov explica que a obra fantástica tem representado um mundo em tudo semelhante ao nosso, a nossa realidade. É nessa realidade que a cena fantástica emerge. O fantástico cria assim uma duplicidade de sentidos: a realidade quotidiana e o evento fantástico ou realidade ilusória. A hesitação começa nesta duplicidade de realidades. Por um lado, temos um evento/ser que irrompe da realidade e que não pode ser explicado, o evento sobrenatural. Por outro lado, temos a explicação racional do evento sobrenatural. A hesitação é representada pela dúvida entre estes dois polos: o real e o sobrenatural. O leitor pode optar por criar uma explicação racional ou acreditar e aceitar o evento fantástico. O leitor também pode continuar na dúvida até ao final da obra. Enquanto houver duas explicações possíveis para o fenómeno fantástico a debaterem-se, o fantástico mantém a sua existência: a hesitação entre o real e o imaginário, entre o real e a ilusão. O leitor do fantástico, para Todorov, pode duvidar da existência do fantástico e aceitá-lo como apenas um produto da imaginação, ou pode continuar o sentimento de descrença mesmo aceitando que os eventos fantásticos existiram. O fantástico é um estado ‘in between’ entre duas fronteiras. Um dos métodos mais utilizados pelo fantástico é a loucura. A loucura cria a ambiguidade entre as duas realidades presentes na obra e faz com que o leitor oscile entre as explicações possíveis.

Todorov também propõe a tríade do fantástico: *uncanny/fantastic/marvelous*. O *uncanny* é um sentimento difícil de explicar. É um sentimento de estranheza familiar, um oposto negativo e positivo, é um afastamento e repulsa, mas ao mesmo tempo de aproximação... Com o *uncanny* num lado, o *marvelous* do outro, o fantástico situa-se “in between”. Se o leitor da obra fantástica explica o fenómeno com leis da Natureza, como, por exemplo, o uso de drogas, sonhos, o fantástico recai para o *uncanny*; se o leitor define novas leis da Natureza então o fantástico recai para o campo do *marvelous*. Resumidamente, Todorov teoriza que o fantástico irrompe do real e cria duas possibilidades. Essa ambiguidade de explicações causa a hesitação no leitor. O fantástico existe enquanto a hesitação existe. Se o leitor optar por alguma das explicações possíveis o fantástico desaparece. A realidade textual é binária e repartida. Existe a realidade, que é semelhante à nossa realidade e depois o fantástico que ocupa o mesmo espaço do real mas que o altera. Todorov também faz afirmações do género na sua globalidade. Para

além da análise de pouquíssimos textos fantásticos e autores, Todorov afirma que o fantástico é um género que se encontra em vias de ser extinto.

Psychoanalysis has replaced (and thereby has made useless) the literature of the fantastic. There is no need to resort to the devil in order to speak of an excessive sexual desire, and none to resort to vampires in order to designate the attraction exerted by corpses: psychoanalysis, and the literature which is directly or indirectly inspired by it, deal with these matters in undisguised terms. (Todorov, 1975:160).

A explicação através da psicologia e da psiquiatria não resolveu a questão do fantástico, e ainda hoje é amplamente explorado em obras artísticas. A explicação do fantástico através do texto e não de “[...]not in terms of extratextual notions of the real[...]” (Borges, 2010:23) ditou o fim da proposta de Todorov. Também podemos afirmar que pouquíssimos textos se enquadram na teoria proposta por Todorov. Não é objetivo deste relatório analisar detalhadamente a teoria de Todorov. Como já foi referido, a sua teoria é utilizada por outros teóricos e daí a importância de referir os pontos essenciais da teoria todoroviana.

Outro teórico do fantástico é Roger Caillois (1913-1978). Caillois identifica o fantástico como uma invenção do século XVIII. O avanço do Humanismo e da ciência sobre a religião e o imaginário criou a ideia do binarismo no fantástico. O fantástico já não faz parte do real, logo assume a posição de ‘estranho’ à realidade. O fantástico é limitado a ocorrências sobrenaturais que trespassam a nossa realidade. Algo que ‘aparece’ no mundo quotidiano, banal, tranquilo. “Tout le fantastique est rupture de l’ordre reconnu, irruption de l’inadmissible au sein de l’inaltérable légalité quotidienne”(Caillois, 1965:61). Ao contrário de outros géneros e subgéneros que aparecem ligados ao fantástico, como o maravilhoso e a fantasia, o fantástico é a ocorrência pontual da destabilização do real. Se o fantástico é a constante oposição entre o real e o sobrenatural, o leitor entra num jogo dentro da própria obra. O fantástico é um jogo entre os opostos real/sobrenatural. Mas para que o jogo aconteça, o leitor tem que criar empatia com o protagonista e com o mundo representado. O fantástico é a tentativa de rutura com o nosso mundo. Esta rutura cria a dualidade de sentido na obra. Esta incerteza criada na obra é o jogo do pêndulo: o jogo acaba quando o leitor decide uma das várias explicações dentro do texto. O fantástico joga com o que se espera que o leitor/protagonista faça perante o sobrenatural. No entanto, este jogo literário é diferente no leitor e no protagonista: enquanto o protagonista tem de viver a cena fantástica, cabe ao leitor a interpretação da mesma. Embora exista uma união entre o leitor e o protagonista, o leitor nunca se envolve a cem por cento devido ao efeito

pêndulo da obra. Um dos exemplos que se integra nesta definição é a obra *Umineko no Naku Koro Ni*⁶. O protagonista, Bather Ushiromiya, é convidado para uma reunião na mansão do patriarca da família, que se situa numa ilha isolada. Durante os dois primeiros dias Bather lida com as mortes misteriosas e inexplicáveis dos seus elementos familiares. Todas essas mortes supostamente praticadas pela bruxa dourada Beatrice. A bruxa mata por fim todos os elementos da família, incluindo Bather. Por fim, numa última conversa entre Bather e os outros jovens da família, o protagonista mantém a sua recusa em aceitar que as mortes tenham sido praticadas através de magia. Beatrice, que precisava que todos os elementos acreditassem no seu poder mágico para atingir o máximo do seu poder, confrontada com a recusa de Bather decide começar um jogo: repetir os eventos passados onde Bather tem de conseguir explicar as mortes através da racionalização e provar que poderiam ter sido cometidos por humanos. A história entra assim num pendulo entre o fantástico/real, onde o protagonista revê o fantástico e tenta explicar os fenómenos através da razão. Por outro lado, e como já foi mencionado, o leitor nunca conseguirá escolher um lado pois a obra é criada para exprimir essa dualidade.

Outro teórico do fantástico é Louis Vax (1924). Vax identifica o fantástico como um fenómeno do século XIX entre o choque entre a ciência e a tecnologia por um lado, e a religião por outro. Como Todorov, para Vax a hesitação é essencial para o fantástico. Vax também afirma que o fantástico é apenas um efeito momentâneo, enquanto o leitor não decide uma explicação, sendo ela racional ou não, para a obra literária. No entanto, para Vax, o fantástico ou o sobrenatural não é o sujeito fulcral da história, o protagonista assume essa posição. Pois é através da identificação com o protagonista que o sobrenatural é criado. A identificação só termina quando o leitor decide racionalizar (ou não) a história.

Outro autor que releva desta tradição teórica é Filipe Furtado. Filipe Furtado define o fantástico como: “Portanto, o primeiro traço a abordar aqui respeita ao sobrenatural e à sua variante que mais convém à construção da ambiguidade fantástica, para tal convindo proceder a uma delimitação nesse mare magnum de figuras e ocorrências com recurso a um critério de ordem axiológica.” (Furtado, s.d.:para.2). Como Todorov, a teoria de Furtado também assenta na hesitação e na ambiguidade textual. Contudo, para o autor o

⁶ *Umineko no Naku koro ni* é um videojogo que se insere no género visual novel. Foi produzido pela empresa 07th Expansion e foi lançado em Agosto de 2007. Foi mais tarde adaptado para anime em 2009 pela Studio Deen.

fantástico é a construção ambígua de um jogo de verossimilhanças e não da presença fantástica em si.

Ora, para contornar o natural cepticismo de muitas delas mantendo a ambiguidade até ao final da acção, o fantástico necessita de apagar (ou, pelo menos, de mitigar) a inverossimilhança inerente ao próprio elemento sobrenatural. Para lhe conferir plausibilidade, tal como ao mundo pretensamente real em que irrompe, o texto do género tem de recorrer a um grande número de processos destinados a criar e a manter o verosímil, orientando-se, em consequência, pelas suas principais coordenadas. (Furtado, s.d.:para.6)

A ambiguidade pendular entre o real e o sobrenatural também se encontra presente em Furtado. As personagens também têm um lugar de destaque na teoria de Furtado:

Sublinhar o teor ambíguo dos acontecimentos relatados também cabe às personagens de maior relevo na intriga, ainda que não coincidam com o narrador. Tal função segue, em regra, [...] iniciando-se, não raro, com atitudes de incredulidade mais ou menos profunda e assertiva. Invariavelmente, depois de algumas informações sobre a manifestação metaempírica ou, mesmo, de percepções dela, de dúvidas e de choques emocionais experimentados ao longo da intriga, o cepticismo vai-se diluindo aos poucos, passando a perplexidade e, por fim, a aceitação do que antes pareceria absurdo. (Furtado, s.d.:para.5)

O fantástico em Furtado, contrariando a fixação do leitor em Todorov, também é criado pelas personagens, pela sua interação com a entidade ou acontecimento fantástico. Ou seja, o fantástico não é apenas uma hesitação do leitor, as personagens também vivem essa hesitação e ambiguidade. A teoria de Furtado tem bastantes similaridades com a de Todorov, no uso da construção da hesitação textual e na ambiguidade em que a história é construída. Mesmo com algumas diferenças as duas teorias aproximam-se bastante na definição de fantástico. Ambas fazem uso dos mesmos elementos chaves. Contudo nenhuma destas teorias consegue responder concretamente ao fenómeno do fantástico, pois afastam-se das novas definições de realidade e são muito focadas na construção textual. A proposta de noção do fantástico que tentaremos passar é diferente destas teorias, começando por desconstruir a ideia de binarismo.

Variadas teorias usam a ideia que o fantástico é o momento ‘entre’ opostos binários: bom/mau, real/irreal, real/imaginário, entre outros. Estas teorias partem do pressuposto que existe uma realidade única e que é a partir dessa realidade que o fantástico irrompe. Também parte do princípio que nessa única realidade o sobrenatural e as criaturas fantásticas não existem nesse plano real. Essa única realidade é descrita na obra e o fantástico surge no universo ficcional criado pelo texto. De uma maneira, o fantástico também cria dúvida em relação à realidade. Enquanto o leitor e o criador

partilharem a mesma realidade, o fantástico também tem expressão no real. Embora se parta do princípio que o fantástico não existe no real, o sobrenatural serve para nos interrogarmos acerca da nossa própria realidade. Esta hesitação e dúvida e concepção de uma única realidade são completamente erradas. Em termos textuais: o fantástico não precisa de se debater com o real nem com o real textual. O fantástico existe dentro da realidade textual e não precisa de entrar em conflito com a realidade extratextual. O fantástico intratextual não é mais que um micro cosmos munido de uma estilização do real e do sobrenatural. Por esta razão o fantástico nunca cria dúvida ou hesitação entre obra e realidade. Embora a literatura seja por vezes tida como uma representação do real, nem sempre a língua representa o mundo físico. É a representação mental do mundo, e dos mundos ficcionais que é traduzido para a literatura. Segundo Ronen “A fictional world can be described as a unique system separated from, although dependent on cultural-historical reality in which it is created and with which it holds more or less obvious affinities” (Ronen, 1944: 15). O mundo ficcional é diferente do real, mas o mesmo não pode ser entendido sem o mundo real e sem a nossa visão do mundo. “The actual world creates a model for the construction of the fictional literary world that requires “semiotic channels” to interpret and understand the actual world.” (Dolezel, 1988:485). É a nossa visão do real que é conectada com o mundo ficcional. A literatura será sempre uma representação do real, de personagens, de ambientes... São reconstruções linguísticas de representações mentais/reais. “Possible- world insists that fictional individuals cannot be identified with actual individuals of the same name[...] fictional individuals are not dependent for their existence and properties on actual prototypes.” (Dolezel, 1988:482). Outra concepção errada é a ideia que o sobrenatural não existe na nossa realidade. Para além dos ‘milagres’ que desde sempre existiram no catolicismo, a presença da magia e de entidades extra reais e paranormais é muitas vezes comprovada pela ciência alternativa. A existência de alma, de fantasmas, de explosões de energia estão catalogadas cientificamente. A ideia que a realidade não passa de diferentes planos espaço-temporais também é amplamente discutida em todo o mundo. Enquanto olhamos para a ciência canónica como prova da não existência do paranormal, temos de ter em consideração que a ciência é o ramo que lida com o impossível e com o subjetivo. Com o avançar dos tempos a ciência tende a provar o seu completo desconhecimento do mundo e do universo. Neste caso, o fantástico resulta como uma tentativa de explorar novas realidades, novas concepções do real e do que é ser humano. Ainda não se conhece as leis universais da Natureza, nem todos os planos do real, por isso afirmar que o

fantástico não tem expressão no real vivido e experienciado pelo Homem é um erro. O fantástico surge assim como o despertar das dúvidas intelectuais sobre o mundo, a ciência e a identidade dos seres. Neste sentido nunca o fantástico criaria estranhamento, hesitação, ambiguidade e dúvida no leitor. Para complementar estas ideias iremos mais tarde refletir na ideia de várias realidades, de realidades paralelas e de subjetividade real.

Seguindo este conceito, que também tinha sido vagamente introduzido por Todorov, vamos explorar o carácter social do fantástico. A teórica que se debruçou sobre o carácter social do fantástico foi Rosemary Jackson no seu livro: *Fantasy: The Literature of subversion*. De notar que esta autora, neste livro, faz uso indiscriminado da fantasia como sinónimo para o fantástico. De salientar que, embora o fantástico e a fantasia estejam interligados, ambos são estilisticamente diferentes. “Literature of the fantastic has been claimed as ‘transcending’ reality, ‘escaping’ the human condition and constructing superior alternate, ‘secondary’ worlds[...] (Jackson,1981:2). Para Jackson o fantástico é uma literatura que procura reescrever os desejos escondidos e as restrições culturais. Algo que já foi explorado mas que Jackson também aponta é a mudança do fantástico e dos seus motivos ao longo dos séculos. Esta ideia é importante para a teoria de Jackson visto que a área dominante do fantástico é o cultural e o social. A verdade é que o fantástico lida com os desejos e realidades inconscientes e com leis distorcidas da realidade vigente. Uma mente imaginativa é capaz de criar algo novo de componentes existentes. Não se trata de criar um mundo novo, com novas regras, novas raças, mais sim de recombina elementos novos dentro da realidade textual. De uma certa maneira, o fantástico é usado em todas as obras que não dão prioridade à construção de um mundo seguindo os conceitos vigentes de realidade. Outra noção importante é a realidade subjetiva do leitor e do protagonista que mais tarde vai ser explorada neste texto. Uma das analogias interessantes que Jackson faz é o fantástico como um ‘carnaval’ onde: “life turned inside out”. O carnaval é um ritual que remodela a realidade, liberta os costumes e as leis naturais, culturais e sociais e por um momento vivemos de outra maneira, sem pudor ou receios. O carnaval permite o desdobramento da identidade do eu em vários (máscaras) e da subversão da sociedade, tema importante na teoria de Jackson. O fantástico existe como um modo literário para a subversão política, social e para a transgressão duma realidade consentida pela maioria e para destabilizar as regras da sociedade. O fantástico surge como uma crítica à sociedade e à cultura dominante na sociedade onde se insere. O fantástico tenta inverter a dominação e a ordem social

mundial. Nele o mundo é deslocado do seu ponto de origem, não sendo a realidade como nós a conhecemos, mas também não é irreal. A realidade apresentada no fantástico é mimética mas conforme o avanço da história, a semelhança em certas partes e ocasiões, desfaz-se e torna-se mais afastada do cânone de realidade vigente. O fantástico não pode existir sem a realidade coletiva ou como mais tarde definiremos: a realidade material. Continuando com a teoria de Jackson, ainda existe outra definição a explorar: a noção que o fantástico é um modo literário. “If possible, then, to modify Todorov’s scheme slightly and to suggest a definition of the fantastic as a mode” (Jackson, 1981:35). Para Jackson o fantástico como modo é um espaço de luta entre realidades opostas. Uma zona fantástica, para Jackson, é uma zona de confronto entre realidades lineares, o que acaba por utilizar a mesma ideia de contraste entre a realidade/fantástico desenvolvida por Todorov.

Jackson é o outro lado da teoria de Todorov. Ela explora a psicanálise de Freud dentro das obras fantásticas e o fantástico como fenómeno social das massas. Como afirma, é o carácter subversivo de crítica à sociedade e cultura vigente que origina o fantástico. No entanto esta teoria peca exatamente pela confusão entre as obras fantásticas e de fantasia, o que acaba por tornar o texto e a teoria confusa e ambígua. A única coisa que se demarca é a visão do fantástico como modo literário.

Outra ideia que gostaríamos de afirmar para uma possível tentativa de teoria do fantástico é a ideia que a literatura responde aos desejos e anseios do ser humano, tanto para o bem e para o mal.⁷ Não estamos interessados na ideia de crítica à sociedade embora existam obras fantásticas desse cariz, pensamos que o fantástico é mais vasto que isso e que todas as obras respondem aos desejos humanos. O modo literário existe como uma temática ao longo da literatura mundial. A introdução deste capítulo demonstra a presença do fantástico nas mais diversas artes. Contudo as teorias aqui exploradas, como Todorov, Vax, Caillois e Furtado datam o género fantástico. Muitas das datações começam a partir do século XVIII, na idade moderna. Contudo como podemos datar o fantástico se a base do mesmo é a ocorrência do sobrenatural? Como datar o sobrenatural, algo que existe desde os primórdios da Humanidade? A ideia de género literário é sempre redutora e acaba por limitar, a nosso ver, toda a expansão da literatura fantástica. Para efeitos de definição aceitamos que a literatura fantástica se encaixa melhor no conceito de modo

⁷Aqui a ideia de ‘bem’ e ‘mal’ parte da conceção social e cultural das mesmas.

literário. Como modo, o fantástico existe desde a Antiguidade, desde que haja apresentação do sobrenatural na obra, a obra está sujeita a uma interpretação fantástica.

Para uma tentativa de definição, já afirmamos que o fantástico é um modo literário e que responde aos desejos, sejam eles culturalmente ou socialmente aceitáveis ou não aceitáveis, ou presentes apenas no subconsciente e inconsciente da pessoa. A relação do leitor com o fantástico é de esperança, de desejo, de projeção e idealização do ser fantástico.⁸ As duas últimas grandes perguntas são: qual é a relação entre o fantástico e a realidade? O que é o real? A ideia de que o fantástico é a confrontação com o real e o impossível é muito explorado nas teorias do fantástico, mas como saber o que é o real? Para esta parte iremos analisar o texto: “Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición” por David Roas. Roas explora as conceções de realidade subjetiva e mutável. “De esse modo, la realidad deja de ser objetiva y ‘externa’, pues se ve profundamente afectada por el individuo que interacciona con ella” (Roas, 2009: 96). Contudo a definição de fantástico de Roas volta a usar a ideia de contraste entre mundos.

Así, la diferencia reside en que lo fantástico problematiza los límites entre la realidad y la irrealidad (o la ficción)[...] Insisto, pues, en que lo fantástico exige constante que el fenómeno descrito sea contrastado tanto con la lógica construída en el texto como esa outra lógica- también construída- que es nuestra visión de lo real. (*idem*:113)

A realidade e a realidade ficcional não são realidades contrastantes. O fantástico não entra em conflito nem com a realidade ficcional, nem com a realidade subjetiva.⁹ Olhando para obras como as de Jane Ward e a sua saga da Adaga Negra onde a história se desenvolve em volta de um grupo de vampiros guerreiros, ou Deborah Harkness e a sua trilogia de todas as Almas que apresenta vampiros, bruxas, demónios e humanos com o mesmo protagonismo na sua narrativa, o fantástico é construído como peça dominante na obra fantástica, logo o contraste intratextual não existe.

En definitiva, el mundo del relato fantástico contemporáneo sigue siendo nuestro mundo, seguimos viéndonos representados en el texto. Nuestros códigos de realidad- arbitrários, inventados, pero, esto es lo importante, compartidos- no sólo no dejan de funcionar cuando leemos relatos fantásticos, sino que actúan sempre como contrapunto, como contraste de unos fenómenos cuya presencia imposible problematiza el precario orden o desorden en el que fingimos vivir más o menos tranquilos. (*idem*:116)

⁸Embora o medo também entre na relação leitor/fantástico, é muito mais explorado no género do terror.

⁹A não ser que exista um confronto entre raças e espécies como centro da narrativa. Aqui é uma opção textual do autor, não de contraste entre realidades.

Roas nem considera a hipótese que esses seres fantásticos possam realmente existir nos nossos códigos de realidade. Aliás, se esses seres fantásticos não existissem como códigos da nossa realidade nunca seriam transmitidos para a realidade ficcional. Se não sabemos definir realidade, nunca poderemos dizer que algo não tem expressão nos nossos códigos de realidade. Esta é provavelmente a maior falha de Roas e da sua teoria. Através destas novas conceções da realidade, o fantástico também se altera, por isso é que o sobrenatural e os seres fantásticos podem ser estudados historicamente. Gostaria de acrescentar que a evolução do fantástico também decorre da evolução de pensamento e conseqüentemente dos desejos humanos. Outra maneira de ver a realidade é através da física quântica: tudo que nos rodeia, incluindo nós próprios, é constituído por partículas. Esta ideia altera a noção de uma realidade visível. Se olharmos para as conceções de realidade, reparamos que a visão tem um papel preponderante na nossa percepção do que nos rodeia. O que é uma ideia redutora visto que põe de parte pessoas que tenham deficiências ou que sofram de doenças psíquicas. O que leva ao facto de a realidade poder ser perspectivada diferentemente mesmo entre seres da mesma espécie. Cada pessoa terá uma noção de realidade diferente, seja por causa de crenças, de problemas físicos ou mentais, seja pelo consumo de substâncias psicadélicas. O que prova que mais uma vez a realidade não pode ser descrita como algo único, imutável e um conceito aceite definitiva e unanimemente. Isto também nos faz pensar no poder do nosso próprio cérebro. Nós ainda não compreendemos todas as capacidades do nosso cérebro. Visto que o cérebro é a máquina que está por traz de toda as operações corporais e é o decodificador de todos os estímulos, tanto internos como externos, cada pessoa terá diferentes percepções desses mesmos estímulos. Para exemplo deste conceito usaremos o jogo: *The Evil Within*¹⁰. O jogo começa com o detetive Castellanos, Kidman e Joseph a caminho de um hospital psiquiátrico. Quando entram no hospital deparam-se com um cenário macabro: todas as pessoas estavam mortas. Castellanos na sala de segurança olha para os monitores das câmaras e repara que existe um humano que se move a uma velocidade sobrenatural. Castellanos segue-o e depois do seu encontro com a entidade sobrenatural, o detetive vê-se em outros mundos. Do hospital para os calabouços ensanguentados de criaturas assustadoras, ao hospital novamente, à casa da entidade que nós encontramos no início (e ao longo) do jogo, voltamos a ir para a cidade novamente mas completamente distorcida na sua construção. Só percebemos as modificações de área depois de percebermos a

¹⁰ *The Evil Within* foi publicado em 2014. Foi desenvolvido pela Tango Gameworks e publicado pela Bethesda Softwork. É um jogo em terceira pessoa de terror psicológico e sobrevivência.

história da entidade sobrenatural. Ruben Vitoriano pertencia a uma família abastada que fazia donativos frequentes para o hospital (Beacon Mental Hospital). Depois do acidente que matou a sua irmã que o deixou eternamente queimado e mentalmente instável, matou os pais e criou um acidente falso com um despiste do automóvel dos mesmos. Depois de se tornar o único herdeiro, o brilhantismo de Ruben na pesquisa de áreas cerebrais relacionadas com as emoções, memórias e a psique começou a dar frutos. Ruben que se tornou Ruvik começou a trabalhar com o doutor Jimenez, que trabalhava no hospital, e em conjunto desenvolveram várias experiências humanas. No entanto a traição de Jimenez a Ruvik fez com que Ruvik fosse a primeira cobaia do projeto STEM. E é neste projeto que o jogo se baseia, pois o STEM é uma máquina unificadora de mentes, consciências e emoções, se as pessoas estiverem conectadas à máquina. E é através da mente de Ruvik e do seu controlo sobre as outras mentes que a ‘realidade’ é alterada. E é a esta máquina que todas as personagens do jogo estão ligadas. Nem no final do jogo sabemos se Castellanos se desconectou realmente da máquina STEM ou se apenas se encontra noutra plano de realidade de Ruvik. Este exemplo serve para relatar como o poder da mente pode alterar a nossa perceção de realidade. Através do link com o cérebro de Ruvik recebiam todos os estímulos necessários para criar uma ‘realidade’, mesmo estando fisicamente desconectados do exterior. Esta linha de pensamento pode-nos levar às realidades dos sonhos, mas que não será explorado neste relatório.

“[...] La realidade es concebida como una contrucción «subjectiva», pero a la vez ésta es compartida socialmente” (Roas, 2009:100).

Outra prova contra a realidade única é a possibilidade da existência de várias realidades paralelas. A nosso ver, o fantástico lida com a existência do animado, logo se várias realidades paralelas complementam a nossa, é o que existe nessas outras realidades paralelas que é o cerne do fantástico e não a possibilidade da existência de realidades paralelas. Este ponto vem mostrar que Roas está errado, pois para o teórico a simples existência de realidades paralelas é negada como pertencente ao fantástico, o que não se comprova. Se pensarmos que existem infinitas realidades paralelas é humanamente impossível conhecê-las a todas. Dou como exemplo o *anime: Steins; Gate*¹¹. Este *anime* lida com a existência de várias realidades paralelas que convergem todas para um ponto no espaço infinito. A personagem principal, Rintarou, depois de criar uma máquina do

¹¹ *Steins; Gate* é um videojogo do género visual novel. Foi desenvolvido pela NitroPlus e 5pb. Saiu no ano de 2009. Em 2010 foi adaptado para anime produzido pela White Fox e teve a sua estreia em 2011.

tempo a partir de um micro-ondas, que lhe permite mandar mensagens através do telemóvel para o passado, vê-se a lutar para evitar a morte de Mayuri, sua amiga de infância em todas as realidades paralelas convergentes. A única maneira de evitar a morte de Mayuri é atingir o ponto de convergência de um por cento entre realidades paralelas. Ao longo do anime Rintarou usa o micro-ondas para alterar pequenos aspetos da vida das personagens que o rodeiam. Essas alterações fazem Rintarou ‘saltar’ entre as realidades paralelas para onde as alterações já existiam. A única coisa que muda de realidade em realidade é a alteração especificada e as consequências dessa mesma alteração. Exemplo: Luka Urushibara nasceu rapaz, embora seja bastante feminina e muitas vezes vista como uma rapariga. Num dos episódios, Luka pede a Rintarou para mandar uma mensagem para o pager da sua mãe, enquanto esta estava grávida, com conselhos alimentares para nascer rapariga. Depois do envio da mensagem, Rintarou mudou de realidade e nesta nova realidade paralela, Luka nascera rapariga e não rapaz. Esta foi a única alteração que esta realidade sofreu. Porém, outra personagem, Rumiho Akiha, pede a Rintarou para enviar uma mensagem para o passado. Nesta alteração de realidade, o pai de Rumiho não morreu e ela nunca construiu o império *otaku* e de *moe*, o seu *maid caffè* e no espaço deste havia lojas eletrónicas. Esta foi a mudança que mais afetou a realidade material no anime. As realidades paralelas são possíveis e únicas e uma argumentação contra a ideia de binarismo nas teorias do fantástico.

Embora seja algo recente para a Humanidade, a Cibercultura é uma força expressiva em crescendo. A cibercultura também altera a nossa perceção de realidade. A internet alterou a nossa visão do mundo e eliminamos as distâncias que nos separam. Tudo fica ao alcance dum clique. Cada vez mais se discute a possibilidade de transferir consciência para o mundo cibernético. Os jogos estão a tornar-se os pioneiros nesta tentativa de submergir a nossa consciência na internet. O que apenas pertencia à realidade do *gaming* está a transparecer para o plano da nossa realidade. Falamos por exemplo do *anime* que tornou possível o avanço da conexão de consciência com o cibernético: *Sword Art Online*. SAO utiliza o conceito do ‘nervegear’, um aparelho que media e taxava as nossas ondas cerebrais e o nosso aspeto físico e que permitia entrar conscientemente no jogo. A história de SAO está ligada ao jogo (que é o mesmo nome do *anime*) que, depois do lançamento, não permite fazer *log out*. Ou seja, a pessoa que está ligada ao *nervegear* encontra-se forçada a jogar o jogo até à sua conclusão, sendo esta a regra imposta pelo *game master* para repor o *log out*. Existe no entanto uma maneira de fazer *log out*:

morrendo no jogo. Mas esta não era uma boa opção, pois quem morresse no jogo morria na vida real, dado que o *nervegear* descarregava energia elétrica diretamente no cérebro. Kiritou, personagem principal do *anime*, consegue derrotar o *game master* e restaurar o *log out* ao jogo. Todavia Kiritou acorda alguns anos mais tarde para constatar que a realidade com que antigamente convivia foi alterada. No final do *anime* podemos ver que Kiritou adotou gestos e rotinas do jogo e da sua vivência do jogo nesta nova (antiga) realidade. Este *anime* fomentou a necessidade da realidade virtual e hoje a IBM está a trabalhar para recriar um dispositivo que permita movimentar o jogo com o nosso corpo e através da nova geração do ‘cognitive system’ de leitura de decisões humanas e não pré fornecidas. Este sistema também inclui o ‘oculus rift’ que está a ser amplamente explorado e renovado para jogos futuros. As possibilidades no mundo cibernético são infinitas mas só agora estão a surgir avanços significativos nesta área.

Voltando ao texto e à definição de Roas, mesmo com toda a problemática em relação ao que é a realidade, acaba por cair nas mesmas definições anteriormente apontadas. “Lo fantástico, como decía antes, exige la presencia de un conflicto que debe ser evaluado tanto en el interior del texto como en relación al mundo extratextual.” (Roas, 2009:107). Aqui voltamos à ideia de conflito dentro do texto como entre texto e a dimensão do real. Nem todo o fantástico é construído como um conflito, por exemplo num livro onde as bruxas são a raça destacada não existe conflito textual entre o real e o irreal. Quanto ao conflito entre a realidade ficcional e o mundo real, com todas as novas definições de real como pode o fantástico ser definido como confronto de forças? Se a realidade é mutável, subjetiva, a ideia de conflito deveria deixar de ser o traço dominante do fantástico. Roas também define o fantástico como o conflito “entre lo real y lo imposible”. No fantástico, o impossível não existe, a construção do mesmo é feita de possibilidades. São essas possibilidades que preenchem os desejos e a esperança dos leitores. Como já foi referido, o avanço científico vem provar que o que dantes era visto como impossível agora faz parte do cânone do real. No entanto, Roas ainda escreve: “Insisto, pues, en que lo fantástico exige constantemente que el fenómeno descrito sea constratado tanto com la lógica construída en el texto como esa outra lógica - también construída - que es nuestra visión de lo real.” (*idem*:113). Mesmo com a tentativa de definição desajustada das novas conceções de real que ele próprio explora, Roas analisa novas noções do real que estão presentemente a ser estudadas e investigadas e trá-las para a área do fantástico.

Então como se forma o fantástico? Nesta tentativa de definição falaremos de dois conceitos: a realidade material e a realidade existencial. A realidade material é tudo o que é construído e inanimado. Se fizermos a analogia com o jogo *Minecraft*¹² tudo que é construível é a realidade material. A realidade material é o *background* da obra literária. No entanto, isto não significa que a realidade material não seja o protagonista do fantástico, por exemplo casas que comem pessoas, que se movem sozinhas e que transformam o seu *layout*; bonecas assombradas, entre outras coisas. Normalmente quando a realidade material é protagonista do fantástico existem outras forças em jogo. O que nos leva à realidade existencial. A realidade existencial abarca tudo o que seja animado e tudo o que é existencial. Gostaria de fazer uma separação de conceitos: a existência é separada do conceito de vida e morte. Ao longo dos séculos era comum pensar que uma pessoa ‘existia’ enquanto o coração batia, agora é o cérebro o órgão fulcral para a ‘existência’ da pessoa. Também há estudos que defendem que a existência humana continua depois da morte, pois a alma é indestrutível. A existência assume várias formas, daí podermos referir que os fantasmas existem, que Deus existe, que anjos e demónios existem, que bruxas existem... A subjetividade também entra em jogo com a realidade existencial: nem todos os seres fantásticos são amplamente aceites aos olhos das pessoas. Para algumas pessoas, Deus é um ser cuja realidade não é questionada, mas para outros a entidade divina não existe. Com estas duas noções podemos admitir que, embora nada prove que Deus exista também não podemos admitir que ele não existe. Voltando a fazer a analogia com o jogo do *Minecraft*: tudo que é animado é realidade existencial: vacas, galinhas, cavalos, lulas, ou até outros *players*. Em relação à subjetividade da relação existencial, temos o Herobrine. Herobrine é um *boss* cuja existência está envolta em mistério. Os criadores já disseram que Herobrine não existe no jogo, nem no código fonte. Contudo não faltam vídeos e imagens atestando a existência de Herobrine. O mistério do Herobrine adensa discussões entre os fãs, a presença, ou não presença, de Herobrine cria ainda mais mistério em torno do jogo e cada *gamer* terá uma posição em relação a este ser. Esta é a subjetividade na realidade existencial.

Outro aspeto da realidade existencial e a realidade material é a abertura a planos de realidade e a realidade paralelas. A criação de um mundo que partilha uma realidade material com a nossa, mas onde os anjos e demónios têm uma realidade material própria

¹² *Minecraft* foi criado pelo ‘Notch’, Marcus Persson. Foi originalmente criado como jogo indie e foi lançado em 2011. Pertence à Mojang e, em 2016, tornou-se o jogo mais vendido do mundo com 100 milhões de vendas.

alternada. Ou seja, os próprios planos de realidade com as suas próprias realidades materiais e existenciais. Para exemplificar este conceito vamos falar do anime *Jigoku Shoujo*¹³. *Jigoku Shoujo* retrata o trabalho de Emna Ai que explora o sentimento de vingança das pessoas. Através dum pacto, Emna Ai vinga-se da pessoa que é o objeto do ódio do contratante, e depois envia-o para o inferno. Ai vive num mundo crepuscular no meio de uma planície que contém uma casa de madeira, onde vive com a avó e onde tem o computador onde recebe os pedidos de vingança. Este é um plano de realidade que está interligado ao plano de realidade humana. Emna Ai, depois de receber o pedido, vai visitar a pessoa que pediu a vingança e o contrário também acontece: a entrada da pessoa que fez o pedido no mundo crepuscular de Emna Ai. Este *anime* representa as forças e as interligações entre planos de realidade dentro de uma única dimensão.

Analisando estes dois conceitos em relação à nossa adaptação, *O Mandarim*, podemos ver que o mandarim, Ti Chin-Fu e o Diabo pertencem ao conceito de realidade existencial enquanto a campainha e o livro enquadram-se no conceito de realidade material. Tanto a campainha como o livro, objetos do quotidiano, são transformados em objetos mágicos através do poder do Diabo. O som da campainha mata Ti Chin-Fu que se vive na China. Por sua vez, o livro reage aos desejos íntimos de Teodoro e invoca o Diabo até ao protagonista. Dentro da narrativa apenas temos um plano do real, onde o Diabo e o Ti Chin-Fu aparecem e interagem com Teodoro. Contudo não existe nenhuma outra indicação, para além do diálogo do Diabo referindo-se a um outro plano de onde ele ‘caiu’, da representação direta de um outro plano do real. Concluindo esta obra utiliza uma realidade existencial e material que se assemelha ao nosso plano do real onde Teodoro contacta com o Diabo e Ti Chin-Fi (fantasma).

Concluindo esta análise do fantástico, tentamos provar que as teorias do fantástico não conseguem expressar toda a amplitude deste modo literário. O fantástico é mais do que a hesitação, o conflito entre forças antagónicas. Tentamos provar que o fantástico não é um jogo entre a realidade e o irreal visto que a própria conceção de realidade é problemática. Grande parte da indefinição do fantástico vem da indefinição do que é o real e a realidade. Exploramos as novas conceções e visões da realidade e a partir daí efetuamos a nossa própria tentativa de definição do fantástico. Enquanto as teorias estudadas separavam o fantástico do real, sublinhando que o fantástico é algo estranho

¹³ *Jigoku no Shoujo* é um anime que foi produzido pela Aniplex e o Studio Deen. Estreou em 2005.

que irrompe a realidade, a nossa Teoria incorpora o fantástico na realidade. O fantástico faz parte da nossa realidade, ou as criaturas e os fenómenos fantásticos podem coabitar com outras realidades, incluídas a nossa. Os vários exemplos que demos, por exemplo *Jigoku no Shoujo* ou *Steins; Gate*, podem comprovar este conceito. Com esta definição também exploramos várias realidades e como estão conectadas, através da realidade existencial ou mesmo da realidade material. Este conceito elimina a ideia de uma única realidade. Contudo não podemos dizer que as outras teorias estão erradas, pois existem obras fantásticas que essas mesmas teorias explicam cabalmente. Também não afirmaremos que a nossa tentativa de definição é única, as tentativas de definir o fantástico são e serão muitas, pois a mutabilidade da realidade e a sua interligação com o fantástico vai originar novas teorias, que vão refletir novos conceitos do real. A própria literatura e seres fantásticos vão refletir esses novos conceitos do real. O fantástico nunca desaparecerá da literatura, pois o fantástico existe enquanto o Homem existe.

O Fantástico n' *O Mandarim*

Eça de Queirós foi um grande escritor da corrente realista portuguesa. Contudo nas suas obras encontramos temáticas românticas. “Em relação à obra de Eça de Queirós, podemos ver que o mesmo com a sua grande contribuição à corrente literária realista, o escritor também tem escritos de cunho romântico[...]” (Rosa de Araújo, 2008:28). Embora seja o escritor do realismo por excelência em Portugal, algumas obras espelham algumas escolhas estilísticas de características românticas. Podemos encontrar essas características em *O Mandarim*, *A Morte do Diabo*, *A Relíquia*, entre outras. O próprio Eça, no prefácio de *O Mandarim* define o realismo como

[...]uma obra bem modesta que se afasta consideravelmente da corrente moderna da nossa literatura a qual, nestes últimos anos, se tornou analista e experimental; e contudo, precisamente porque esta obra pertence ao domínio do sonho e não da realidade, porque é inventada e não observada,[...]formados necessariamente têm de se sentir afastados de tudo o que é a realidade, a análise, experiência, certeza objetiva. É a fantasia que os atrai [...] (Queirós, 2010:7-9)

Contrariando os ideais do Romantismo, o realismo renega o sonho adotando uma postura não sentimentalista e objetiva de análise do real. Existe no realismo a valorização da realidade e da observação. Eça recriou nas suas obras estas características do movimento realista. Nos seus textos presenciamos a descrição textual e narrativa, a crítica à sociedade e às instituições políticas e culturais. *O Mandarim* contém as características que mencionamos em cima, a extensa descrição e a crítica, mas afasta-se da análise objetiva do real do movimento realista. “[...] precisamente por esta obra pertencer ao domínio do sonho e não da realidade, porque é inventada e não observada, ela caracteriza fielmente, assim julgo, a tendência mais natural, mais espontânea do espírito português.” (*idem*:7) Assim esta obra afasta-se do ideal do realismo com a presença de seres fantásticos, uma presença ativa ou apenas mencionada, nas suas obras. Esta presença do fantástico que estava presente no Romantismo vai contra o movimento racionalista do Realismo. António José Saraiva, na *Tertúlia Ocidental*, afirma que em Eça transparece o fascínio pelo Romantismo.

Eça é um escritor do género a que depois se chamou ‘fantástico’, e nas últimas que são vidas de Santos, volta a esse caminho; as suas obras que foram chamadas ‘realistas’ estão entre aquele começo e este fim ‘fantásticos’. [...] devendo ainda ter-se em conta que mesmo na fase ‘realista’ da obra de Eça há vários romances que pragmaticamente nada têm de realistas, como *O Mandarim*, *A Cidade e as Serras*, *A Ilustre Casa de Ramires*, [...] (Saraiva, 1990, 149)

O Mandarim é uma obra fantástica de cariz realista. Mas antes de passarmos a analisar os seres fantásticos e o fantástico na obra, vamos analisar o contexto social e cultural português no qual a obra se insere. Em Portugal, no século XIX, existiu um grande consumo de obras fáusticas: “Era época de intensa ressonância do tema fáustico em Portugal, o que se comprova pelo facto de a ópera homónima de Gounod, estreada em dezembro de 1865 no Teatro São Carlos de Lisboa, ter sido levada à cena 87 vezes, e apenas seis anos.” (Rosenthal, 1990:38). Este interesse em obras de cariz fantástico/diabólicas em Portugal deve-se à estranha e interessante relação dos portugueses ao Diabo. O Diabo católico é alguém que se deve temer, tem uma imagem muito negativa associada ao sofrimento terreno e eterno. Contudo, os portugueses sempre recorreram a essa figura para ajuda, conselhos, e quase que podemos afirmar que ocupa a posição do ‘velho amigo’.

Em Portugal o “anjo decaído”, na maioria das vezes, não detinha o carácter maléfico e onipotente daquele diabo conhecido em outros países europeus. Era uma personagem do quotidiano: podia ser enganado, era uma figura risível e jocosa, muito próximo de um bufão, amigo dos homens. (Nery, 2012:91)

Por vezes é escolhido em vez de Deus, que é visto como uma personagem ausente e intocável invés do Diabo que se encontra sempre por perto.

Deus assim, é também passível de questionamentos, e está sempre na “berlinda”, sendo inquirido acerca dos sofrimentos humanos, quando não é preterido por Satanás, uma vez que este, por estar “vivente na terra”, estaria mais próximo dos homens, experimentando as situações prosaicas da vida e sensível às dores humanas mais simples e rotineiras. (*idem:idem*)

A figura queirosiana do Diabo é baseada na figura de Mefistófeles de Goethe. O *Mandarim* também é um texto construído sobre outros textos. Não é apenas *Fausto* de Goethe, Eça, que nunca esteve na China teve de criar um mundo sem o observar diretamente. A criação da China provém da obra de Julio Verne *As tribulações de um Chinês na China* e da sua estadia em Havana onde contactou com *coolies*¹⁴.

A história é a seguinte: Teodoro, um amanuense do Reino, com o hábito de comprar livros na feira da ladra, adquire um volume misterioso que conta a história de um Mandarim. Nesse instante aparece a figura do Diabo que alicia Teodoro a tocar numa campainha que súbita e magicamente aparece em cima da mesa. O Diabo então explica que esse toque permitiria que Teodoro mate o Mandarim e ganhe a sua fortuna. Teodoro

¹⁴ Nome que designa trabalhadores contratados ou forçados no século XIX e início do século XX, maioritariamente orientais.

toca a campainha e de repente tem o Reino a seus pés. No entanto, é atormentado pelas visitas do fantasma de Ti Chin-Fu. E é assim que as aventuras e desventuras de Teodoro começam.

Analisando o fantástico n' *O Mandarim* vemos que se reduz a quatro elementos: a figura do Diabo, do Mandarim, do livro e da campainha. Estas realidades fantásticas vão ser exploradas na sua conceção, imagem física e psicológica. Começamos a análise do fantástico pela personagem que cria o efeito sobrenatural mais preponderante no texto: o Diabo. Como já foi mencionado o Diabo queirosiano é de certa forma inspirado em Mefistófeles de Goethe. Algumas das semelhanças entre o diabo queirosiano e goethiano são: a racionalidade, e a realização terrena: “ Mefistófeles demonstra sentir pena dos mortais, pois não crê na harmonia da criação, já que os homens, apesar de ansiarem pelo infinito, estão presos ao mundo finito e por isso, segundo ele, em desarmonia com o mundo criado por Deus.” (Araújo, 2008:39). A sua existência é invisível para todos, menos para a sua vítima. A campainha que é utilizada nesta obra faz alusão ao som da campainha com que Mefistófeles se manifesta. Concluindo: “Mephistopheles is a trickster and a practical joker, who serves the lusts and desires of Faust. In the end, he is a shrewd negotiator who has the last laugh by trapping Faust into damnation.” (Guiley, 2009:171) Esta descrição de Mefistófeles é bastante acurada em relação ao Diabo de Eça: ambos homens de negócios, que procuram tentar as suas vítimas num contrato para obterem a realização terrena e serem automaticamente condenados ao inferno. Ambos fazem uso da sedução e da tentação para atrair as suas vítimas e levá-las a pecar. O Diabo e o Mandarim são realistas na sua representação textual. Ao apresentar o Diabo humanizado, Eça consegue uma maior ligação às maleitas e aos desejos dos humanos.

[...] Diabo desempenha muitas vezes o papel de um benfeitor enquanto Deus, ser distante e ocioso, se desinteressa das questões mesquinhas que são a felicidade conjugal, a ligação entre amantes, a atribuição de riquezas aos deserdados (a fortuna dos ricos é vista como um dom de Deus), a separação dos amores ilícitos, etc. (Espírito Santo, 1990:163)

O Diabo aparece como um ser que se encontra familiarizado com o sofrimento que a humanidade enfrenta, que se encontra presente quando tudo o resto falha, mesmo Deus. O Diabo assume assim a figura prestável e é a esta figura que se recorre em desespero. A aproximação à humanidade também transformou o Diabo psicologicamente: este Diabo é imperfeito, sente e expressa as dúvidas existenciais do homem moderno. “[...] estará imbuído somente dos significados que tal característica pode querer representar - como a

liberdade, o individualismo e a crítica aos tradicionalismos.” (Nery, 2012:92) Outro exemplo é a pena que o Diabo expressa de Ti Chin-Fu, ao deixar cair uma lágrima. O Diabo já não existe para amedrontar as pessoas e para as assustar, ele incorpora a sensualidade e o erotismo. É através desta sensualidade e da tentação, que o mesmo convence o humano a efetuar o contrato com ele. Para além da sedução, o Diabo também é a figura da tentação que atende aos desejos bons e maus das pessoas. Ele não se rege pela moralidade terrena, ele explora as fraquezas humanas para seu proveito pessoal. Este é o seu negócio: um pacto garante a satisfação do desejo em troca da alma da pessoa. E é assim que Teodoro acaba nas malhas do contrato diabólico. É aliciado pelo Diabo que lhe aparece dentro do quarto, e é através das promessas dele que Teodoro acaba por ceder e toca a campainha. Herda os milhões mas perde a paz de espírito para o resto da vida. Existe apenas um pormenor: enquanto o Diabo de Goethe é Mefistófeles, o Diabo de Eça é Lúcifer.

A informação está contida no texto na primeira vez que Lúcifer aparece e dialoga com Teodoro. Com Lúcifer, o anjo “light bringer” que, depois de se revoltar no céu, foi expulso e condenado a cair nos infernos, um terço da hoste celestial caiu, durante nove dias. Lúcifer foi mais tarde identificado como o chefe da revolta. Enquanto os outros anjos perderam a sua beleza e poder e tornaram-se demónios, ele tornou-se um ser identificável com Satã. Estas ambiguidades em torno dos nomes derivam da ambiguidade histórica entre estas duas personagens. Lucifer é: “Fallen angel sometimes equated with Satan[...]Lucifer’ identity as a prideful angel cast out of heaven with is followers-who became Demons- rests mainly on legend and poetic literature, such as work of Dante and John Milton.” (Guiley, 2009: 153) Enquanto a descrição de Satã é bastante diferente: “The personification of evil and the head of all Demons. He is equated with the Devil. Satan is a Hebrew word meaning “adversary” and originally was not a proper name.” (*idem*: 153) Como podemos reparar são entidades distintas. Não podemos acabar esta análise da figura de Lúcifer n’ *O Mandarim* sem antes falar do Diabo, nome que Eça utiliza. Tal como Lúcifer e Satã, a personagem do Diabo também é ambígua. De acordo com *The encyclopedia of Demons & Demonology*, o Diabo “[...] represents darkness chaos, destruction, suffering, and the complete absence of good, light, and love.” (*ibidem*: 62). Por ser uma representação tão genérica, o Diabo pode ser associado com Lucifer. “The concept of the Devil as archfiend of evil developed slowly over many centuries, becoming a composite of Lucifer, the fallen angel whose pride and ego cause him to be expelled

from heaven[...]” (*ibidem: ibidem*). É natural que exista ambiguidade relativa a estas personagens. O Diabo é Lucifer, é Satã, é o demónio. Tudo o que surja de carácter maligno e sobrenatural acaba por ser rotulado como obra do Diabo. Daí o uso incorreto da palavra Diabo quando realmente se remete a outras entidades sobrenaturais. Este é o erro em que Eça também acaba por cair, ao chamar Diabo a Lúifer. A imagem do Diabo também sofreu alterações: de um ser animalesco para um *shapeshifter* com aparência humana. Para além da aparência humana, o Diabo também assume a forma de animais tal como a mítica serpente, cão, gato preto (que também aparece associado às bruxas e aos seus familiares) e a forma mais comum, o bode. De lembrar que o bode remete para um outro demónio menor Baphomet. Baphomet é usualmente representado como um humano com pés de cabra e cabeça de bode, que também pode mudar a aparência para uma cabra/bode normal. Baphomet é o símbolo mais comum do Satanismo.

Depois desta pequena análise da figura de Lúifer que se apresenta na obra, como é que esta personagem influencia e contribui para a crítica presente na obra? A presença dele n’ *O Mandarim* age como uma crítica ao transcendente e neste caso a Deus e a todas as conceções e ideais da Igreja que apregoa a palavra de Deus. Se, por um lado, temos a acusação de falta de moral humana, por outro, os pactos tentam concretizar e realizar desejos humanos condenáveis pela moral religiosa. A moral aparece ligada à religião. Várias das fraquezas do homem que aparecem descritas na obra são pecados do ponto de vista da Igreja. Algumas dessas mesmas fraquezas são pecados mortais, a luxúria, a gula, o orgulho são alguns dos pecados capitais cometidos pelo protagonista. Contudo, o ser humano, como ser imperfeito, acaba por cair na necessidade de bens materiais e terrenos e assim tentar atingir a felicidade e a realização terrena. Esta necessidade de bens materiais é censurada pela igreja que apela à vivência divina e ao não-apego às necessidades terrenas. Teodoro, mesmo depois de herdar os milhões, nunca alcança a felicidade tão almejada, pois é perseguido pelo espectro do Mandarim e conseqüentemente da sua própria consciência. De início, Teodoro surge numa onda de satisfação e de opulência devido ao rápido enriquecimento, mas a partir do aparecimento do Mandarim cai numa onda de culpa, tédio, arrependimento, frustração e infelicidade. São estes mesmos sentimentos que, no final da sua vida, e obra, levam-no a escrever a moral da história: “Só sabe bem o pão que dia a dia ganham as nossas mãos: nunca mates o mandarim!” (Queirós, 2010:93). O que nos indica que Teodoro nunca foi feliz com a sua fortuna e que se arrepende de ter feito o pacto com o Diabo. A principal mensagem

da obra é: o Homem é movido por um instinto capitalista e de poder, de ganância, de posse de bens materiais. Este instinto leva o Homem a ignorar a sua moralidade, princípios e educação. E é este instinto que o leva à ruína por procurar uma opção fácil para atingir o que pretende, como assinar um pacto diabólico. No entanto, a moralidade aqui criticada é a da Igreja que reduz a existência humana a um conjunto de regras de conduta. O Diabo mostra que o ser humano continua demasiado preso a conceitos e ideais religiosos censuráveis. Nesta obra é representada a luta entre a realização dos desejos e a moralidade tacanha da Igreja. O Diabo representa o desejo e o individualismo, enquanto a Igreja e a moral representam as correntes que prendem a evolução individualista, ego centrada, do ser humano.

A próxima personagem fantástica a ser analisada é o fantasma/espectro do próprio Mandarim. Esta figura aparece logo depois de Teodoro herdar os seus milhões. O aparecimento do Mandarim é bastante parecido com o do Lúcifer: ambos se materializam na divisão em que Teodoro se encontrava. A presença do Mandarim na vida de Teodoro é a materialização do crime que ele comete, quando toca a campainha e mata o Mandarim. É fisicamente impossível saber se a morte realmente aconteceu. O próprio Teodoro duvidava do acontecimento fantástico que tinha levado à morte do Mandarim nos confins da China. Quando o dinheiro lhe chega às mãos, Teodoro deixa-se levar pela súbita euforia de ser milionário. O que a euforia provoca é o esquecimento do pacto e da morte do Mandarim. Com o súbito aparecimento do fantasma do morto, o pacto e culpa pela morte de Ti Chin-Fu regressam. Em termos físicos o Mandarim afasta-se das normais representações de fantasmas: corpo translucido, apenas uma parte do corpo visível, ‘shadow figure’... Ti Chin-Fu apresenta-se como um mandarim bojudado, usualmente aparece deitado na cama, imóvel, apenas com os olhos a moverem-se na direção de Teodoro. Outra das particularidades de Ti Chin-Fu é que esta aparição não fala, não pronuncia nenhum som. Apenas a tentativa de toque faz com que ele desapareça. A presença do Mandarim acaba por lembrar ao herói o crime que cometeu, mesmo que ele o tenha cometido pela via do fantástico. O fantasma só desaparece quando o protagonista parte para a China numa viagem para a redenção. A personagem principal tenta aplacar a sua consciência e o crime que cometera na China. Esta ideia de redenção também existe noutras obras, como *Fausto*, o filme *Star Wars*, a série *american horror story* temporada três, o que difere n’ *O Mandarim*, e em algumas das obras mencionadas, é que esta tentativa acaba por falhar. Teodoro parte de Portugal à procura de uma

resolução para acabar com a assombração do mandarim. Durante o tempo que Teodoro passa na China o Mandarim nunca se encontra presente e apenas no regresso a Portugal ele volta a aparecer. A razão para este desaparecimento é simples: causar uma falsa sensação de segurança. O desaparecimento do Mandarim faz com que Teodoro deixe de estar no estado de alerta. Mesmo quando o protagonista não consegue cumprir o principal objetivo da viagem e assim a redenção do seu crime, o Mandarim continua desaparecido. O seu regresso a Portugal, convencido que tinha feito tudo ao seu alcance para conseguir a paz para Ti Chin-Fu e para si, acaba quando, no navio de regresso, Ti Chin-Fu volta a aparecer. O regresso do fantasma acaba por provar que a viagem e a possível redenção de Teodoro falhara. Nunca houve a possibilidade de redenção: um pacto diabólico é irreversível. Não é possível apagar o crime cometido e eliminá-lo da sua consciência. É neste aspeto que regressa a imagem de degradação do Homem nesta obra: não há redenção divina nem possibilidade de recomeçar. Teodoro vive até ao final da sua vida atormentado pelo seu crime.

O Mandarim Ti Chin-Fu surge como o lado invisível e malévolo do pacto demoníaco: a sua presença personifica a infelicidade, a culpa, o desespero. A sua presença é a lembrança constante do crime que cometeu. Ainda há outros elementos fantásticos na obra: o livro e a campainha. O livro é o material que liga o real textual ao fantástico. Esta ideia de um livro mágico não é surpreendente: deriva dos *Grimoires* das bruxas. Um livro que é em tudo normal aos outros, mas que responde magicamente ao contratante ou à pessoa a que se destina. Neste caso o livro responde ao Teodoro e ao seu desejo de enriquecimento e de se ver livre assim da monotonia da sua vida. O livro é a porta de conexão de entrada no fantástico. Teodoro comprou o livro na feira, sem que seja dada qualquer indicação sobre a sua natureza mágica. A sua abertura abre a porta dos ‘realms’, o que permite ao Diabo entrar no mundo de Teodoro. O livro responde aos desejos de Teodoro e age como um portal entre os dois mundos, que o Diabo pode atravessar. Último objeto fantástico: a campainha. A campainha para além de funcionar como o instrumento que ‘mata’ o mandarim, também oficializa o pacto entre Teodoro e o Diabo. O uso da campainha tem o mesmo efeito que um pacto de sangue, ambos servem para finalizar um pacto demoníaco. A campainha também é a personificação do começo da nova vida de Teodoro.

Concluindo, esta obra espelha o regresso de temáticas românticas em Eça. Embora esta obra não fuja ao ideal realista, introduz o fantástico sem recorrer aos comuns

O *Mandarim* de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico

artifícios mágicos recorrentes. Se Teodoro não identificasse o Diabo como ser fantástico, a sua descrição seria a de um humano normal, igual aos demais. Por sua vez, Teodoro representa o homem moderno com as suas dúvidas e angústias. O Diabo representa a idealização e a realização dos desejos do Homem. Teodoro vende a alma ao Diabo pelo acesso ao poder e acaba arruinando a sua vida. Atormentado pela sua escolha, mesmo depois de herdar os milhões, Teodoro nunca conseguiu alcançar a felicidade. E esta é a grande lição e crítica que ainda se hoje se mantém atual.

Teoria da adaptação

O processo da adaptação não é um fenómeno novo. Desde a Antiguidade que certas histórias eram adaptadas, nomeadamente para o teatro. Desde o teatro grego de Ésquilo, ou as epopeias de Homero, a adaptação percorreu todas as obras literárias, da Antiguidade à época moderna. A adaptação como fenómeno de transposição entre artes sempre existiu. É preciso lembrar todas as obras que são ‘inspiradas ou adaptadas do texto bíblico, como por exemplo *Caim* e *O Evangelho Segundo Jesus Cristo* de Saramago. As adaptações mais comuns acabavam por ser as transposições de obras de teatro. “In addition, the translation/adaptation of “foreign” melodramas and the dramatization of narrative fiction into stage drama were extremely popular industries” (Hand, 2012:54). Embora possamos argumentar que as peças escritas de teatro já são, *a priori*, criadas com o intuito de serem transpostas, a verdade é que nem todas as obras são imediatamente usadas logo a seguir à sua criação. Como o exemplo *Romeo+Juliet*¹⁵, o filme que transpôs a obra de Shakespeare para a época moderna; as novas versões dos contos de fadas da Disney que são criadas para responder a novas conceções sociais. O filme *Frozen* (2013) baseado na obra *The snow Queen* de Hans Christian Andersen, que reflete o amor entre irmãs, bem longe do ideal do príncipe encantado e da imagem benevolente do género masculino. Como Hand afirma: “[...] presenting adaptors as comically false prophets whose craft of “writing” consists of butchering the existing achievements of foreign dramatists and English novelists.” (Hand, 2012:56). Algumas obras só séculos mais tarde é que são adaptadas para outras formas de arte, nomeadamente para os palcos do teatro. Quando esta separação cronológica acontece, por vezes o *background* histórico da obra é alterado para se conectar com o novo padrão cultural.

Historicamente a adaptação era algo que existia entre as artes, a literatura e o teatro. É natural que vários motivos criados na literatura e numa obra específica acabem por circular para outras obras e outras artes. É comum que certas temáticas bíblicas acabem por surgir noutras obras literárias, independentemente do século ou pensamento cultural. Esta livre adaptação sempre fez parte da área artística em termos históricos. É preciso notar que esta transferência faz parte do registo cultural e artístico do mundo. Como já referimos, nos séculos passados também existia adaptação e transposição entre-artes. No entanto a necessidade de discutir a problemática da adaptação surge na era moderna e

¹⁵“Romeo+Juliet”, do diretor Baz Luhrmann de 1996.

com o advento do cinema. Antigamente a literatura era adaptada ao teatro, pinturas e a outras obras literárias. Com o surgimento da fotografia e a criação do cinema, o estudo da adaptação tornou-se fulcral nos estudos sobre cinema. Desde o começo do cinema que os realizadores praticam a adaptação. Existe por parte dos artistas um fascínio por adaptar certas histórias, muitas das quais fazem parte do cânone literário mundial e que ainda hoje são alvo de ensaios críticos e investigações. São obras intemporais que para além de agradarem aos cineastas também sofreram adaptações a outras artes. Este interesse surge da intemporalidade das obras e a possibilidade de serem sempre transpostas para qualquer arte. A adaptação de textos literários por cineastas começou por vários motivos. Existe uma grande admiração pelas obras canónicas da cultura mundial e das várias culturas nacionais. Esta admiração leva à realização de adaptações como tributos que por sua vez servem de homenagem à obra e aos escritores. Para além do conceito de homenagem, Hutcheon também explora a adaptação como uma via de atingir uma audiência maior. É ainda neste tópico que entra outra motivação importante: a de recriar obras clássicas e canónicas noutros suportes mediáticos e assim tentar cativar os mais jovens para a leitura das mesmas. A adaptação também se integra na lógica do mercado: uma adaptação de uma obra clássica ou de um *best-seller* é um passo para um sucesso de vendas e visualizações. Mais tarde iremos explorar brevemente o mercado adaptacional. Agora é importante definir a emergência dos estudos da adaptação.

Como já foi mencionado os estudos na área da adaptação começaram na área do cinema. Este foi o médium que transformou a palavra em imagem em movimento. Estes estudos focaram-se na interação entre a obra clássica e o novo médium, o cinema. As investigações que surgiram na área da adaptação livro/cinema focam-se apenas no estudo individual de cada adaptação. Esta longa tradição de adaptação literatura/cinema e os textos críticos que surgiram comparando as duas artes criaram várias conceções erradas. A primeira é: “academic studies of adaptation remains stubbornly attached to literature as cinema’s natural progenitor” (Leitch, 2008:64) As comparações deram origem à ideia de anterioridade prestigiosa à literatura. Assim a literatura passou a ser vista como o topo da hierarquização das artes. Durante muitos séculos e nos estudos adaptacionais existiu (e ainda existe) uma tendência para dar prioridade à obra literária sobre as outras artes. Esta ideia deriva da dualidade recente/antiga, dos séculos históricos que a literatura carrega e que artes como o cinema e a banda desenhada ainda não possuem. É através desta linha histórica que surge a pirâmide das artes e a primazia da literatura como fonte artística.

Assim podemos dizer que todas as críticas iniciais sobre a problemática da adaptação dão primazia à literatura sobre as outras artes. “The historical anteriority and seniority of literature has led to the belief that it is original and that the film adaptations are mere derivative” (Sanders, 2005:4) É exatamente esta ideia de primazia de que a literatura goza, que durante muito tempo fundamentou a receção negativa das adaptações, acusadas de deturpar a obra literária original. “Critics could not forgive what was seen as the major fault of adaptation: the impoverishing of the books content due to necessary omissions in the plot and the inability of the filmmaker to read out and represent the deeper meaning of the text” (Marciniak, 2007:1) . A adaptação, neste caso a cinemática, sempre foi vista como inferior ao texto original, o que contribuiu para a superioridade da literatura e inferioridade do cinema adaptacional. Este é um ciclo vicioso: a adaptação surge, a crítica comparativa entre a adaptação e a obra literária adaptada inferioriza a adaptação fílmica perante a obra original. “There is no rationale for the [system of arts], for in truth it is only a collection. Thus we have no need for the specificity theses, for the question it answers: ‘why is there a system of different arts?’ - is not really an admissible question at all.” (Leitch, 2003:151). Associamos a literatura a uma arte antiga, contudo cronologicamente, existem artes mais antigas do que a própria literatura. O cinema, embora sendo uma arte recente, transmite a imagem do mundo como nós o vemos, seja através do olhar, seja através da imagem mental. Neste aspeto, o cinema cria uma arte que se aproxima mais ‘do real’ visual do que a literatura. A internet, o cinema, a banda desenhada, criaram uma oportunidade para a imagem se sobrepor à escrita. Embora se caia no erro de olhar para as artes como ‘gavetas’ que se encontram numa determinada ordem, vamos explorar a interligação entre as artes. Embora as artes se encontrem inseridas na época em que foram criadas, elas ultrapassam esse limite temporal e encontram outra expressão em séculos e movimentos artísticos posteriores. Nada impede uma criação artística de ser recriada numa nova expressão noutra época diferente. A adaptação d’ *O Mandarin* é um exemplo desta conexão interartística, sem fronteira temporal. Outros exemplos em outras artes são: *L.H.O.O.Q.* de Duchamp, *Mistérios de Lisboa* (2010) tanto em filme como em série, entre outros. Todos os exemplos que aparecem neste capítulo também são exemplos desta interação artística entre artes e séculos.

Antes de falarmos da interligação entre as artes, temos de explorar outra conceção que surgiu também no início dos estudos adaptacionais: a fidelidade. Este conceito surge

das primeiras análises comparativas entre o ‘original’ e a adaptação. O que é a fidelidade? A ideia de fidelidade surge aliada à história, as adaptações tinham que ser fiéis à história. Mas o que se pode entender por ‘fiel à história’? Este é um conceito em desuso mas que muitos teóricos continuam a utilizar, em grau maior ou menor, nas suas análises. O ideal de fidelidade em relação à adaptação é uma mistura de ‘corta e cola’. A fidelidade gera mais controvérsia do que explica o fenómeno da adaptação. A fidelidade tem dois lados: a audiência que inclui os críticos e as pessoas que vêm a adaptação, por um lado e o lado do adaptador, por outro. O primeiro lado, o da audiência, difere um pouco do lado do adaptador. A audiência lê o texto e fica com um ‘*imprinting*’¹⁶ dessa mesma obra. Esse ‘*imprinting*’ é a nossa interpretação desse mesmo texto. A interpretação engloba os eventos, as personagens, a psicologia das mesmas, entre outros. Uma noção importante é que a interpretação é sempre subjetiva e pode haver uma diferente para cada leitor da obra. Assim cada adaptador tem um ‘*imprinting*’ da obra-fonte. Contudo, enquanto a audiência vê a adaptação e confronta o seu ‘*imprinting*’ com o que está a ler/ver, o adaptador tem um carácter ativo na realização da adaptação. Logo, o que está em jogo é a interpretação subjetiva e pessoal de uma determinada obra. Todavia o adaptador tem a possibilidade de recriar uma obra segundo o seu ‘*imprinting*’. Pode recriá-la conforme os seus gostos e os géneros que explora. É exatamente o confronto entre a recriação do adaptador e o ‘*imprinting*’ da audiência que cria o conceito de fidelidade. A ideia de fidelidade é como criar uma única interpretação e um único significado para uma obra literária. Esta noção funciona como uma fotocópia, qualquer adaptação teria essa função de cópia da obra literária face a uma única interpretação. Quanto maior for o gosto e a admiração pela obra literária mais nos revoltamos por ver que a adaptação não corresponde à nossa visão e interpretação da obra. E é daqui, desta batalha de interpretação que surge as críticas e a noção de fidelidade. O adaptador pode trabalhar a obra como quiser, pode alterar o tempo histórico original, pode dar mais importância a outra personagem que não a principal, alterar eventos fulcrais da obra, entre outras modificações. A fidelidade surge como uma noção errada da interpretação única de uma obra. A fidelidade não é mais que a tentativa de sobrepor uma interpretação face a outras, incluindo a do adaptador.

¹⁶ *Imprinting* pode ser definido como o processo psicológico de aprendizagem e contacto que ela à assimilação. No conceito da adaptação o *imprinting* é a memória global dos nossos sentimentos em relação à obra e em relação às personagens, junto com imagens mentais criadas por nós, eventos marcantes que ficaram retidos na nossa memória, entre outras análises. Podemos dizer que é o códex cognitivo pessoal de uma obra. Essa acumulação forma o *imprinting*. É esse catálogo que será utilizado posteriormente na adaptação.

Podemos afirmar com certeza que adaptar é interpretar. Adaptar é dar a nossa visão de uma obra que nos é querida e que respeitamos profundamente. Leituras diferentes podem resultar em interpretações diferentes. A adaptação e o processo adaptativo são uma visão e uma interpretação única, tão válida como a da audiência. É a incapacidade de perceber que a adaptação é uma interpretação única de uma obra que alimenta o conceito de fidelidade. Contudo, é exatamente esse confronto que chama os leitores às adaptações. Mesmo sabendo que o confronto entre interpretações é inevitável, as pessoas vão ver e ler as novas obras na esperança que os seus *'imprintings'* sejam compatíveis com as novas renderizações. Trata-se de algo subjetivo, de um trabalho de interpretação da obra conforme as nossas experiências e vivências pessoais, os nossos gostos. “They learn that each great work of art exists on many levels and suggests a great deal of interpretative possibilities which make it timelessly open to different approaches.”(Marciniak, 2007:67). É preciso perceber que a construção de uma adaptação é subjetiva tanto como a obra-fonte. A adaptação é criada a partir de uma interpretação da obra-fonte a partir exclusivamente da nossa existência pessoal. Este carácter subjetivo da criação da adaptação produz divergências entre as variadas leituras de uma mesma obra. Daí que surjam gostos distintos por certas personagens, géneros, histórias... É através da nossa subjetividade existencial que a obra adaptacional nasce. O adaptador é apenas alguém que consegue transpor¹⁷ para outro formato a sua interpretação pessoal. Em suma, uma adaptação é uma interpretação pessoal de uma obra, que depois de vista vai voltar a ser interpretada e confrontada com a interpretação e vivências pessoais da audiência.

Se olharmos o fenómeno da adaptação como um fenómeno interpretativo, como podemos definir adaptação? Excluindo as iniciais investigações que incluíam o conceito de fidelidade, quais as novas definições na área da adaptação? É preciso notar que até ao livro de Linda Hutcheon *Theory of Adaptation*, a tentativa de definir a adaptação era exclusiva à área do cinema. Com Hutcheon, a adaptação expandiu-se para englobar filmes, banda desenhada, opera, a própria literatura, entre outras áreas que ainda não tinham sido exploradas. Com este livro, novos estudos estão finalmente a aparecer. Para além da adaptação como interpretação, surge a ideia de recriação. Esta noção também é explorada por Hutcheon que define adaptação como “repetition without replication” (Hutcheon, 2006:7) Podemos afirmar que a ligação entre a adaptação e a obra-fonte não é de uma mera cópia ou reprodução mas de uma recriação. Esta recriação repete em grau maior ou menor,

¹⁷Ou no mesmo formato que a obra-fonte.

elementos da obra-fonte. Outra distinção importante é a repetição por grau: um adaptador pode escolher o que quer transpor para a adaptação e em que grau quer que seja recriada. Por exemplo, a obra *Os Lusíadas* pode ser adaptada de diversas formas: pode reter o seu *background* histórico ou transpor essa linha temporal e temos a epopeia portuguesa num *background* científico-futurista, futurístico-distópico, *steampunk*¹⁸, entre outros. Utilizando *O Mandarim* como referência, a adaptação que realizei repetiu tanto o *background* histórico, como todas as personagens essenciais. No fim da adaptação a história ganha um final alternativo, com um *background* moderno e atual que permite dar continuidade à história, pois cria um efeito de final aberto, algo que não acontecia com o final da obra-fonte. *O Mandarim* conjuga na sua recriação um grau elevado de repetição da obra-fonte. O final alternativo entra em completa harmonia com o final da obra-fonte. Para os leitores que não conheçam o final da obra-fonte não existe uma quebra de leitura entre os dois fins, o que origina fluidez no texto. Se o grau de repetição for maior, acaba por se tornar uma adaptação, se o grau de repetição for menor ou diferenciado é uma obra baseada-em. Este grau de repetição atua no nível formal e na construção, pois como já foi referido a interpretação pessoal será sempre subjetiva e isso reflete-se na imagética da obra. Desde o estilo de desenho à imagem física e psicológica das personagens, ao alto contraste nas páginas que se afastam do manga comercial... todas as decisões e interpretações têm o cunho pessoal do adaptador. O grau de repetição não é comparável à cópia. Um dos exemplos mais práticos do grau de repetição é o teatro: cada peça adaptada recria por repetição, mas nunca é uma cópia, nem tenta ser uma cópia da obra-fonte. Cada vez que a peça é levada ao teatro é interpretada e recriada de diversas maneiras, nenhuma representação é igual à anterior. O grau de repetição existe dentro do processo de recriação da adaptação. Estes exemplos servem para mostrar o diálogo existente entre a obra e o adaptador. Esta definição apenas explora o início da construção da obra e que Hutcheon define como: “as extended, deliberate, announced revisitation of a particular work of art.” (Hutcheon, 2006:170).

Hutcheon também refere que os adaptadores trabalham as obras por puro prazer. A construção da adaptação é um processo de construção entre o conhecido e desconhecido. Todo o processo adaptativo de escolha e de criação é atrativo para o artista. Como os leitores vão ver a adaptação como um confronto de interpretações entre obras, o adaptador

¹⁸ É um género artístico que pertence à ficção científica. Tem por base um *background* histórico, usualmente vitoriano, com tecnologia moderna e o uso massivo do vapor como energia. Por vezes também usa mana como sustento mágico.

também tem o confronto entre: “repetition and difference, of familiarity and novelty” (Hutcheon, 2006:114). A possibilidade de criar novas interpretações e significados de uma obra, a criação de algo antigo em algo novo, o confronto com outras interpretações, o descobrir novas nuances na obra, o processo criativo, a escolha e a exclusão de certas partes na obra, o trabalhar uma obra clássica e transformá-la numa obra moderna, tudo isso é bastante atrativo para o adaptador. Enquanto os estudos da adaptação se focarem somente na dualidade cinema/literatura, perdem novas possibilidades de definições e conceitos de outras artes e de outros métodos criativos.

Mas a questão impõe-se: se tudo é interpretação e recriação, o que é realmente adaptado? Já aqui foi mencionado que existem graus de repetição e a noção de recriação e interpretação no processo adaptacional. Se a obra sofre mudanças e alterações, o que é necessário para que exista união entre as duas histórias? Para Hutcheon a “story is the common denominator, the core of what is transposed across different media and genres.” (Hutcheon, 2006:10). Todavia esta tentativa de definição levanta variadas questões. Como definir história? Se a história é o conjunto dos acontecimentos cronológicos, que acontecem na obra fonte, esta pode ser alterada. Se a história é o conjunto dos eventos, mais as personagens e o *background*, todas estas facetas podem ser alteradas. Numa adaptação, o adaptador pode escolher alongar os acontecimentos e os eventos cronológicos ou então reduzi-los, ou omiti-los completamente. Pode criar novos acontecimentos cronológicos na história, pode criar novas personagens, pode retirar personagens da obra fonte, pode alterar o *background* para a linha temporal que quiser. Pode transformar uma obra ocidental numa obra oriental e vice-versa. Pode-se segmentar a história e criar uma adaptação apenas com duas, ou três personagens da obra fonte. Por exemplo, as personagens podem transpor as suas obras fonte e reentrarem em outras obras, como acontece em *doujinshis*¹⁹, *fanfiction*, *crossovers*²⁰ e outras formas de transficionalidade. Um exemplo prático desta transposição é a utilização recorrente de personagens literárias ou históricas, como Drácula, Alexandre o Grande, Mephistofeles, Rei Arthur em outros média, e associados a outras histórias. Um exemplo é a série *Penny Dreadful* (2014-2016) que adapta personagens como Drácula, Frankenstein, Dorian, Dr. Jekyll num novo contexto histórico mas onde as personagens mantêm as suas raízes históricas originais. Drácula mantêm-se um vampiro, Doutor Frankenstein volta a criar o

¹⁹ É um termo japonês que designa publicações de autor, muitas vezes fanart, que têm em alvo um público adulto.

²⁰ Uma obra onde se juntam dois ou mais universos, narrativas, personagens, entre outros. Exemplos: Flash/Supergirl, Marvel vrs Capcom, entre outros.

monstro, Dr. Jekyll trabalha com a psicose e cria um sêrum para os efeitos comportamentais agressivos... Todas as personagens estão em harmonia numa nova história e com personagens completamente originais. A transposição de elementos narrativos também pode ser encontrado na adaptação *Orgulho e Preconceito e Zombies* (2016). Outro exemplo é a adaptação da obra *Divina Comédia* em videogame. O videogame *Valkyrie Profile*²¹ retrata a mitologia nórdica e o *Ragnarok* cujas personagens principais são as valquírias.

Esta construção é parte da decisão de criação do autor. Mesmo que uma obra acabe por ter um grau de repetição diminuto é uma adaptação. Se a adaptação para Hutcheon gira à volta da história então muitas obras que não são vistas como adaptação teriam de entrar nesta definição. Contudo, não podemos afirmar, para já, que não exista algo que una a adaptação à obra fonte. Este problema também é respondido por Hutcheon: uma adaptação precisa do rótulo ‘adaptação’ para ser vista e entendida como uma adaptação. Uma adaptação tem que responder a duas condições: a) os criadores têm que querer que a sua obra seja vista como uma adaptação; b) a audiência tem que perceber a obra como uma adaptação. Enquanto a primeira condição nos parece óbvia, a segunda levanta diversos problemas. Se o leitor da adaptação não vê a adaptação como uma relação entre artes, a obra vale por si, como obra independente. Mesmo sem o cunho de adaptação a audiência vai assimilar a obra e interpretá-la como uma obra autónoma. Mesmo que a obra seja uma adaptação, não é obrigatório que toda a audiência conheça a obra-fonte e isso não se torna um impedimento para a leitura da obra. Existem várias obras e filmes que transpuseram para o ecrã obras literárias, mas essas mesmas obras são vistas como obras independentes. O filme *Matrix* tem um *background* narrativo que é muito baseado na obra *Mona Lisa Overdrive* de William Gibson. Mesmo com personagens diferentes, a história continua a ser bastante semelhante à obra-fonte. No entanto, o *Matrix* é continuamente visto como um filme independente que marcou uma geração e a arte do cinema. A alegada ligação da história com a obra de Gibson é totalmente ocultada, embora as semelhanças sejam visíveis. Se seguíssemos a definição de Hutcheon, *Matrix* tinha de ser visto como uma adaptação, coisa que não existe. O cunho de adaptação apenas existe para assinalar uma relação entre obras e entre artes. Como Julie Sanders afirma: “[...]an adaptation signals a relationship with an informing source text or original[...]” (Sanders,

²¹ Série de dois jogos lançados pela Square Enix. O primeiro jogo, *Valkyrie Profile* foi lançado em 2000 e a sua prequela *Valkyrie Profile: Silmeria* em 2006.

2005:26). Hutcheon também partilha desta ideia ao defender uma adaptação como “[...] an extended, deliberate, announced revisitation of a particular work of art.” (Hutcheon, 2006:170). A palavra adaptação cria uma ligação a outra obra que tem a possibilidade de invocar em nós as memórias da obra-fonte:

If we do not know that what we are experiencing actually is an adaptation or if we are not familiar with the particular work that it adapts we simply experience the adaptation as we would with any other work. To experience it as an adaptation, however, as we have seen, we need to recognize it as such and to know it's adapted text, thus allowing the latter to oscillate on our memories with what we are experiencing. (Hutcheon, 2006:120).

A palavra adaptação cria uma conexão que pode ser partilhada, ou não, pela audiência. Assim a palavra ‘adaptação’ condiciona uma livre interpretação da nova obra. Como já foi referido a audiência vai ver a adaptação para confrontar a sua interpretação com a interpretação do adaptador, mas a outra parte da audiência, a que desconhece a obra-fonte, vai interpretar a adaptação de forma livre, sem condicionamentos. Não existe confronto de interpretação, nem é condicionada pela suposta fidelidade que deriva desse confronto interpretativo. Este é o efeito de intercâmbio criado pela palavra adaptação que condiciona a leitura da nova obra.

Hutcheon consegue abrir a área a novas investigações e coloca perguntas pertinentes mas falha na tentativa de definição de adaptação. Mesmo a tentativa de definição gera muitos problemas porque é pautada pela indefinição. A abertura a áreas tão diferenciadas criou uma grande diferenciação de criação, o que gerou a indefinição numa possível tentativa de definição. A definição de adaptação tornou-se impossível, pois existem demasiadas variáveis para uma única definição. Cada arte tem a sua expressão e renderização e terá maneiras diferentes de trabalhar a adaptação. Contudo, para além da simbiose entre a ideia de adaptação e a obra-fonte, acreditamos que existe outra ligação entre as duas obras. Para conseguirmos melhor explorar o fenómeno de transposição, vamos explorar a definição de Brian Macfarlane.

Vai ser através da definição de Macfarlane, na sua obra *Novel to Film* que depois tentaremos responder às perguntas: o que é adaptação? O que se transpõe entre as duas obras? Macfarlane utiliza o modelo de Roland Barthes para tentar definir a adaptação. Transpõe as definições e conceitos que Barthes usa na narratologia para explicar o processo de transferência entre a obra-fonte e adaptação. Na sua teoria separa o fenómeno da adaptação em dois grupos distintos: *functions proper* e *indices*. *Functions proper* são

divididas em *cardinal functions* e *catalysers*. A *adaptation proper* requer no seu núcleo as *function proper* e os *indices* para criar a nova obra. *Functions proper* representam ações e eventos que se encontram na narrativa, enquanto os *indices* são a descrição e o discurso. Por exemplo: a atmosfera, nomes e idades das personagens, sítios, informações, entre outros. Os *indices* são importantes para a adaptação, pois lidam com o visual. São eles que dão os elementos para a construção tanto do *background* como das personagens da obra fonte. Nesta medida são mais facilmente transferíveis em termos adaptacionais do que as *function proper*, que lidam com a narrativa. *Functions proper* podem ser divididas em *cardinal functions* e *catalysers*. *Cardinal functions* que, como Macfarlane descreve: “the reader recognises the possibility of alternative consequences” (Macfarlane, 1996:14). As *cardinal functions* são os pontos mais arriscados da adaptação. Um acontecimento cuja conclusão seja diferente da obra-fonte pode, segundo o autor, alterar a conexão entre a obra-fonte e a adaptação. Os *catalysers* são detalhes extra que suportam o mundo criado, e que por vezes são utilizados para contextualizar as *cardinal functions*. Enquanto os *indices* são facilmente transferíveis porque são apenas informações sobre as personagens, o mundo...; as *functions proper* já são mais difíceis de transferir, pois a conclusão dos eventos na adaptação podem ser alterados, mas ao serem alterados pelo adaptador, deixam de ser conectáveis à obra-fonte e criam distanciamento entre as duas obras. Para além desta definição, Macfarlane também diferencia entre narrativa e enunciação. Esta distinção foi apropriada das definições de Chatman²² de história e discurso. Estas correspondem às novas definições de Macfarlane: narrativa e enunciação. A narrativa é “those elements of the original novel which are transferable because they’re not tied to one or the others semiotic system”. E a enunciação: “the which involve intricate process of adaptation because their effects are closely tied to the semiotic system in which they are manifested” (Macfarlane, 1996:20). Para o autor é a enunciação que tem de ser adaptada e recriada. O enredo da história pertence à narrativa, enquanto o formal e o aspeto estilístico da língua requer trabalho e transformação para o visual.

Estas são as linhas dominantes do processo de transferência na adaptação, de acordo com Macfarlane. Esta definição é aplicada ao cinema e algumas partes da mesma podem ser transferíveis para a banda desenhada. Outras partes não são tão aplicáveis na área da BD. Primeiro, é preciso referir que o cinema e a banda desenhada, embora sejam artes interligadas, são renderizadas e construídas de maneira diferente. A BD é o médium

²² Macfarlane utilizou vários conceitos de Chatman, Barthes e Propps na construção da sua teoria.

que se situa entre a literatura e o cinema. Os jogos também se encontram neste patamar. Os jogos se aproximem mais da imagem em movimento cinemática, enquanto a banda desenhada aproxima-se mais da literatura. A BD cria o efeito do movimento através da sequência das vinhetas (que podem ser equivalentes ao frame) mas usa mais a palavra escrita, seja em texto ou efeitos visuais.²³ Utilizando todas as definições de Macfarlane, vamos tentar converter as mesmas definições para a banda desenhada e descartar as que não se inserem na área. Também criticaremos a análise demasiado estrutural e segmentada de Macfarlane. Enquanto concordamos que os *indices* são importantes para a construção da adaptação, estes podem por sua vez ser alterados a bel-prazer. Não é necessário que os *indices* que aparecem na obra-fonte tenham necessariamente que aparecer na adaptação. Se os *indices* atuam como fichas pessoais e técnicas, tanto do mundo como das personagens, ao alterar o recipiente a que se destinam esses mesmos *indices* podem e devem ser alterados. Embora sejam os índices os primeiros a serem criados numa história, não atuam como uma condição de definir a adaptação. Sim, muitas obras usam os *indices* como eles são transmitidos pela obra-fonte, como no caso da adaptação da obra de Eça de Queirós, mas outras obras não seguem os *indices* 'originais'. Neste capítulo já foram mencionados vários exemplos de obras que, apesar de não conterem os *indices* originais, podem ser chamadas de adaptações. A alteração do *background*, das personagens, a remoção de certas personagens, a inclusão de outras personagens na adaptação é possível. Posto isto os *indices* devem ser encarados como o grau de repetição já explorado em Hutcheon. Podemos como adaptadores decidir se queremos alterar ou não os *indices*. Um exemplo é o filme *Romeo+Juliet*, de 1996, realizado por Baz Luhrmann, que altera vários *indices* da obra-fonte, mas retém o título de adaptação. Na adaptação d' *O Mandarim* alguns dos *indices* foram alterados ou até removidos. Por exemplo Teodoro é descrito como corcovo na obra-fonte. Contudo, este *índice* foi removido na adaptação. A descrição e a presença da figura de Nossa Senhora das Dores também foi removida da adaptação. O quarto capítulo deste relatório explora detalhadamente a recriação e a transformação que as personagens e os *indices* passaram desde a obra-fonte à adaptação. Como o exemplo do filme *Romeo+Juliet*, mesmo que esta adaptação não tenha os *indices* originais, continua a ser chamada de adaptação.

Os *indices* são aspetos secundários na adaptação. Cabe ao adaptador decidir seguir, ou não, os *indices* da obra-fonte. Será que as *functions proper* podem responder à

²³De notar que existem bandas desenhadas sem texto narrativo, apenas imagens e representação de sons.

problemática da adaptação? Se pensarmos nas *cardinal functions* como eventos do enredo, estes podem ser alterados. O cinema é um meio artístico que devido à condicionante do tempo tem que selecionar os eventos que quer transmitir para a adaptação. Logo, se as *cardinal functions* são os eventos, ou conjunto de eventos que criam uma obra, não estão livres de serem alteradas, diminuídas ou mesmo omitidas. Pensando num romance como *Guerra e Paz*, nunca conseguiria adaptar para filme todos os eventos, ou *cardinal functions* da obra-fonte. Como o cinema tem limitação temporal, o adaptador tem de fazer uma seleção das *cardinal functions* e por sua vez dos *catalysers*. Estas *mesmas opções* também dependem da focagem que o adaptador quer transmitir com a obra. Na banda desenhada esse problema já não acontece, a BD não é limitada por capítulos e volumes. Contudo, o adaptador pode optar por selecionar as partes da obra que pretende recriar. Com estes dois exemplos percebemos que nem todas as *cardinal functions* são necessários na adaptação. É possível retirar várias delas e a adaptação continua ligada à obra-fonte. Olhando para o filme *Malificent* da Disney, de 2014, é óbvio que se trata de uma adaptação²⁴ do filme da Bela Adormecida. Embora o filme foque a personagem vilã em vez de Aurora, a maior parte dos eventos retratados no filme pertencem à obra-fonte, “A Bela Adormecida”. Como esquecer a principal recriação deste filme, quando, ao invés do príncipe encantado, é a própria Maléfica que quebra com um beijo a maldição que ela própria lançou? É uma grande recriação de uma importante *cardinal function* mas que não altera a nossa visão nem a nossa conexão direta entre as duas obras. Outro grande problema das *cardinal functions* rege-se pela definição que o próprio Macfarlane utiliza. A ideia que as *cardinal functions* abrem “alternative consequences” cria um contexto de fidelidade. Enquanto a recreação trata uma obra sobre uma nova visão ou arte, a ideia de alterar, que o autor utiliza, cria um distanciamento não recuperável com a obra-fonte. Se a obra fonte é uma linha contínua, uma recriação será uma linha paralela à linha da obra-fonte. A ideia de alteração cria um ponto de divergência e afasta-se da linha da obra-fonte. Macfarlane tenta afastar-se da ideia de fidelidade mas cria um certo contexto onde esta consegue atuar. Em relação à diferenciação entre narrativa e enunciação, também as definições são desajustadas. Como já foi mencionado, nem sempre as *function proper* são incluídas na adaptação, por isso a ideia que o enredo não é adaptado é uma falácia. Numa adaptação, tanto a narrativa como a enunciação são recriadas. Se partes do enredo e dos

²⁴O conceito de adaptação é utilizado para descrever o processo adaptativo, conforme o que aparece descrito neste capítulo.

eventos podem ser ocultados, a narrativa tem de ser interpretada e recriada para que a conexão continue a existir.

Tenhamos em consideração que esta é uma definição de 1996 e que infelizmente já não consegue responder ao fenómeno adaptativo. No entanto, nem tudo é desajustado em Macfarlane. Ele rejeita a fidelidade como contexto adaptativo para passar a utilizar a definição de intertextualidade. Olhando para a história breve do *Mandarin* apercebemos que a linha dominante da história se assemelha a outras histórias de outros autores e de outras eras. Este fenómeno também transparece em outros autores, nomeadamente aqueles que marcaram um género, um século, uma época, e que veem o seu trabalho e as suas histórias inspirarem o trabalho e as histórias de outros autores e de outros séculos. Este fenómeno existe. As obras respiram e existem num plano onde se conectam com outras histórias e outros autores. Quantas vezes não nos apercebemos deste fenómeno? Quando estamos a ler uma obra e nos apercebemos da similaridade que existe com outra obra, ou outras obras. Não existe apenas uma fonte: é uma interligação de contextos, de gostos, de experiências que vão passando com os textos e com o tempo. Se entre obras de uma mesma arte, a literária, existe essa intertextualidade de ideias, conceitos, motivos²⁵, e se todas as histórias são tidas como interdependentes, mesmo com estas conexões evidentes, a adaptação surge no mesmo patamar interartístico.

“I begin with the axiom that adaptation is a subset of intertextuality- all adaptations are obviously intertexts, but it is much less obvious that all intertexts are adaptations” (Leitch, 2012:89). Esta frase é uma síntese da ideia explorada anteriormente. Se olharmos para a literatura, não como uma ‘livraria cheia de gavetas’ mas como uma água que interage nas mais diversas formas e feitios com outra água, e que no fim se une como um todo, a adaptação também é uma gota, um átomo dessa massa de água. Ainda existe a necessidade de olhar a adaptação como uma ‘gaveta’, que se opõem à originalidade mas, na realidade, o produto da adaptação é uma obra que pertence ao grande mundo das artes. É interdependente e não se encontra de uma maneira superior nem inferior à obra-fonte, mas sim no mesmo patamar que a obra-fonte e todas as outras obras artísticas. Nem mesmo a obra-fonte surge como uma obra única no sistema. É uma construção que se interliga com outras dentro das áreas artísticas. É uma construção de arte em rede, ligadas como um *wifi* global interartístico. Uma adaptação é assim um intertexto que pode ter um

²⁵*Motifs* são criações literárias que interagem dentro de um determinado evento ou que aparecem unidas a personagens ou conceitos. Por exemplo: a estaca para o Drácula, a noite para os fantasmas, a água benta para os demónios, entre outros.

grau de repetição maior ou menor, contudo nem todas as relações intertextuais são adaptações. Neste contexto, a adaptação perde o seu regime artístico, de ‘gaveta’, para passar a ser o processo de criação, subjetivo, de união entre artes, gêneros e movimentos artísticos. “How does the relation between an adaptation and the text it is explicitly adapting compare to its intertextual relationships with score of other precursor texts?” (Leitch, 2003:150). Para Genette, as relações entre os textos evidenciam uma relação transtextual. A transtextualidade é a conexão entre textos literários, através das suas histórias, simples ou elaboradas, ou pelas suas temáticas. A transtextualidade atua dentro dos textos, em torno dos eventos cronológicos, nos textos em termos de histórias finais e relaciona-os com o mundo da literatura. Também Bakhtin e Kristeva estudaram as relações intertextuais. Contudo, embora algumas adaptações estejam a ser estudadas sobre o ponto de vista da intertextualidade, outro conceito apareceu que melhor pode responder às adaptações que ligam o textual ao não textual. Mesmo com este continuum literário, a única relação que não aparece especificada é a relação que as artes têm com a realidade e a consecutivas relações que as artes têm entre si, para além das relações textuais. Como já foi referido, a realidade e as vivências pessoais são transpostas para a arte. É impossível dissociar a realidade²⁶ da arte. A transposição da realidade para a arte é um dos pilares da construção artística. Falando nomeadamente da literatura, esta funciona em intercâmbio artístico entre obras e estas são representações da realidade. Como a obra-fonte funciona como uma representação pessoal e subjetiva de uma realidade, e se essa obra funciona como um elo de uma cadeia de ligação, não faz sentido olhar para a adaptação, que funciona no mesmo regime, como uma obra num plano diferente da obra-fonte. Ambas funcionam no mesmo plano e na mesma cadeia de elementos. São elos que permitem a construção de novas obras que por sua vez vão ‘beber’ do que elas têm para oferecer. É um intercâmbio com infinitas possibilidades. Todas as obras são contextos da intertextualidade. “The fundamental concept of intertextuality is that no text is original and unique-in-itself; rather it is a tissue of inevitable, and to an extent unwitting, refer as to and quotations from other texts. Intertextuality sees every text as related to other texts.” (Sanders, 2005:23).

A intertextualidade poderia ser a resposta que a adaptação precisa para se separar do seu passado. A análise que todas as obras textuais se encontram conectadas umas com

²⁶O conceito de realidade aqui descrito provém da nossa definição de realidade do primeiro capítulo. O mundo ficcional também é uma realidade micro criada dentro de uma realidade macro do autor, e aqui também considerada realidade.

as outras é apelativo. “Each text is constructed like a mosaic of quotations, each text is the absorption and transformation of another text” (Kristeva, 1986:p.37). A intertextualidade responde à adaptação no nível textual. Atua sobre o texto e as suas transferências para outras obras. Intertextualidade é a relação ao nível do texto. Contudo nem todas as adaptações têm a necessidade de trabalhar o texto-fonte, ou de sequer utilizar o texto-fonte, por exemplo os *crossovers*. E aqui reside o principal problema da intertextualidade: a sua análise formal restrita ao textual descarta a construção do mundo ficcional para além das modificações e ligações textuais. É uma análise da transformação e conexão dentro do texto e é neste aspeto que a intertextualidade se torna demasiado seletiva para poder responder à adaptação. É possível recriar *O Mandarim* sem qualquer uso de texto, apenas imagens. Com o cinema o mesmo processo pode ocorrer. Seriam adaptações mas não entrariam no mundo da intertextualidade.

Devido à natureza seletiva da intertextualidade, iremos explorar uma outra noção que poderá responder à conexão interartística global, invés de apenas focar num único aspeto construtivo. O termo, forjado por Richard Saint-Gelais na sua obra *Fictions transfuges* (2011), é transficcionalidade : “I propose [...] to add a term to the already abundant panoply in literary studies and particularly poetics. By *transfictionality* I understand the phenomenon by which two texts, of the same author or different ones, relate together to the same fiction, whether by reprising the same characters, continuation of a foregoing plot, or sharing the same fictional universe.” (*apud* Marciniak, 2015: para.4). A transficção lida com toda a envolvência do mundo ficcional, personagens, eventos, locais... A intertextualidade cria a necessidade incisiva de se olhar para o texto e de examinar as modificações, as ligações, o que se manteve. A transficção pretende cobrir a insuficiência da intertextualidade : “Intertextuality has turned out to be inadequate for dealing with works whose essence did not amount to quoting or deforming a previous text, but to renewing, continuing, or undertaking a new approach to particular fictional elements of that text, such as the further lives of certain characters or elements of the plot.” (Marciniak, 2015:para.5). Esta abertura aos mundos ficcionais e à realidade que eles encerram acaba por responder melhor a uma definição de ligação adaptacional. Vários exemplos já aqui mencionados, como o do filme da *Maléfica* entraria no âmbito da transficcionalidade, mas dificilmente entraria na área da intertextualidade. Este filme é um exemplo prático de uma adaptação que entra numa das práticas recreativas que Saint-Gelais menciona: *versions*, consistindo em: “That method concentrates on

attempting a new presentation of and at the same time modifying a story already known to readers.” (Marciniak, 2015:para. 10). Ou um exemplo um pouco mais extremo: a criação de uma obra que contenha todas as heroínas Disney num novo *setting*, história e *background*. Um *crossover* que não seria uma intertextualidade, mas que é uma adaptação e um produto da transficionalidade. Este exemplo insere-se noutra prática que o autor, Saint-Gelais, destaca: *croisement* and *annexions*. Esta prática é referida como: “join together two (or more) fictions which the reader had hitherto every reason to consider unrelated, and which now find themselves conjoined in a third text.” (Saint-Gelais, 2011:187. Tradução Paweł Marciniak). Ainda falta uma prática que o autor destaca como a mais comum: a *expansion*. É definida como: “The simplest kind of transfictional relationship, and certainly the most frequently encountered, involves the idea of expanding a previous fiction through a transfiction that prolongs it on the temporal or, more broadly, diegetic plane.” (Saint-Gealais, 2011:71). Tradução Pawel Marciniak). Para esta prática utilizamos o exemplo da própria adaptação do *Mandarim*. Contida na história surge no final uma extensão, para além da obra-fonte, que prolonga os eventos ficcionais.

Já aqui foram exploradas algumas tentativas de definição de adaptação, no entanto a transficionalidade é a que responde melhor a uma tentativa de definir a ligação entre as obras e as artes. O que tentamos explorar neste capítulo é a adaptação, como processo de construção e recriação, e a transficionalidade como o módulo onde essa obra se insere. Se olharmos, erradamente, para a adaptação como algo objetivo, ao invés da subjetividade da construção, e tentarmos criar uma única definição para essa transformação, depressa veremos que é impossível. Cada adaptação é formada e construída de uma maneira única e subjetiva. É o adaptador que trabalha a obra e a transforma e esse processo é intrínseco e não definível. Ou melhor, existiria uma única definição por cada adaptação. Em vez de focarmos que processo transforma uma obra numa adaptação, temos de olhar para a adaptação como um processo. A adaptação não se trata de módulo único que define uma serie de obras, mas sim um processo subjetivo de criação. Como já foi discutido anteriormente não só o criador da obra-fonte faz uso das suas vivências pessoais, dos seus gostos e do mundo como ele o percebe, a sua realidade, também o adaptador faz uso das suas experiências pessoais, dos seus gostos e da sua realidade para construir a adaptação. A recriação pode ser tão vasta quanto a mente do adaptador. Aqui entra o ponto fulcral do processo de adaptação. A única coisa que une a adaptação, o adaptador e a obra-fonte é a

consciência que estamos, como adaptador, a recriar e a montar algo já existente. O início do processo adaptativo é predominantemente consciente, pois o adaptador trabalha ativamente na obra-fonte, ou trechos e personagens que já existam, e recria uma nova obra. Na adaptação d' *O Mandarim* existem vários exemplos deste processo ativo de recriação e transformação. Todas as decisões são exploradas no quarto capítulo. Contudo e como em todas as construções artísticas, também aqui existe uma parte consciente e inconsciente. Um dos exemplos é o estilo de desenho, intrínseco e único para cada artista. A adaptação, ou melhor o rótulo de adaptação dado às obras, cria uma interligação ativa entre a obra-fonte e a nova obra. Uma adaptação é uma obra que passa por um processo de recriação ativo e predominantemente consciente de transformação de uma obra-fonte, seja ela um texto, uma música, uma pintura, um filme, um *anime*, numa nova peça artística. Assim cria-se uma ligação interdependente evidente, dentro de todas as ligações interartísticas. A adaptação assume desta maneira o seu processo consciente de construção, criação e transposição. O que queremos transmitir é que a adaptação, pelo seu carácter de recriação, é mais facilmente controlável. É no processo adaptativo que entra o grau de repetição referido anteriormente. O grau de repetição é algo que é alterado conscientemente para construção da obra. Assim a definição de adaptação passa a ser o processo de criação subjetivo e um processo de transferência interartística.

A verdadeira essência e definição de adaptação é um processo artístico e não um módulo que se ocupa de certas obras que surgem nos mercados. Mas porque continuamos a utilizar o nome adaptação como uma 'gaveta' artística? Este fenómeno acontece por dois motivos: primeiro, o mercado, segundo, a ética do autor, sendo que é o próprio autor que decide se a sua obra é um processo consciente adaptativo ou não. Dito isto podemos afirmar que a adaptação, nos últimos séculos, tornou-se um produto da economia e do mercado. De uma maneira este processo cria um fluxo interartístico, muito mais evidente pois a adaptação cria uma ligação ativa e visível entre obras. A transposição das obras-fonte é um continuar no tempo e no espaço dessa mesma obra. Também permite novas visualizações, novas interpretações da audiência. Podemos afirmar que as adaptações funcionam como um chamariz de massas e garantir assim uma *fanbase* considerável, que vai se deslocar para ver a nova obra. É claro que obras deste tipo, sem entrarmos na discussão da boa adaptação ou má adaptação, vai garantir audiência e visualizações. Existe à priori uma audiência proporcional à disseminação do conhecimento do livro internacionalmente ou até mundialmente, e é essa audiência, maior ou menor, que vai

garantir a visualização da obra. Contudo, é aí que reside o problema da adaptação, a audiência que tem conhecimento da obra-fonte vai ver a nova obra como uma tentativa de cópia e não como um processo subjetivo de criação. A rotulagem de adaptação surge como uma ligação da nova representação a outra obra-fonte. O nome adaptação apenas surge como conexão entre obras, e pretende ser uma interpretação dentro de muitas outras. É irónico como as novas obras rotuladas de adaptações que são pouco conhecidas acabam por ter uma maior aceitação pela audiência. Ao contrário dos livros com muita *fanbase*, as obras com pouco *fanbase* acabam por ser melhor recebidas pela audiência. Como a maior parte da audiência desconhece a obra-fonte, a sua predisposição é a curiosidade invés do confronto interpretativo. É possível que a partir da adaptação o interesse pela obra-fonte aumente. Um exemplo deste fenómeno foi o recente fiasco da adaptação *Fifty shades of Grey* um enorme *best-seller* que foi recentemente adaptado ao cinema. Os críticos e a audiência foram implacáveis. A adaptação teve toda a *fanbase* a visualizar a nova obra mas, como já foi aqui descrito, o confronto de interpretações, o mau desempenho dos atores acabaram por tornar o filme num dos piores filmes do ano. A enorme *fanbase* e o confronto de interpretações acabaram por ditar a sina da nova obra. Como podemos perceber trata-se de um ciclo vicioso: uma obra que tenha uma grande *fanbase* é adaptada numa nova obra, a audiência, através de conceitos errados e ultrapassados gera a antipatia pela nova obra e acaba por destruir a nova obra, apelidando-a de inferior em relação à obra-fonte.

Neste capítulo tentamos explorar diversas definições possíveis para a adaptação. Todas as definições focavam áreas distintas e cada uma teve algo de novo para o estudo do fenómeno adaptacional. Desde a abertura a novas áreas e a novas artes, à análise da adaptação com conceitos narratológicos... Muito se tem estudado e debatido no âmbito da adaptação. Enquanto as teorias se focarem na adaptação como um módulo e um rótulo artístico, antagónico e inferior à obra-fonte, e continuarem a analisar a adaptação partindo do estudo de obras individuais, a adaptação nunca será verdadeiramente estudada ou entendida. Pensamos que a grande resposta para a adaptação se encontra na nova área de estudos intermediais, nomeadamente os que tratam dos fenómenos de transfuncionalidade. A adaptação é um processo subjetivo recreativo maioritariamente consciente, onde cada autor é livre na sua criação e cuja obra final é fruto da interpretação e seleção pela parte do adaptador. O que une a obra-fonte à adaptação é a consciência de trabalhar uma obra específica. Um sucesso literário acaba sempre por influenciar a próxima geração de obras

O *Mandarim* de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico

literárias, e o sucesso ou apenas gosto particular acaba por influenciar o adaptador a realizar a adaptação. Não é com o objetivo de denegrir ou ridicularizar a obra-fonte²⁷, o adaptador apenas pretende trabalhar em algo que gosta e em algo que lhe é querido. A interpretação pessoal de algo para uma nova obra que age, em muitos dos casos, como uma ponte interartística, que cria em muitos casos uma união na área da arte.

²⁷A não ser que seja essa a intenção do autor.

Processo de Transformação romance/romance gráfico

Existe em todos os países uma preocupação com os clássicos literários. O cânone literário de um país é um pilar cultural e histórico, uma janela que contribui para a história de um povo. Daí a importância de integrar as obras canônicas nos vários níveis do ensino obrigatório. É importante que os cidadãos de um país conheçam os clássicos da sua língua, tanto na literatura como nas outras artes. Contudo com as novas gerações, os clássicos literários entraram em declínio. Qual a maior razão para este declínio?

A maior mudança ocorreu com o acesso do mundo à internet, com a passagem da era analógica para a digital e para o ilimitado acesso a informação que existe no espaço cibernético. Com a informação agora contida à distância de um clique, os jovens já não procuram conhecimento e entretenimento nos livros. A procura de resumos, por explicações simplificadas e concisas gerou a recolha de informação no mundo cibernético. Já não é necessário sair de casa para procurar o livro X, já não é preciso procurar fora de casa o que se pode encontrar na web. As novas gerações são desde cedo integradas nas novas tecnologias. A web encontra-se em telemóveis, tablets, computadores, phablets, entre outros objetos tecnológicos. E esta diferença já é notória: “A long train of studies suggests that people read internet differently than they read print. We skim and scan for the information we want, rather than starting at the beginning and ploughing through the end.”(Waldman, 2015:para.7) Esta integração com a tecnologia mudou o acesso das pessoas aos textos assim como as modalidades de leitura. Com a internet como e-life tudo passa por aplicações, tabs e programas. A informação existe em todo o lado. A nossa vida encontra-se *online*, entre as bases de dados e redes sociais. Já não há separação de conteúdos: tudo se encontra *online*. A possibilidade de compactar tudo num aparelho e numa conta mudou radicalmente a maneira de ver e sentir o mundo. Existe uma grande diferença entre os hábitos de leitura das novas gerações face às gerações anteriores.

The person will explain that the internet has shot her attention span. She will tell you about how, when she was small, she could lose herself in a novel for hours, and now, all she can do is watch the tweets swim by like glittery fish in the river of time-she-will-never-get-back.(Waldman, 2015:para.3)

Como ficou aqui explicito, é normal que com o social cada vez mais compactado e uma vida cada vez mais atarefada, o simples gesto de passar horas a ler um livro é uma tarefa quase impossível. A internet também tomou possível a portabilidade em ebooks e kubos e de poder transportar vários livros num único dispositivo. Com a internet a informação

tornou-se acessível e portátil. Com a criação massiva de informação e o fácil acesso à mesma está garantido o constante fluxo de informação. A pouca atenção que temos deriva de termos a informação que procuramos imediatamente e facilmente acessível e perceptível. Para isso abolimos textos de muitas páginas e com apenas texto, lemos na diagonal e releemos a informação que nos convém. A nossa leitura é “our eyes jump around, magnetised to links – they imply authority and importance – and short lines cocooned in white space. We’ll scroll if we have to, but we’d prefer not to. We read faster.” (Waldman, 2015:para.7)

Se é verdade que a nossa atenção é mais reduzida devido à influência da nossa conexão com o mundo cibernético o mesmo não se aplica à máxima: os jovens não leem. A ideia e a conceção de leitura é que foi alterada. Sim, há um deficit cada vez maior em termos de leitura tradicional, o *e-reading* cresce a olhos vistos. Os estudantes já não se interessam por livros tradicionais clássicos cujas histórias se encontram, por vezes, tão afastadas da nossa realidade atual. A verdade é que os alunos leem *online*, *fanfiction*, *banda desenhada*, *contos*, entre outros. Podemos afirmar que os jovens leem, apenas não leem o tradicional.

[...] na era em que para as mais simples pesquisas se recorre ao Google ou à wikipedia e a ferramentas semelhantes, o que os jovens mais fazem é, de facto, ler.[...] a preocupação não deve ser dirigida ao acto de leitura em si-este já é praticado e utilizado amplamente- mas sim ao que o jovem está, de facto, consumindo em termos de literatura e o quanto isso pode, ou mesmo precisa, de ser alterado. (Cerutti, s.d.:para.2)

E é esta noção que tentamos alterar com as adaptações. Transformar obras mal-amadas em leitura que seja mais apetecível para os jovens. A adaptação a banda desenhada é uma dessas tentativas. A audiência que procura a banda desenhada quer uma ligação entre a imagem e a escrita, sem que qualquer dessas partes seja *overwhelming*²⁸, sendo que o lado imagético atua como um descanso do texto e da palavra escrita. A escrita complementa o desenho e assim a BD torna-se uma leitura ligeira, rápida, sem perder a profundidade construtiva tão apelativa na literatura. É importante que esta arte adapte obras canónicas e que chame os jovens a conhecerem os clássicos num estilo diferente. “Every picture (as well as the words) helps tell part of the story in a graphic novel. It is the dynamic format of image and word offered in combination that delivers meaning and enjoyment to graphic novel readers.”(Goldsmith, 2002:2)

²⁸Se a banda desenhada criada em questão focar estas duas artes. Existe banda desenhada apenas visual.

Este decréscimo de leitura dos clássicos abre o mercado das adaptações. Com o crescimento da leitura de BD, esta arte tornou-se tão importante como as outras artes. “The term ‘graphic novel’ designates this new wave of self-conclusive comic in book format, realised by learned and committed artists, who enrich their works with numerous literary, historical, or biographical references” (Simonetti, 2009:2) A banda desenhada cria assim uma ponte entre artes e transforma um texto numa nova obra. A adaptação recria uma obra sobre uma luz diferente, com uma representação e renderização novas. E esta capacidade interartística pode ser a resposta que os clássicos procuram. A falta de interesse nas obras canónicas pode ser colmatada com estas novas adaptações, para artes que cada vez têm mais audiência. “The first is to explore possibilities for including the graphic novel as resource for the teaching of, and, about, history” (Cromer e Clark, 2007:575). Não entraremos na discussão da vida apocalíptica dos livros na era moderna, mas é inegável que as obras clássicas são cada vez mais desprezadas. As adaptações tentam responder a esta lacuna. “Graphic novels are also finding their way into schools. Librarians have begun to stock them on their shelves with the aim of eventually luring young readers into the pages of more canonical novels.” (Cromer e Clark, 2007:575).

A adaptação de *O Mandarim* reflete a cultura do Mercado e a tentativa de atrair estudantes às obras de Eça. A procura e o consumo de banda desenhada abriu o mercado para novas obras e autores. Na área da BD o estilo manga é cada vez mais procurado. O manga pode ter duas definições: estilo de desenho e de narrativa de banda desenhada e nome para definir uma banda desenhada de um país, neste caso o Japão. Embora exista esta ambiguidade na definição de manga acreditamos que ambas estão corretas. O manga espalhou-se pelo mundo e adaptou-se à cultura e ao estilo de cada autor. Cada artista foi influenciado pelo estilo manga no início da criação. *O Mandarim* é uma obra que foi criada e influenciada pelo estilo manga, logo insere-se no estilo e género manga. Embora, como já referimos, o manga também se possa associar à criação artística somente do Japão, acreditamos que o estilo criativo ultrapassou barreiras geográficas e foi implementado noutros países. Daí termos mangas franceses, alemães, portugueses, espanhóis... É um género versátil em termos de composição e sintaxe artística ao contrário dos *comics*. Relativamente às origens do género, a adaptação foi realizada no modo de leitura oriental. Esta escolha, contrariando a crença mais simples, não vai afetar a leitura da obra. Essa foi uma das razões incorretas que levou o manga, nos inícios da tradução para inglês, a ser espelhado, ou seja a sua orientação revertida para os leitores ocidentais. Uma das

principais razões para esta mudança foi a estranheza que os leitores teriam ao ler a obra da maneira oriental. Esta razão foi provada errada pois os leitores adaptaram-se facilmente à leitura oriental e não gostaram da versão ocidentalizada das obras de manga. “Publishers were concerned that their audiences would not be able to make the shift to reading right to left [...] publisher Tokyopop begun realising titles in the traditional Japanese format, and fans adapted to this without difficulty.” (Breener, 2007:12).

Dentro do grande estilo manga existem géneros artísticos. Para além do género fantástico a obra que realizei também se insere noutros géneros. Insere-se no género aventura, pois a personagem parte para a descoberta de um país desconhecido em busca de algo; também pertence ao género histórico pois quase toda a aventura se passa num *background* do século XIX. Como a obra-fonte foi escrita há pouco mais de 130 anos, algumas noções entram em conflito tanto com a realidade da era moderna, como as crenças do adaptador. Este conflito de épocas é interessante, pois tenta responder à questão: até que ponto é que o adaptador se mostra na obra? Como foi mencionado no capítulo anterior, não é a fidelidade à obra que define a adaptação mas sim a sua interpretação e recriação. A presença do adaptador pode ser tão evidente quanto a presença do autor da obra-fonte. Este confronto de ideias e de gerações é bastante comum neste processo. Se algo na obra-fonte entra em confronto com o adaptador e os seus ideais podemos escolher uma de duas opções: ou o adaptador oculta-se e decide adaptar o que aparece na obra-fonte, ou decide interpretar segundo os seus ideais e crenças.

Antes de passarmos à análise de casos particulares de interesse na adaptação, vou primeiro relatar todo o processo de recriação, desde a escolha da obra à realização das páginas de banda desenhada. Eça de Queirós tem um grande reportório de obras. Contudo nem todas as obras poderiam ser adaptadas no âmbito deste projeto de mestrado. O maior impedimento que surgiu foi o tempo, que foi bastante limitado. Obras como os *Maias*, *A Ilustre Casa de Ramires*, *A Cidade e as Serras*, *O Crime do Padre Amaro* são obras extensas e que iriam exceder o tempo de realização proposto. Saber os nossos limites é importante para quem quer entrar na área profissionalmente. Muitas vezes os artistas trabalham a partir de comissões ou projetos e conhecer os nossos limites é importante na altura de aceitar novos projetos. O *Mandarim* foi escolhido por ser uma obra pequena e que se enquadrava nos seis meses que tinha disponíveis para a realização do projeto. Também é uma obra que se insere no fantástico, uma temática que aprecio bastante. Falta apenas referir o porquê de ter escolhido uma obra de Eça de Queirós. Vários fatores

contribuíram para a escolha deste autor. Primeiramente é um autor estudado no ensino obrigatório em Portugal. Este estilo de desenho insere-se na faixa etária do ensino em Portugal, e tenta focar maioritariamente jovens dos 14-18 anos. A adaptação dá a conhecer uma faceta do autor que se afasta do tradicional conceito de autor realista. Através desta adaptação tento inverter a antipatia dos estudantes por este autor.

O primeiro passo depois da escolha da obra foi a construção das personagens. Depois de uma primeira leitura selecionei a descrição das personagens na obra-fonte. Depois desta seleção é que podemos trabalhar no design das personagens. Na análise dos casos particulares, depois desta análise global, vamos comentar as modificações e recriações das personagens, por isso não nos vamos debruçar sobre esta temática aqui. Depois de termos o design final começamos a desenhar as personagens. Seguidamente investigamos o background histórico. Existem dois backgrounds históricos: primeiramente a narrativa encontra-se em Lisboa, depois passa para a China, tanto rural como citadina. Por fim retorna a Lisboa. A obra-fonte é descritiva o suficiente para termos uma imagem clara de ambos os espaços históricos. Contudo foi necessária uma investigação seletiva ao background histórico chinês. Embora a adaptação não tente ser acurada e precisa na sua representação visual é importante que mantenha algumas características históricas como as vestimentas, tanto ocidentais e orientais, e a arquitetura típica do século XVIII e XIX.

Posteriormente seguiu-se o tratamento da história. Cada adaptador terá uma maneira diferente de trabalhar com a obra-fonte. Neste caso a obra foi tratada como um guião de um filme. A narrativa foi dividida por cenas e as cenas foram repartidas por páginas. Por vezes cada página poderia conter uma ou mais cenas. A utilização do guião de cinema é muito prática pois permite olhar para a obra como construção de eventos e frames, conseguindo assim posicionar personagens, falas, background, entre outros elementos numa única cena. Embora a obra-fonte tenha oito capítulos, a preparação do guião foi feito sem paragens e separações até ao fim da narrativa. Este trabalho continuado permitiu que, mesmo com o final dos capítulos e o corte consequente na narrativa, essa pausa não se faça notar. A partir do guião completo comecei os rascunhos das páginas para a banda desenhada. Normalmente os rascunhos das páginas são feitos por capítulo mas, como o guião não tinha capítulos, o trabalho de rascunho foi feito página a página. Ao trabalhar o sketch e seguidamente a página final consegui controlar o tempo que demorava a fazer uma página completa. Maioritariamente as páginas demoravam um dia a serem realizadas, sketch e página final incluída, mas algumas, mais complexas,

demoravam um dia e meio a serem finalizadas. Como foi um trabalho sistemático tornou-se mais fácil controlar o tempo e quanto iria durar a realização da adaptação. Entrando no mundo mais técnico as páginas foram feitas utilizando materiais tradicionais e digitais. Primeiramente feitas à mão utilizando lapiseiras 0.3 e 0.5 cm, seguidamente a lineart com as canetas Faber Castell tamanhos S, L, M, B e Sakura Micron tamanhos: 0.1, 0.3, 0.5 e 0.8 cm²⁸. Seguidamente a página era transposta para o Photoshop onde era tratada através de screentones e escala de cinzentos. Os balões, falas, e descrição também eram acrescentadas digitalmente. Por último, e depois de ter a adaptação toda realizada, trabalhei as capas. A capa principal foi totalmente construída no Photoshop enquanto as capas dos capítulos foram construídas totalmente no método tradicional, em aguarela, a relembrar os azulejos portugueses. Utilizei assim técnicas tradicionais e digitais na sua construção.

A partir desta descrição global do trabalho adaptativo vamos focar os casos particulares. São pontos de interesse que demonstram o trabalho de recriação e transformação realizado. Na obra-fonte várias coisas foram reinterpretadas para a época moderna. Duas dessas temáticas são a traição, bastante explorada na obra, e as touradas. A tourada, que aparece no capítulo dois, continua a ser um espetáculo ainda muito apreciado em Portugal. Contudo, contrariamente aos séculos passados, a tourada tornou-se problemática. Enquanto para uns a tourada é vista como uma arte, para outros a tourada é vista como uma crueldade para com os animais. Como as crenças da adaptadora chocam com a crueldade da tauromaquia, a presença desta foi recriada. Devido à função cardinal que desempenha na narrativa, esta saída de Teodoro não se podia ocultar. Por isso decidimos alterar o sítio dessa mesma saída. Esta saída é importante pois marca o começo da vida luxuosa de Teodoro. Devido a este choque cultural decidimos, em vez de a Tourada, Teodoro ir ao teatro. É uma arte antiga e de prestígio e um sítio ideal para que Teodoro comece a sua nova vida. Em relação à traição, que ocupa uma posição de destaque na obra, esta também foi parcialmente recriada. Nas obras de Eça, o género feminino é pautado pela imoralidade e a obra-fonte não é exceção. Existem dois momentos de traição na novela de Eça: o capítulo III com Cândida e mais tarde com Vladimira no capítulo V. Estes dois momentos têm antecedentes diferentes. Cândida é uma personagem que aparece como oportunista, uma meretriz que se sente atraída pelo dinheiro de Teodoro mas que na realidade usa o seu charme e sedução para conquistar outros homens. Esta personagem apenas é mencionada e não pertence ao núcleo de

personagens base da obra. Ela encarna a falta de moral e a decadência social, o aproveitamento de situações onde o dinheiro aparece envolvido. Também a sua existência acaba por retirar a inocência social e amorosa a Teodoro. Devido à importância deste evento para o crescimento psicológico de Teodoro e a pouca importância de Cândida para o desenvolvimento da história, decidimos manter este episódio. A diferença entre a traição de Cândida e de Vladimira na obra-fonte reside na forma como é descrita. A traição de Cândida é implícita, Teodoro descobre-a através de uma carta; a traição de Vladimira é explícita. Em relação a Vladimira a situação é diferente: Vladimira tem uma relação com Camilloff, o anfitrião de Teodoro na China, com quem cria uma relação de amizade. Devido à importância deste casal na vida de Teodoro na China, a recriação afasta-se desta conceção. Distanciando-se do romance em que todas as mulheres são retratadas como adúlteras, o romance gráfico apresenta outra imagem de decadência feminina. O retrato de Vladimira na adaptação também cria harmonia com a interpretação e recriação da personagem de Camilloff.

Este toque do adaptador na obra é o que transforma um processo adaptativo numa obra única. Não são apenas ideais ou conceitos que aparecem recriados na nova obra, mas também entidades ficcionais como as personagens, são construídas e interpretadas tanto física como psicologicamente. As personagens que sofreram esta transformação foram: Teodoro, Diabo, Camilloff e Vladimira. Em relação à personagem principal, Teodoro, ela é caracterizada em Eça como uma personagem um pouco tosca, sem graça e com defeitos físicos pouco apelativos, também contraditório e um pouco neurótico. Essa imagem foi um pouco reduzida na nova obra. Uma personagem ‘patusca’ cujos atributos físicos acabam por ser normais e não caricaturados, eterno apaixonado por Dona Augusta, cómico e sonhando com muita fortuna. Ocultamos a negatividade da personagem e criamos um lado cómico nas suas expressões na nova obra. Outra das coisas que ocultamos foram as críticas sociais que surgem ligadas a esta personagem. Durante a obra existem três principais núcleos de avanço psicológico e físico da personagem. O início com a personagem inconformada com o seu estatuto social e monetário, a segunda parte que inclui a fortuna até à ida para a China e a sua estadia na China. Visualmente todas estas partes da narrativa são retratadas diferentemente: a roupa e o visual da personagem são mudados para as novas áreas da narrativa. Embora seja algo que é retratado na obra-fonte, na nova obra estas modificações são mais evidentes com cabelos diferentes, roupas e estilos diferentes. É na estética visual que o romance gráfico investe, a possibilidade de

expandir e recriar visualmente uma personagem e ampliar o impacto do texto no leitor. A obra ainda contém um último bloco narratológico que corresponde ao regresso de Teodoro a Portugal até à sua morte. Aqui o desespero de Teodoro é aumentado em relação à obra-fonte. Outro elemento da obra-fonte removido nesta última parte foram as constantes alternâncias que Teodoro fez na sua vida social depois de chegar da China. Existe uma dualidade presente na obra fonte entre falso rico e rico²⁹, na nova obra é apenas utilizada a riqueza que agora Teodoro desprezava como pano de fundo para a sua ruína.

A personagem do Diabo é uma personagem icónica. Não só porque representa o fantástico mas também personifica os desejos íntimos do Homem. Contudo, o Diabo na obra-fonte é retratado como uma personagem austera, vestida de negro.

E vi, muito pacificamente sentado, um individuo corpulento, todo vestido de preto, de chapéu alto, com duas mãos calçadas de luvas negras gravemente apoiadas ao cabo de um guarda-chuva. Não tinha nada de fantástico. [...] toda a sua originalidade estava no rosto sem barba, de linhas fortes e duras; o nariz brusco, de um aquilino formidável[...] (Queirós, 2010:24)

Um grande problema que surgiu com esta personagem era a sua incapacidade de transmitir o fantástico. O próprio autor admite essa falha. Na representação do Diabo na obra-fonte várias coisas funcionam contra a sua representação: a sua aparição e a sua descrição física e psicológica. Seria muito difícil aceitar bem um estranho, descrito como aparece na obra-fonte, que de repente aparecia dentro da nossa casa. Seria muito provavelmente visto como um ser perigoso e não como uma entidade sobrenatural. Devido a estes problemas de caracterização do Diabo queirosiano decidimos alterar o seu aspeto físico. Como foi mencionado num capítulo anterior, o Diabo é Lucifer, o anjo caído. As representações modernas deste ser normalmente destacam a sedução, a perfeição física e a aura enigmática. Contudo, como esta narrativa tem por base o género histórico acabamos por recriar um Diabo andrógono, efeminado e um pouco cómico. Uma representação um pouco circense para um personagem como o Diabo. A razão para esta escolha parte da necessidade de Teodoro considerar o Diabo como um sonho, ou apenas fruto da imaginação. Esta recriação era essencial, pois cria uma conexão mais rápida com uma personagem cuja representação é mais leve, contrariando a imagem visual com o pacto irrevogável e sério da venda da alma. Demos relevo à descontração do Diabo e o seu lado mais cómico a contrariar a seriedade do pacto e da condenação eterna das almas.

²⁹ Existe constantemente uma representação de Teodoro a esbanjar a sua fortuna e noutra parte da narrativa ele tenta esconder a sua riqueza e viver a sua vida anterior, de classe média.

A descontração que o Diabo manifesta neste tipo de pactos é o espelho do seu sadismo. Isso é visível no segundo encontro entre ele e Teodoro, onde este suplica, a chorar, a anulação do contrato e aquele apenas sorri e desaparece fantasticamente. A grande diferença de representações é o lado ‘homem de negócios’ que a obra-fonte transmite versus o Diabo cómico, sádico e despreocupado na nova obra. Esta representação vai mais ao encontro do lado fantástico da própria personagem e torna-a construtivamente mais interessante de ver.

As próximas personagens são o par Camilloff e Vladimira. A maior modificação ocorreu em Camilloff, pois mais uma vez, trata-se de uma personagem estereotipada de um homem e militar russo. Na obra-fonte ele é descrito como uma personagem séria, austera, tradicional e machista. A mulher objeto de beleza e de posse, um adereço que serve para ser mostrado e desejado.³⁰ Quisemos alterar esta visão bastante patriarcal e machista desta personagem e conseguir inseri-la neste novo mundo. As ideologias ultrapassadas que Camilloff encerra foram recriadas para melhor servir a personagem. Camilloff deixou de lado a ideologia do homem tradicional, austero e militar para se tornar um homem caloroso, sorridente, simpático e bastante prestável. A sua existência é complementada por Vladimira que se torna a esposa cúmplice, que ocupa o mesmo lugar e espaço de Camilloff. Enquanto ele é ‘in your face’ e muito extrovertido, ela é retratada para ser o lado oposto complementar do seu esposo. O relacionamento entre o casal é de cumplicidade, sendo Camilloff o lado mais efusivo, mais sentimental, mais emocional, e Vladimira a parte mais serena, mais calma do casal. Com a eliminação da traição por parte dela, a construção do relacionamento entre o casal tornou-se mais romântica e balanceada. Estamos na China e podemos afirmar que este casal representa o Ying/Yang, os opostos que se complementam na perfeição. As outras personagens, como Sá-Tó, que ainda ocupa uma parte da narrativa, não foram reinterpretadas. O motivo é bastante simples: são personagens ‘elo de ligação’. Sá-Tó conecta Teodoro à China e à sua cultura. Aparece como tradutor e funciona como um tradutor. A sua interação com Teodoro não altera minimamente a psicologia da personagem principal. É, como as outras personagens existentes não mencionadas aqui, uma personagem ilustrativa e não evolutiva.

Neste trabalho adaptativo existem dois episódios que requerem particular atenção nesta análise. O primeiro episódio acontece no primeiro capítulo e no sexto capítulo. No

³⁰É a partir desta noção que Teodoro acaba por ter Vladimira como amante, na obra-fonte.

primeiro capítulo, nas páginas treze e catorze, aquando da transformação das páginas do livro que invoca o Diabo, há várias personagens simbólicas que aparecem retratadas e que constituem a representação simbólica do fantástico. No sexto capítulo a parte da análise é referente à fuga de Teodoro de Tien-Hó. Primeiramente analisaremos as páginas treze e catorze do capítulo I. Ainda mencionaremos a página dezasseis do mesmo capítulo devido à intertextualidade explícita com a *Divina Comédia* de Dante. Primeiramente analisaremos o primeiro capítulo, em seguida analisaremos o sexto capítulo. Na página treze encontram-se representados instrumentos de medir o tempo, uma ampulheta e um relógio; e duas entidades sobrenaturais: uma nórdica e outra grega. No meio a representação de riqueza num *background* de origem e estilo chinês. Cada elemento representado tem uma explicação simbólica que contribui para a leitura geral da página. A ampulheta e o relógio representam o tempo, o tempo de vida de Teodoro, o tempo dentro do contrato. São elementos que contabilizam e limitam o tempo. Podem ser parados, daí representarem a vida, a constante, e a morte, que pára essa mesma constante. Em relação aos elementos sobrenaturais a medusa espelha a ideologia da cobiça. Atua como uma metáfora em relação à transformação que as pessoas sofrem tanto física e psicologicamente como também moralmente quando confrontadas com cobiça, no caso da medusa pela beleza, no caso de Teodoro pelo dinheiro. Também é a representação de como um único acontecimento sobrenatural muda uma pessoa. Em ambos os casos, depois do acontecimento que modificou a sua vida social, em ambas as personagens, ambas ficaram num profundo isolamento social. Medusa, depois do castigo de Atena, caiu num isolamento social profundo, e a sua representação atua como metáfora para a vida de Teodoro que, depois de enriquecer, cai num isolamento e desespero profundo por se ver sozinho numa multidão de ‘adoradores’. A Valkyria é representada para simbolizar a ida da alma de Teodoro para os infernos. Ao contrário de se tornar um guerreiro enviado para Valhalla é condenado ao inferno onde cai num eterno sofrimento, unicamente devido à sua escolha. A sua leitura também fica pendente para a página catorze, onde vemos Ti Chin-Fu, já com as suas vestes funerárias, na água³¹, a partir para o inferno. A utilização destas entidades recai sobre a exploração de outras culturas e religiões como metáfora para a vida de Teodoro. Como a imagem interior revela a riqueza num cenário oriental a utilização de entidades não católicas não quebra a construção da imagem.

³¹Uma alusão ao rio Estige.

A página catorze já revela outro planeamento na sua construção e execução. Em vez de termos o tempo associado a instrumentos que o limitam e o param, nesta página aparece representado o dia e a noite. O dia e a noite constituem um acontecimento temporal cíclico. A dicotomia dia/noite surge aliada à dualidade vida/morte. Ambas são cíclicas e constantes. A imagem central reflete a serenidade com que Ti Chin-Fu encara a morte, ao contrário da vida que é tida como uma ‘montanha russa’ de altos e baixos. Nestas páginas já se encontram retratadas entidades católicas: um anjo preso e Eva. A presença de Eva é importante pois foi o primeiro ser a cair na tentação do mal. Tal como Teodoro que é seduzido com promessas do Diabo e que acaba por ceder às suas investidas. No lado oposto encontra-se um anjo preso, esta imagem simboliza o afastamento de Teodoro face à redenção, da salvação e da esperança. Ainda de notar que na página dezasseis é utilizada uma frase de outro livro antigo, *A Divina Comédia* de Dante. É uma frase icónica da primeira parte do livro, o inferno. Quando os *succubus* saem das páginas do livro e invocam a campainha, está escrita uma parte da frase:” Lasciate ogne speranza, voi ch’intrate”. Este pequeno trecho na campainha atua como premonição para o resto da obra. Teodoro toca a campainha cheio de esperanças e ideais e acaba no desespero e na tristeza. Por isso o toque da campainha equivale à perda de esperança, mesmo que Teodoro naquele momento não se aperceba do seu futuro.

No sexto capítulo, quando Teodoro chega a Tien-Ho com Sá-Tó para encontrar a família de Ti Chin-Fu, acontece um dos eventos mais interessantes da narrativa. No final da noite, Teodoro é acordado pela população local revoltosa que é amplamente descrita e explicita na obra-fonte. É neste aspeto que a nova obra recria este evento fulcral da narrativa. A multidão nunca é explícita e aparece sempre implícita, ou seja, nós nunca vemos a multidão apenas lemos que ela lá está. A razão desta modificação prende-se com o misticismo oriental e a construção onírica da narrativa. A China, desde o início, que nos aparece como um país com uma cultura bastante diferente e uma mística muito própria. Toda a construção e descrição da China criam uma imagem de um país fantástico, com a sua cultura e ritos distintos. Aliada a esta imagem, temos um Teodoro que desconhece completamente a língua, a cultura e o pensamento chinês. Ao partir de um local que lhe é familiar e particularmente favorável, a casa do general Camilloff que é o ele de ligação com a cultura ocidental, e a entrada num lugar estranho, sem qualquer tipo de conhecimentos e contactos (tirando Sá-Tó), geram um ambiente de tensão. Este ambiente estranho e um pouco hostil cria o cenário perfeito para produzir um pouco de mistério na

obra. Enquanto na obra-fonte a situação é bastante explícita, uma turba de revoltosos atrás da fortuna de Teodoro, na nova obra essa mesma turba nunca é retratada. A dúvida impera. Será que Teodoro estava realmente a ser perseguido por uma turba? Será que foi o terror e a tensão da situação que o levaram a ter um surto psicótico? Será que foi uma espera por parte dos seus acompanhantes? Nunca saberemos...

A reconfiguração onírica deste pequeno evento narrativo surge integrada na conclusão da obra. O romance gráfico tem uma pequena continuação para além do final da obra-fonte. Esta continuação é importante para perceber certas opções visuais e construtivas, como o evento do capítulo VI, e abrir a narrativa para novas sequelas. Quando chegamos ao final, percebemos que a aventura de Teodoro era apenas um sonho de um jovem que tinha lido a respetiva obra de Eça. A semântica construtiva do sonho permite que durante a construção visual algumas coisas estejam afastadas do século representado. A representação da China pode ser um exemplo deste afastamento temporal. A realidade onírica é construída com regras diferentes da realidade material. Permite uma maior abertura temporal e visual e também cortes da narrativa, elipses temporais entre eventos narrativos. A nova continuação no final na linha temporal moderna/presente permite uma construção cíclica de novas obras que atuem como prequelas e sequelas. Como já foi mencionado, se os pactos são sempre repetidos com outras pessoas, este facto pode ser explorado infinitamente, ao contrário do final da obra-fonte, que depois da morte de Teodoro encerra a narrativa e acaba com qualquer possibilidade de continuação. Este novo final da nova obra permite a criação e a exploração de novas narrativas.

Outra parte importante que aparece integrada no romance de Eça é a crítica social, moral e cultural que utiliza a personagem Teodoro como meio de expressar a mensagem. Não iremos analisar essas críticas, até porque algumas já foram exploradas no capítulo II, mas perceber que no romance gráfico muitas dessas críticas sociais desapareceram. Uma das principais razões foi o seu anacronismo. Muitas das críticas que aparecem na obra-fonte já são um pouco ultrapassadas. Por exemplo, a corcunda de Teodoro na obra-fonte existe como crítica social aos professores universitários. “Infelizmente corcovo- do muito que verguei o espinho, n Universidade, recuando como uma pega assustada diante dos senhores lentes[...].” (Queirós, 2010:20) Esta atitude de servitude já não existe em contexto universitário, logo não fazia sentido que a crítica fosse adaptada para a obra-fonte. Com esta ocultação, a corcunda, que existe apenas para esta crítica social, já não precisava de ser retratada. Também foi reduzida a visão xenófoba que Teodoro tem da

China. A xenofobia, a visão parcial e enviesada da cultura chinesa, foi bastante reduzida. A construção visual do mundo oriental centrou-se numa reprodução equitativa ao mundo ocidental. A imagem da China foi reproduzida visualmente como uma sociedade com todas as ramificações de uma sociedade ocidental. Uma das únicas coisas que se mantém na nova obra é a crítica a Portugal. O sentimento de desgosto pela pátria e a saudade dos tempos idos, onde Portugal foi o grande descobridor do mundo. “Quando nós tínhamos navegadores...-murmurei suspirando. Ele suspirou também[...]Portugal é um belo país...Eu exclamei com secura e firmeza:-É uma choldra, general. (Queirós, 2010:53/64)

Outra vertente desta obra é que funciona como ensinamento moral. Atua como uma história que tenta dissociar as pessoas de enriquecer ilicitamente e elimina a ideia de que a riqueza traz felicidade. A presença do Diabo personifica o catalisador do enriquecimento ilícito. A idealização da felicidade através do poder e do dinheiro é destruída pelo isolamento e tristeza da personagem. No final, quando Teodoro escreve as últimas linhas do seu testamento, elas agem como moral da história e aviso para que outras pessoas não sigam o mesmo caminho. É uma história intemporal que, perante a situação socioeconómica do mundo e em particular de Portugal, torna esta história mais atual que nunca.

Resta uma parte da recriação que ainda não foi explorada: a construção e tratamento da narrativa para a arte visual. Uma das regras básicas na banda desenhada é a máxima ‘show don’t tell’. A importância de não sobrecarregar a obra em texto, em manter o equilíbrio entre o visual e o texto.³² A interpretação e recriação da narrativa da obra-fonte é fácil, pois é uma obra realista e bastante descritiva. De certa maneira, a descrição na obra-fonte é um auxiliar na construção visual, contudo essa mesma descrição pode limitar a utilização imaginativa da construção visual. Mas o romance não é excessivamente descritivo, o que permite uma construção visual mais imaginativa no romance gráfico. O *placement* das personagens, dos espaços, da perspetiva torna-se mais montável do que numa outra história cuja descrição é demasiado detalhista. Enquanto na narrativa a descrição é um auxiliar de construção, nos diálogos o mesmo já não acontece. Os grandes diálogos que a obra contém foram um grande problema. Aqui optamos por fazer duas construções: ou dividimos os grandes diálogos em várias vinhetas ou retiramos a importância do *background* e usamos grandes balões para as falas e os diálogos. Ao longo da obra existem exemplos destas duas opções. Da primeira temos o discurso do

³²Se a intenção da obra for uma conjugação entre o texto e a imagem. Existem Bandas desenhadas que são meramente visuais.

Diabo no capítulo I, cuja realização ocupa várias páginas. Em relação à segunda opção temos o exemplo da conversa entre Camilloff e Teodoro, na China, no capítulo IV. Um dos maiores problemas com os diálogos e a sua dimensão é a estética visual das páginas. Embora a inclusão de muita narrativa e muito diálogo acabe por desequilibrar o visual e o texto, decidimos manter grande parte do texto. A razão é simples: é uma das características de Eça e da sua maneira de escrever. O desenho é parte da característica do adaptador, a escrita é a característica do escritor. Desde o início do processo de adaptação que esta era uma característica essencial na construção: conseguir incorporar tanto características do adaptador como características do autor da obra-fonte. Embora algumas páginas tenham realmente muito texto, outras são mais balanceadas em termos de texto e imagem. Outras pequenas alterações foram alguns verbos, para existir concordância de primeira pessoa, e alguns pequenos eventos da linha temporal, não relevantes, que foram trocados por outros que se seguiam. É o que acontece no capítulo III, onde os pequenos eventos, como a construção da capela, o olhar das crianças pobres, aparecem alterados em relação à obra-fonte. Outra decisão relativamente ao texto foi a inclusão de um *lettering* para cada personagem. Esta decisão foi influenciada pela obra *Asterious Polyp* de David Mazzucchelli. A diferenciação do *lettering* ajuda a perceber, nos diálogos maiores e nas páginas que contêm mais diálogo de personagens diferentes, que bloco de texto pertence a cada personagem. Visualmente é atribuído a uma personagem um *lettering* diferente e assim, na leitura, automaticamente se associa um certo texto estético a uma personagem. Esta opção torna a leitura mais fácil e as conexões de diálogo/personagem são mais evidentes.

Para finalizar, qual a importância do trabalho adaptativo? Através das adaptações existe uma maior circulação de histórias e conseqüentemente de conhecimento. Estas adaptações permitem que narrativas antigas sejam hoje lidas e conhecidas por outras gerações e outras faixas etárias. Com a expansão de outras formas artísticas e com essas mesmas artes a ganharem cada vez mais seguidores torna-se fulcral a reinvenção dos clássicos. As adaptações a variadas formas artísticas permite a transmissão do conhecimento independentemente do tempo que separam as duas obras. Com a adaptação d'*O Mandarim* permitimos que esta história atinga um maior número de pessoas, de idades e interesses variados. As adaptações também se pode tornar importantes materiais de ensino. Para além do estudo sistemático de obras literárias, as adaptações transportam, noutra médium, o conhecimento cultural em cima referido. *O*

O *Mandarim* de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico

Mandarim pode se inserir no ensino de Queirós na escolaridade obrigatória. Esta adaptação auxilia o processo de ensino do autor e expande as artes que são utilizadas pelo professor. Esta adaptação poderá ser utilizada como método auxiliar no ensino do autor e combate a predominância da literatura. Uma possível abertura a outras áreas artísticas no ensino é vantajoso pois permite uma coordenação interartística, para todos os gostos, dentro de um tema escolar, neste caso do escritor Eça de Queirós. As adaptações têm um fator importante para a continuidade do conhecimento cultural e histórico que não pode ser negado.

Conclusão

O processo de adaptação foi um desafio. Passar texto para imagem é sempre um processo complexo e subjetivo. É a primeira adaptação de uma obra Eçiana para banda desenhada, no estilo manga. Devido à importância do autor na literatura portuguesa existiu uma maior preocupação no trabalho realizado. Como já foi mencionado num dos capítulos, a adaptação não foi difícil de realizar. A obra-fonte é bastante descritiva o que ajuda à criação, transposição e realização da adaptação.

Embora a obra se insira no registo fantástico, ela não recorre a artifícios mágicos concretos. Podemos afirmar que o fantástico se deve à presença concreta do Diabo e do fantasma de Ti Chin-Fu. O fantástico é tido normalmente como algo que existe fora do real. Como já foi argumentado, o grande problema de qualquer tentativa de teorizar o fantástico é a sua relação com o real. O real é algo subjetivo e propenso a mudanças, tanto visuais como culturais. Se o real é subjetivo o fantástico não pode ser contrastado com uma única visão do real. É a separação entre o real e o fantástico, como duas dimensões distintas, que tentamos contrariar. O mundo e as suas dimensões não podem ser definidos numa única teoria ou pensamento. Exploramos vários exemplos que mostram que a realidade e o fantástico podem pertencer à mesma dimensão. A partir desses exemplos tentamos criar um novo conceito para o fantástico. Esta nova definição tenta conciliar a realidade subjetiva e as crenças pessoais com a conceção de realidade canónica. O fantástico pertence à nossa dimensão do real. O fantástico surge na nossa visão de realidade e entra no nosso quotidiano. O mesmo se passa n'*O Mandarim*. O Diabo e Ti Chin-Fu aparecem na vida banal de Teodoro e tornam-se tão reais como a própria personagem. Na adaptação, o fantástico existe visualmente, o que não acontece obviamente na obra literária. Isto deve-se ao uso de artifícios visuais como luzes, blur, alto contraste, entre outros, que transmitem o sobrenatural.

Esta transformação que ocorre de uma obra para outra tem gerado muita discussão por parte de teóricos e de áreas artísticas. A teorização da adaptação começou pelo cinema e só mais tarde se alargou a mais áreas artísticas. O grande problema da teoria da adaptação são os conceitos e conceções que surgiram com as primeiras tentativas de definição. Contudo, e tal como no fantástico, a maior parte das teorias aqui analisadas,

focavam as diferenças entre a obra original e a adaptação. Contudo, esta linha de estudos está em declínio e os novos conceitos que envolvem ambas as obras como relações interdependentes entre si, entre outras obras artísticas e a subjetividade do autor estão a ser desenvolvidas e foram aqui investigadas. Nós acreditamos que estas novas teorias podem finalmente libertar a área da adaptação dos seus conceitos ultrapassados. Não podemos esquecer que a construção de uma obra, mesmo uma adaptação, é sempre um processo subjetivo de (re)criação. Esse processo inclui a conexão interartística e criação subjetiva. De uma certa maneira todas as teorias exploradas ao longo deste relatório assentam em módulos contrastantes, real/fantástico, original/adaptação. Porém com novas teorias e novos conceitos esse contraste ficou para trás e as teorias agora focam a união ao invés da separação. Toda a arte se encontra conectada, todas as expressões artísticas se encontram interligadas e foi esta a linha dominante que tentamos explorar em todas as teorias aqui exploradas.

Acreditamos que a adaptação de obras clássicas pode ser a resposta para o declínio da leitura das mesmas. A mudança das obras canónicas para uma nova expressão artística atrai a camada mais jovem. A adaptação faz parte do desenvolvimento artístico e permite um intercâmbio de histórias e de diferentes artes e representações artísticas. Será sempre um reciclar de histórias e de representações pessoais. Acreditamos que novas adaptações de obras literárias canónicas serão feitas. Esperamos que este projeto consiga abrir a porta a novas adaptações e que novos artistas se dediquem a trabalhar novas obras e novos autores.

Bibliografia

Livros

Brenner, Robin E. (2007). *Understanding Manga and Anime*. London:Libraries Unlimited.

Caillois, Roger, (1965). *Au Coeur du fantastique*. Paris: Gallimard.

Chatman, Seymour (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*.

Capoferro, Riccardo, (2009). *Empirical Wonder: Historicizing the Fantastic, 1660-1760*. (Dissertação de Doutoramento não editada, do programa de graduação de literaturas em Inglês) School-New Brunswick Rutgers, University of New Jersey.

Carr, Nicholas (2010). *The Shallows. What Internet is Doing to Our Brains*. New York: W.W. Norton & Company.

Dante, Alighieri (2011). *Divina Comédia*. Lisboa: Quetzal Editores

Duncan, Cynthia (2010). *Unraveling the Real: The Fantastic in Spanish-American Ficciones*. Philadelphia: Temple University Press; American Literatures Initiative edition

Espírito Santo, Moisés (1990). *A religião popular portuguesa*. Lisboa:Assírio e Alvim.

Furtado, Filipe (1980). *A construção do Fantástico na Narrativa*. Lisboa: Martins Fontes.

Genette, Gerard (1982). *Palimpsests: Literature in the second Degree*. Lincoln:University of Nebraska Press.

Gibson, William (1995). *Mona Lisa Overdrive*.New York: HarperCollins Publishers.

Goethe, Johann Wolfgang (2015). *Fausto*. Porto: Civilização Editora.

Guiley, Rosemary Ellen (2009). *The encyclopedia of Demons & Demonology*. New York: Facts on file inc.

Harkness, Deborah (2011). *A noite de todas as almas*. Lisboa: Casa das Letras.

Homero (2008). *Odisseia*. Lisboa: Cotovia.

Hutcheon, Linda (2006). *A Theory of Adaptation*. London:Routlege.

Jackson, Rosemary (1981). *Fantasy: the Literature of Subvrsion*. London: Routlege.

Kristeva, Julia (1986). *The Kristeva Reader*. New York: Columbia University Press.

McFarlane, Brian (1996). *Novel to Film*. Oxford: Oxford University Press.

Monteiro, Maria do Rosário (2010). *A Simbólica do Espaço em The Lord of The Rings e Earthsea*. Viana do Castelo: Livros de Areia.

Ovídio, (2016). *Heróides*. Lisboa: Cotovia.

Pike, Karen (2010). Theories of the Fantastic: postmodernism, Game Theory, and

O *Mandarim* de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico

Modern Physics. (Dissertação de doutoramento não editada, doutoramento em Filosofia)
Centre for Comparative Literature, University of Toronto.

Queirós, Eça de (2013). *O Crime do Padre Amaro*. Porto: Porto Editora.

Queirós, Eça de (2014). *A ilustre casa de Ramires*. Porto: Porto Editora.

Queirós, Eça de (2016). *A relíquia*. Porto: Porto Editora.

Queirós, Eça de (2016). *Os Maias*. Porto: Porto Editora.

Queirós, Eça de (2010). *O Mandarim*. Porto: Porto Editora.

Queirós, Eça de (2013). *A morte do Diabo*. Lisboa: Editorial Caminho.

Reis, Batalha. Prefácio. In Queirós (1951). *Prosas Bárbaras*. Porto: Lello e Irmão editores.

Rice, Anne (1981). *Interview with a vampire*. Londres: Brown Book Group.

Ronen, Ruth (1994). *Possible Worlds in Literary Theory*. Cambridge: Cambridge Press.

Rosa de Araújo, Roberta (2008) O Legado de Fausto na obra Eça de Queirós. (Dissertação de mestrado não editada, programa de pós graduação em Literatura Portuguesa da Faculdade de Filosofia) Faculdade de Filosofia, letras e ciências humanas, Universidade de São Paulo.

Rosenthal, Erwin Theodor (1990) *Perfis e Sombras: Estudos de Literatura Alemã*. São Paulo: E.P.U.

Saint-Gelais, Richard (2011). *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris : Éditions du Seuil.

Shakespeare, William (2016). *Hamlet*. Lisboa : Assírio & Alvim.

Sanders, Julie (2005). *Adaptation and Appropriation*. London: Routledge.

Saraiva, António José (1990). *A Tertúlia Ocidental*. Lisboa: Gradiva.

Todorov, Tzvetan (1975). *The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre*. New York: Cornell University Press

Vax, Louis (1960). *L'Art et la Littérature fantastiques*. Paris: P.U.F

Vax, Louis (1965). *La séduction de l'étrange: étude sur la littérature fantastique*. Paris: PUF

Vaz de Camões, Luís (2015). *Os Lusíadas*. Porto : Porto Editora.

Verne, Julio (2013). *As atribulações de Um Chinês na China*. Lisboa : 11x17.

Ward, J. R. (2009). *Na sombra da Noite*. Lisboa: Casa das Letras.

Artigos

Borges, Jorge Luis (2010). Introduction: The Fantastic as a Literary Genre. Duncan,

O *Mandarim* de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico

Cynthia, *Unraveling the Real: The Fantastic in Spanish-American Ficciones*,
Philadelphia, Temple University Press; American Literatures Initiative edition, pp.1-46

Cerutti, Janaina M. (s.d.). O mito do jovem que não lê. *Língua Portuguesa*. Acedido em 27 de Junho de 2016 em:

<http://conhecimentopratico.uol.com.br/linguaportuguesa/gramatica-ortografia/34/artigo250297-3.asp>

Coob, Shelley (2012). Film Authorship and Adaptation. Cartmell, Deborah, *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, New Jersey: Wiley- Blackwell, pp. 105-121

Cromer M., Clark P. (2007). Getting Graphic with the Past: Graphic Novels and the Teaching of History. *Theory and Research in Social Education*, vol 35, pp. 574-591

Dietzel, Vera Lúcia (2000) Reflexões do discurso fantástico: O *Mandarim* de Eça de Queirós. *Uniletras*, 22, pp. 41-59

Dolezel, Lubomir (1988). Mimesis and Possible Worlds. *Poetics Today*, vol. 9, pp. 475-496

Eaves, Emily (2008-2009). Adaptation and Appropriation. *Leading Undergraduate Work in English Studies*, 1, pp. 62-69

Furtado, Filipe (s.d.). Fantástico (género). *E-Dicionário de termos literários de Carlos Ceia*. Acedido em 5 de Maio de 2016 em: <http://edtl.fcsh.unl.pt/business-directory/6032/fantastico-genero/>

García, Patricia (2013). The Fantastic Hole: Towards a Theorisation of The Fantastic Transgression as a Phenomenon of Space. *Brumal*, vol.1, pp. 15-35

Goldsmith, F. (2002). Get graphic @ your library: An introduction. *American Library Association*. Acedido em 2 de Julho de 2016 em: <http://www.ala.org/>

Hand, Richard J. (2012). Adaptation and Modernism. Cartmell, Deborah, *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, New Jersey: Wiley-Blackwell, pp. 52-69

Huszár, Erika (2011). What is Transferred From Novel to Film? Some Criticism of Brian McFarlane's Adaptation Analysis Method. *David Publishing*, 8, pp. 544-548

Kusnír, Jaroslav (2007). Reality, Imagination and Possible Worlds in American Postmodern Fiction-Barthelme's Short Story "The Dragon". *Dream, Imagination and Reality in Literature*, no.1, pp. 34-40

Leitch, Thomas (2012). Adaptation and Intertextuality, or, What is an Adaptation, and What does it Matter?. Cartmell, Deborah, *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, New Jersey: Wiley-Blackwell, pp.87-104

O *Mandarim* de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico

Leitch, Thomas (2008). *Adaptation Studies at Crossroads. Adaptation*, vol. 1, pp. 63-77

Leitch, Thomas (2003). Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory. *Criticism*, vol. 2, pp. 149-171

McLain, Karlina (2001). The Fantastic as Frontier: Realism, the Fantastic, and the Transgression in Mid- Twentieth Century Urdu Fiction. *Center for South Asia, University of Wisconsin–Madison*. Acedido em 21 de Março de 2016 em: <https://minds.wisconsin.edu/handle/1793/18227>

Marçal, Marcia Romero (2009). A Tensão entre o Fantástico e o Maravilhoso. *Fronteiraz*, 3, pp.1-8.

Marciniak, Malgorzata (2007). The appeal of literature-to-film adaptations. *Lingua ac Communitas*, 17, pp. 59-67

Marciniak, Pawel (2015). Transfictionality. *Forum of poetics*, fall 2015, pp. 80-85.

Murray, Simone (2012). The business of Adaptation Reading the Market. Deborah Cartmell, *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*, New Jersey: Wiley-Blackwell, pp. 122-139

Nery, Antonio Augusto (2012). O “Mefistófeles” de Eça de Queirós. *Revista Núcleo de Estudos de Literatura Portuguesa e Africana*, 4, pp. 85-94

Pires, António M. Bettencourt (1980). Realismo e Fantasia n’O *Mandarim* de Eça de Queirós. *Instituto Universitário dos Açores*, pp.27-52

Silva, Luis e Lourenço, Daiane (2010) O Gênero Literário Fantástico: Considerações Teóricas e Leituras de obras Estrangeiras e Brasileiras. *Encontro de Produção Científica e Tecnológica*. Acedido a 20 Junho de 2016 em: http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/linguistica_letras_artes/09_SILVA_L_OUREN%C3%87O.pdf

Roas, David (2009). Lo fantástico como desestabilización de lo real: elementos para una definición. Pellisa, López, Ángel Moreno, Fernando, *Ensayos sobre Literatura Fantástica y Ciencia Ficción*. Madrid: Universidade Carlos III de Madrid, pp. 94-116.

Simonetti, Paolo (2009). Translating a Book Into...Another Book? Graphic Novels between Comics and Literature. Caroso, Andrea e Di Loreto, Sonia, *Translating America. Importing, Translating, Misrepresent*, Torino: Otto Editore, pp.378-385

Tyldesley, Joyce (2011). Ancient Egypt and the Modern World. *BBC history*. Acedido em 14 Julho de 2016 em:

http://www.bbc.co.uk/history/ancient/egyptians/egypt_importance_01.shtml

Waldman, Katy (2015). How the Internet is Changing our Reading Habits. *Financial*

O *Mandarim* de Eça de Queirós;
Uma adaptação ao Romance Gráfico

Review. Acedido em 25 de Junho de 2016 em: <http://www.afr.com/lifestyle/arts-and-entertainment/art/how-the-internet-is-changing-our-reading-habits-20150101-12gpv0>