



Frankenstein, entre anjos e demônios: da recepção crítica midiática à análise semiológica

João Marcos Mateus Kogawa¹ e Renan Belmonte Mazzola^{2*}

¹Departamento de Letras, Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, São Paulo, Brasil.

²Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Vale do Rio Verde, Três Corações, Minas Gerais, Brasil. *Autor para correspondência.
E-mail: mazzola.renan@gmail.com

RESUMO. Em 2014, foi lançado o filme *Frankenstein, entre anjos e demônios (I, Frankenstein)*. O filme suscitou alguns comentários da crítica midiática dos quais elencamos alguns para objeto de nosso estudo. A análise dos enunciados críticos revela um discurso estruturado nos eixos da moralidade, da lucratividade, da tradicionalidade e da temporalidade que produzem um efeito de sentido de desqualificação do filme como algo que ‘fere’ a noção de ‘clássico’. A partir dessa constatação, este artigo desloca a ideia de que o novo filme de Frankenstein deveria responder a uma tradição cujo marco inaugural seria o texto de Mary Shelley para apontar sentidos que a reconstrução desse mito encerra em nossa contemporaneidade. Assim, o novo Frankenstein exige uma inter-relação entre aparato técnico – a tecnologia 3D – e um mito contemporâneo – um ideal de consumo voltado para a interatividade.

Palavras-chave: discurso, retórica da imagem, semiologia, retórica 3D, crítica.

I Frankenstein: from media critical reception to the semiological analysis

ABSTRACT. In 2014, the movie *I, Frankenstein* was released. This movie has raised some comments from the media criticism, among which we list some to be object of our analysis. The analysis of critical statements reveals a discourse based on the axes of morality, profitability, traditionalism and temporality that produces a disqualification sense, which means that the movie is something that ‘hurts’ the notion of ‘classic’. From this demonstration, this paper questions the claims that the new Frankenstein should respond to a tradition opened by Mary Shelley to point some senses that re-construct the contemporary myth. Therefore, the new Frankenstein requires an interrelationship between technical apparatus - 3D technology - and a contemporary myth - an ideal of consumption facing interactivity.

Keywords: discourse, rhetoric of the image, semiology, rhetoric 3D, criticism.

Introdução

Em 2014, foi lançado, no Brasil, o filme *Frankenstein: entre anjos e demônios*, dirigido por Stuart Beattie. Esse filme, bem como outros anteriores, inspira-se no livro de Mary Shelley *Frankenstein ou o Moderno Prometeu (Frankenstein or the Modern Prometheus)*, no original em inglês, cuja versão definitiva, assinada pela escritora, data de 1831. A literatura e o cinema possuem materialidades distintas de manifestação do sentido. Se, de um lado, temos na literatura – particularmente no gênero romance, tal como é apreendido contemporaneamente – o primado da linguagem verbal escrita, no cinema, por outro lado, coexistem ao menos três naturezas distintas de linguagem: a verbal falada (nas vozes dos personagens, o som), a verbal escrita (nas legendas do filme) e a linguagem visual (a sequência de quadros, a fotografia) que contribuem, em seu conjunto, para uma linguagem

denominada audiovisual. Essa linguagem composta constitui justamente a dificuldade maior na análise do sentido derivado desse meio, uma vez que é preciso considerar, ao mesmo tempo, o som, os grafemas e as imagens.

Se considerarmos a história do cinema, deparamo-nos ainda com outras dificuldades. Nem sempre o cinema foi audiovisual. Os primeiros filmes dos irmãos Lumière, por exemplo, foram feitos apenas com sequências de fotografias e não havia som. Em seus primórdios, o cinema era mudo. Por isso, é preciso considerar também as diferentes técnicas que foram mobilizadas no cinema ao longo de sua história para a construção de suas narrativas e de suas mitologias.

Uma dessas técnicas constituiu, a partir dos anos 2000, uma novidade extremamente explorada pela publicidade das grandes salas de projeção sob o signo da inovação e da interação: o recurso de imagens em terceira dimensão, o 3D. Essa ‘novidade técnica’

entrou em um jogo de relações com as técnicas cinematográficas da geração anterior, mas não só isso: entrou em um jogo de relações também com o sentido e com a maneira pela qual o espectador se relacionava com o espaço fílmico.

O recurso em terceira dimensão gerou uma nuvem crítica dos especialistas em cinema, a qual gira em torno de dois eixos: a tradição e a inovação a respeito dos filmes lançados com esse recurso. São essas críticas que gostaríamos de explorar neste artigo, e que constituem o objeto discursivo de nossas reflexões – construído com base nos trabalhos de Semiologia barthesiana. Especificamente, algumas críticas a respeito do filme *Frankenstein: entre anjos e demônios* (2014), em sua versão 3D.

Partindo dessas motivações iniciais, a sequência deste artigo divide-se em cinco partes. Na primeira, levantamos uma ideia geral – sem a pretensão de esgotar o tema – sobre a crítica e seu papel. Em seguida, explicitaremos alguns conceitos barthesianos que compõem uma ‘retórica da imagem’. Na terceira parte, analisaremos mais profundamente os excertos críticos supramencionados para, sequencialmente, abordarmos aspectos da tecnologia 3D a partir do trailer do filme *Frankenstein, entre anjos e demônios* como lugar de re-atualização do mito de Frankenstein. Sob esse prisma, não apenas o personagem pode ser entendido como mito da cultura de massa, mas também a própria tecnologia que o atualiza. Imbuídos dessa ideia, finalizamos este artigo explicitando, na quinta e última parte, que o recurso 3D não é somente um aparato técnico que permite um certo ‘show pirotécnico da virtualidade’, neutro e desprovido de produção de sentido; mais do que isso, é a própria materialização do mito da interatividade à venda um pouco em todo lugar nas mídias e grandes cidades do mundo inteiro.

O papel da crítica

A crítica teve, por muito tempo, um papel fundamental na construção e na manutenção dos cânones literários e visuais. Um dos principais pensadores que concedem à crítica um lugar fundamental na produção de saberes sobre obras prestigiadas é Harold Bloom em seu livro *O cânone ocidental*.

O Cânone, palavra religiosa em suas origens, tornou-se uma escolha entre textos que lutam uns com os outros pela sobrevivência, quer se interprete a escolha como sendo feita por grupos sociais dominantes, instituições de educação, ‘tradições de crítica’, ou, como eu faço, por autores que vieram

depois e se sentem escolhidos por determinadas figuras ancestrais (Bloom, 1995, p. 28, grifo nosso).

Nesse trecho, Bloom elenca três fatores que contribuem para a formação de um cânone: a) grupos sociais dominantes; b) instituições de educação; e c) tradições de crítica. Além destes, ele alerta para a questão da influência, ou seja, para a angústia da influência que elege escritores posteriores à época de seus mestres. A crítica, para esse autor, é uma prática fundamental para a inclusão e permanência de um autor ou de uma determinada obra no território do cânone.

Por outro lado, o lugar fundante da crítica deve ser repensado ao nos depararmos com uma obra da natureza de *Frankenstein, entre anjos e demônios*, por dois motivos: o primeiro, responsável pelo vínculo existente entre a obra cinematográfica e o texto original de Mary Shelley, que caracteriza o filme como uma ‘narrativa sobre Frankenstein’; e o segundo, que representa a contravenção do clássico, isto é, que alterna, modifica, metamorfoseia a narrativa original e origina uma história diferente daquela publicada em 1818. Qual é o limite entre a fidelidade e a contravenção?

A contravenção do clássico não se dá apenas na dimensão da narrativa, ou seja, dos elementos que se aproximam ou se distanciam da obra primeira. Essa metamorfose também é visível na dimensão técnica mobilizada para se contar a história. Se, num primeiro momento, a literatura de Shelley se encontrava nas páginas de livros que circulavam na Inglaterra de seu tempo, o cinema de Beattie é audiovisual, e conta com recursos de terceira dimensão bastante utilizados em nossa contemporaneidade.

Selecionamos, então, para esta análise, três fragmentos que pertencem ao gênero ‘crítica cinematográfica’ de três grandes veículos de comunicação brasileiros.

- a. “[...] divertida e desrespeitosa versão moderna” (*Folha de S. Paulo*), (Menezes, 2014);
- b. “Frankenstein futurista [...] novo filme, com certas liberdades” (*Estadão/Cultura*) (Spelling, 2014);
- c. “Frankenstein, fracasso de público, arrasado pela mídia” (*Diário do Nordeste*) (Equipe Blog de Cinema, 2014).

Em sua quase totalidade, os excertos críticos acima mencionados desenvolvem um viés argumentativo que opera, em linhas gerais, em dois movimentos: em primeiro lugar – em uma espécie de ‘propósito geral’ –, pela atribuição de rótulos, encarrega-se de falar sobre a boa ou má qualidade da obra; em segundo lugar, em um *modus operandi* de concretização do propósito geral, procede em uma

busca pela fidelidade a obras consideradas clássicas (o romance de Mary Shelley, o clássico de James Whale, etc.).

Mais do que entrar em um debate que culminaria em uma espécie de ‘crítica à crítica’¹ – embora, em certo sentido, possa ser –, levantamos algumas questões que, para além de refletir sobre a boa ou má qualidade do filme, serviriam à compreensão de sua significação. Este trabalho foi iniciado no século passado por Roland Barthes (1980) acerca do sentido no cinema.

Do ponto de vista da compreensão, a crítica feita a *Frankenstein: entre Anjos e Demônios* mais obscurece do que explica e, como uma alternativa a isso, propomos compreender o filme enquanto espaço de construção singular – ainda que a partir de um lugar marcado pelos clássicos – do mito contemporâneo a partir de uma retórica da imagem típica de um dos nossos domínios de atualidade: as salas de projeção 3D IMAX. Para isso, devem ser considerados não apenas os aspectos formais – as imagens e seu caráter realístico – imanentes à projeção – as salas adaptadas e a experiência singular por elas proporcionada –, mas também as regras de formação dos significados que elaboram certas retóricas – e aqui discutiremos uma ‘retórica 3D’ – em nossa sociedade. Em estreita relação, esses três elementos – forma, aparato técnico, retórica da imagem – formam uma rede que nos leva a colocar *Frankenstein: entre Anjos e Demônios* não apenas ao lado dos clássicos homônimos, mas também e principalmente das recentes produções cinematográficas, como a série de quatro filmes *Anjos da Noite*².

Nesse sentido, o processo de significação no cinema implica uma série de relações – e a crítica reconhece isso nos textos acima mencionados – que se atualiza, se renova e permite, ainda que revisitando os clássicos, dizer outra coisa. Além das influências de Mary Shelley, de James Whale e das questões técnicas de épocas precedentes, esse último *Frankenstein* é produto de uma era em que podemos observar uma retórica 3D com temáticas e aparatos formais próprios.

A retórica das imagens

Dentre os vários trabalhos desenvolvidos por Roland Barthes, merecem destaque aqueles voltados para o estudo da imagem. Fotojornalismo, fotografia artística, fotografia publicitária, enfim, podemos dizer que pensar o visual consiste, em certa medida, em compreender os usos que dele foram feitos. Refletir sobre a foto em consonância com seu uso leva Barthes a postular, em *Rhétorique de l'Image*, que, dentre outros efeitos, a fotografia serve para construir a neutralidade ou, para nos atermos ao que está proposto no título, para criar uma retórica da neutralidade.

Segundo Barthes (1980, p. 170),

Deve-se entender aqui por retórica um conjunto de figuras fixas, estabelecidas, insistentes, nas quais vêm encaixar-se as formas variadas do significante mítico. Tais figuras são transparentes, isto é, não perturbam a plasticidade do significante; mas já estão suficientemente conceptualizadas para se poderem adaptar a uma representação histórica do mundo [...]. É através de sua retórica que os mitos burgueses traçam a perspectiva geral dessa *pseudo-physis* que define o sonho do mundo burguês contemporâneo.

Ao analisar uma publicidade das massas Panzani (Barthes, 1992), por exemplo, o autor depreende esse efeito de neutralidade como gerador do significado de naturalidade associado ao produto industrializado. Isto é, ao se valer de uma fotografia, a propaganda de macarrão associa ao produto o efeito de ‘natural’, ofuscando aspectos como a exploração do trabalho realizada nas indústrias ou os possíveis malefícios associados ao consumo de produtos industrializados.

Para construir esse efeito, Barthes afirma que a propaganda de produtos Panzani usa a fotografia como elemento neutralizador adequado à construção da ideia de natural (Barthes, 1992), mas, ao mesmo tempo, pela organização e distribuição dos elementos na foto, estabelece-se uma retórica que ofusca o caráter industrializado. Essa retórica do natural em contraposição ao industrial é obtida por meio de alguns elementos denominados conotadores: “À ideologia geral, correspondem, com efeito, significantes de conotação que se especificam segundo a substância escolhida. Denominaremos esses significantes ‘conotadores’ e o conjunto de conotadores uma ‘retórica’: a retórica aparece, assim, como a face significante da ideologia” (Barthes, 1992, p. 40, tradução nossa, grifo do autor)³.

¹ Foge aos propósitos deste artigo analisar, criticar, rebater, em todos os níveis, o que a crítica disse sobre o filme. Pretendemos mobilizar um modelo de análise semiológica desenvolvido por Barthes nos anos 1960/70 para pensar a constituição do mito na sociedade de consumo via tecnologia 3D/IMAX.

² Série de filmes que retrata uma batalha entre vampiros e lobisomens cujo roteiro foi idealizado por Kevin Greivoux e pelo diretor dos dois primeiros longas da série, Len Wiseman. Até o momento, a franquia conta com quatro filmes: *Anjos da Noite*; *Anjos da Noite: a Evolução*; *Anjos da Noite: a Rebelião dos Lycans*; *Anjos da Noite: o Despertar*. Dentre outros temas recorrentes, encontra-se o super desenvolvimento das pesquisas genéticas e a busca pelo aperfeiçoamento das potencialidades corporais de vampiros e lobisomens por meio de pesquisas genéticas. Em linhas gerais, tanto aqui quanto em *Frankenstein*, há a recorrência da superação da morte pela ciência, ou seja, a descoberta da imortalidade.

³ À l'idéologie générale, correspondent en effet des signifiants de connotation qui se spécifient selon la substance choisie. On appellera ces signifiants des *connotateurs* et l'ensemble des connotateurs une *rhétorique*: la rhétorique apparaît ainsi comme la face signifiante de l'idéologie.

Na propaganda analisada por Barthes (1992), destacam-se, principalmente, dois grupos de conotadores: i) um associado à naturalidade (a disposição dos legumes; a sacola de compras aberta criando o efeito de que esses legumes acabaram de chegar da feira); ii) outro associado à italianidade (as cores vermelho, verde e branco; e o enunciado verbal ‘à moda italiana de luxo’). O primeiro grupo de conotadores instaura uma retórica do natural em contraposição ao industrial, como já mencionado anteriormente; o segundo grupo, representado, especialmente, pelas cores da bandeira da Itália configura um espaço de ‘originalidade’, proveniente do lugar em que se fazem os melhores produtos relacionados ao preparo de massas, ou seja, da Itália. Barthes fala, então, de uma retórica da italianidade.

Essa análise visa mostrar que, por mais neutra e objetiva que uma fotografia possa parecer, ela é sempre um ponto de vista cultural e ideológico sobre o mundo. A posição do fotógrafo produz significações que passam longe de ser uma verdade sobre a realidade, como se poderia acreditar. Merece destaque, nesse sentido, que, no centro da publicidade analisada pelo semiólogo francês, pode-se ler *Paternay/France*. Isto é, na contramão do natural, o cultural; no lugar da italianidade, a nacionalidade francesa, em letras discretas, no centro da imagem.

Isso vale não só para a publicidade, mas para todos os meios de produção de discurso em nossa sociedade. Vale lembrar que, em *Mitologias*, primeiro grande texto de Barthes que representa uma posição crítica sobre a sociedade pequeno-burguesa da França dos anos 1950/60, o autor avaliava criticamente, dentre outras manifestações discursivas, o fotojornalismo, espaço em que as imagens parecem ganhar ainda mais o valor de verdade.

No que diz respeito à retórica 3D, o efeito de verdade apresenta-se de forma inversa. Se, para a fotografia, a verdade se mostra de maneira evidente, no cinema 3D (resgatamos aqui as críticas feitas ao filme *Frankenstein: entre Anjos e Demônios*), a *mise-en-scène* parece produzir uma profanação da verdade original, da qualidade da criação primeira, da contravenção do clássico. Dessa forma, tudo o que se associa a essa retórica parece não agradar a crítica, pois passou por um processo de esvaziamento do conteúdo referente às questões primeiras e fundamentais da humanidade. O próprio criador deste último personagem adaptado para o cinema, Kevin Greivoux⁴, afirma em entrevista concedida ao *Omelete* na *Comic-Con* de 2013 que sua ideia foi

“Mudar Frankenstein de um monstro inteligente, como nos romances de Mary Shelley, para algo que o público de cinema realmente gostasse do ponto de vista do gênero... de ser essa força imortal da natureza” (Omelete, 2014).

Esse efeito de sentido de esvaziamento associado – ainda que de forma velada – à retórica 3D é criado pelo próprio funcionamento de uma atualidade que atua ‘obvieizando’ o que a traduz. Isto é, o que se apresenta como esvaziado seria uma faceta – possibilitada pelo funcionamento mesmo do mito – do naturalizado e, nessa perspectiva, *I, Frankenstein* (título original em inglês) não é mais ou menos vazio que os clássicos, uma vez que participa, como atualização mitológica, de questões atuais e nossas.

O trabalho de Barthes nos inspira a pensar nosso domínio de atualidade, os processos e maneiras de significar em nossa sociedade. Suas considerações a respeito da retórica da imagem e suas intuições sobre o processo de mitificação na sociedade de consumo como algo associado à mídia e à indústria cultural do entretenimento nos inspiram a pensar o funcionamento do que denominamos, na esteira da ideia barthesiana de retórica da imagem, ‘3Deização’⁵. Trata-se de uma forma relativamente recente de produzir significação e que, ao contrário do que se possa imaginar, está intimamente ligada às questões sócio-históricas de nossa atualidade.

Mais do que show de luzes e imagens, que esvaziam o conteúdo de algo mais ‘profundo’, ‘clássico’ ou ‘original’, *I, Frankenstein*⁶, projetado para uma tecnologia 3D/IMAX, responde a uma urgência da contemporaneidade: em nossa era uma retórica da imagem recobre uma lógica da interação, construída no/pelo discurso.

No entanto, essa interação não é total. O espectador ainda não pode interferir na narrativa fílmica, nos processos de transformação e na trajetória do arco do herói⁷. Não pode, ainda, atuar para a mudança de um eixo narrativo. A interação, no que se refere ao recurso 3D, é *espacial*. Essa interação permite ao espectador ter uma percepção inovadora do espaço fílmico em suas relações com o espaço real, e instaura limites de interdição das transformações narrativas. É dessa forma que concebemos a ‘3Deização’ enquanto um mito

⁵ O termo ‘3Deização’ foi elaborado por nós como uma tentativa de descrever um fenômeno atual bastante utilizado pela indústria audiovisual: aquele de transformar os filmes que não possuem o recurso em terceira dimensão em filmes ‘3D’. Essa transformação tem como efeito um maior envolvimento dos espectadores com a história narrada, por meio de óculos especiais. Esse termo não é encontrado em bibliografia dos estudos do discurso, mas traduz um esforço dos autores para ler esse fenômeno audiovisual por meio da retórica das imagens de Roland Barthes, isto é, da Semiologia barthesiana.

⁶ Não apenas este mito, mas também outros como Noé e Moisés, ganharam recentemente uma versão 3D.

⁷ ‘Arco do herói’ ou ‘do personagem’ representa o conjunto de ações significativas de um determinado personagem ao longo da narrativa. A narrativa, assim, é mais eficiente quando o personagem é transformado por suas ações.

⁴ Vale destacar que *I, Frankenstein* – lançado no Brasil com o título *Frankenstein: entre Anjos e Demônios* –, nova versão cinematográfica do mito, é feito a partir de uma HQ de título homônimo criada por Greivoux.

contemporâneo: a relação do espectador com o espaço fílmico que produz significações.

Análise da crítica: os eixos de enunciabilidade

Retomamos aqui os excertos críticos evocados na introdução para, posteriormente, passar às figuras que compõem uma retórica 3D da interação da qual nos ocuparemos: “[...] divertida e desrespeitosa versão moderna” (*Folha de S. Paulo*) (Menezes, 2014); “Frankenstein futurista [...] novo filme, com certas liberdades” (*Estadão/Cultura*) (Spelling, 2014); “Frankenstein, fracasso de público, arrasado pela mídia” (*Diário do Nordeste*) (Equipe Blog de Cinema, 2014).

O lugar de enunciabilidade da crítica é importante porque nos leva a pensar não apenas em que lugares estão autorizados a dizer, mas, principalmente, qual é o alcance disso e quais critérios são mobilizados nesse fazer crítico relativo ao cinema. Para o que nos interessa aqui, retomamos o que foi dito em relação a *Frankenstein* e, desse modo, não pretendemos que essas considerações sejam válidas para a crítica em geral.

No que diz respeito ao alcance, por se tratarem de versões online dos jornais, sua publicação é de alcance mundial. Qualquer um que queira saber sobre *Frankenstein*, mais precisamente sobre a recepção do filme no Brasil – ainda que a versão do *Estadão* seja uma tradução de um artigo publicado nos EUA – pode fazer uma pesquisa no Google e encontrar, dentre outras fontes, as matérias das quais os excertos acima fazem parte.

Sob essa perspectiva, vale destacar alguns aspectos desse dizer crítico e do modo como ele constrói a imagem do filme. Em maior ou menor grau, todos eles representam um ponto de vista ‘normativo’ sobre o filme. Mais ou menos como a gramática opera sobre a língua portuguesa, por exemplo, quando afirma que o que se diz/escreve está certo ou errado, bom ou ruim, os excertos acima traduzem, à sua maneira, um ponto de vista que julga o mérito e a qualidade a partir de certos eixos mobilizados para a análise: i) a moralidade; ii) a lucratividade; iii) a temporalidade; iv) a tradicionalidade.

A maior ou menor adequação da obra a esses critérios avaliativos/normativos define o que é o objetivo final do dizer crítico, qual seja, julgar. É nesse sentido que se torna relevante tomar o discurso da crítica como ponto de partida.

Sobre o eixo da moralidade. Antes de mais nada, é preciso destacar que não se trata de julgar as pessoas físicas que escreveram os excertos, mas de traçar um fio analítico do discurso veiculado por

sujeitos histórico-sociais que ocupam uma posição nesse lugar. Nesse primeiro eixo, destacamos os seguintes termos presentes nos excertos: ‘desrespeitosa’ associado a ‘versão moderna’ e ‘certas liberdades’ associada a ‘novo filme’. O primeiro termo chama a atenção pelo direcionamento de uma categoria ético-moral a um objeto inumano, o filme. Segundo Abbagnano (2007, p. 1008-1009), respeito pode ser definido como: “Reconhecimento da dignidade própria ou alheia e comportamento inspirado nesse reconhecimento. [...] O respeito sempre se refere às pessoas, nunca às coisas”.

A definição acima, retirada do *Dicionário de Filosofia* escrito por Abbagnano (2007), foi feita a partir de uma categoria positiva, ou seja, por uma definição filosófica semântica que delimita um termo positivo. O termo ‘respeito’ tem seu contraditório⁸ ‘desrespeito’ como elemento que delimita o valor da categoria léxica positiva. A partícula negativa ‘des’ é responsável por isso. Nesse sentido, ao aplicar uma categoria do campo semântico ‘humanidade’ em um mundo ‘inumano’, cria-se uma disparidade entre o valor atribuído e o objeto valorado.

Um dos efeitos daí derivado é o da discursivização de uma metáfora no sentido de utilização de uma categoria linguística pertinente a um campo em outro campo. Aqui, uma categoria humana atribuída a um produto da indústria cultural, o filme. Com efeito, isso não é uma particularidade desse excerto, mas de um funcionamento comum no universo artístico. Não raro ouvimos enunciados como ‘eu amo/odeio/detestado/adoro esse filme’.

Indiretamente, o termo ‘desrespeitosa’, atribuído à nova versão de *Frankenstein*, poderia ser entendido como uma crítica indireta ao diretor. No entanto, ainda que essa leitura seja possível, desconsideramos essa possibilidade. Ou, pelo menos, acreditamos que isso não possa contribuir muito para as análises. Ao invés de ir nessa direção, preferimos considerar que o discurso da crítica aqui funciona, muitas vezes, como um mecanismo moral.

A outra expressão ‘certas liberdades’ é ambígua. Ora pode ser pensada no eixo da moralidade, ora no da tradicionalidade. São campos distintos, mas intrinsecamente ligados. Assim, se se ‘profana’ o corpo de leis da tradição (eixo da tradicionalidade) – que, efetivamente, não se sabe quais são, pois não são enunciadas – com ‘certas liberdades’ (eixo da moralidade/tradicionalidade), produz-se um

⁸ Uso aqui o termo contraditório porque, em que pese a ideia ‘oposta’ instaurada por ‘desrespeito’, não acredito que seja um ‘antônimo’ radical. Trata-se de um termo de gradação entre ‘respeito’ e ‘temor’, tal como o propôs Aristóteles (Abbagnano, 2007).

desrespeito. Esse efeito de sentido em nada aponta para uma possível compreensão da obra, mas apenas atualiza um *modus operandi* de não aceitação. A expressão ainda nos permite retomar algo tradicionalmente atribuído ao comportamento sexual. Aquele/aquela que ‘dá certas liberdades’ é aquele/aquela disponível para a relação sexual, ou seja, para a ‘promiscuidade’ e para a subversão da lei do ‘sagrado matrimônio’.

Sobre o eixo da lucratividade. Essa linha de ataque materializa-se na expressão ‘fracasso de público’. Isto é, outro – para não dizer o mais importante – ponto de apoio para referir-se à má qualidade do filme é sua vendagem. Poucos telespectadores e poucos ingressos vendidos pressupõem um filme ruim. O parâmetro aqui é, evidentemente, o das grandes produções de Hollywood que, normalmente, arrastam milhões aos cinemas durante o período de estreia. Vale lembrar que, agora, o delimitador/julgador reivindicado pela crítica é a mídia. Não apenas ‘fracasso de público’, mas também, e em igual proporção, ‘arrasado pela mídia’.

A seção de *Diário do Nordeste* produzida pela equipe *Blog de Cinema* materializa mais claramente essa ideia:

Em exibição em 2.753 salas de cinema dos EUA, *Frankenstein – Entre Anjos e Demônios* foi simplesmente ignorado pelo público. O site CinemaScore, que faz a avaliação da receptividade junto aos espectadores, constatou uma classificação ‘B’, de mediano, uma aceitação de 5% na avaliação de outro site, o Rotten Tomatoes. O site the wrap avalia que, em toda a sua temporada em cartaz, que deverá ser curtíssima, o Frankenstein aventureiro deve chegar aos US\$ 20 milhões em arrecadação. Pessoalmente, acredito que feche em menos desse valor (Equipe Blog de Cinema, 2014).

Sobre o eixo da temporalidade. Neste, o moderno apresenta-se negativado face a uma espécie de passado glorioso que guarda a verdade e a originalidade do ‘verdadeiro Frankenstein’. Nos excertos selecionados para análise, isso se apresenta nas expressões ‘versão moderna’ e ‘Frankenstein futurista’. Essas expressões produzem um efeito de desidentificação do sujeito com a época atual. Como se houvesse um distanciamento da crítica em relação ao tempo em que ela se exerce na medida em que se situa fora da temporalidade em que seu objeto é produzido. Essa posição, somada às demais (moralidade, lucratividade e tradicionalidade), reforça o efeito de uma recusa sem porquês epistêmicos, porém fundada em ideais normativos.

Sobre o eixo da tradicionalidade. Já mencionado acima, esse eixo materializa uma vontade de identificação do atual com o anterior, do moderno

com o clássico. Isso se materializa indiretamente nas expressões já citadas para o eixo da temporalidade: ‘versão moderna’, ‘Frankenstein futurista’. Isto é, a temporalidade está imbricada na tradicionalidade; o atual deturpa a tradição, desvia-se do tradicional e essa postura ‘desrespeitosa’ e ‘imoral’ resulta em lucros baixos e fracassos midiáticos.

Longe de compreender, descrever e explicar a obra, o discurso crítico a julga e moraliza. Tal moralização assenta-se em efeitos de sentido que configuram uma postura conservadora e fechada às transformações. A síntese da análise feita sobre o discurso da crítica, portanto, é que se trata de um discurso construído sob a égide de categorias morais (versão ‘desrespeitosa’ e ‘com certas liberdades’), utilitárias (‘fracasso de público’, ‘arrasado pela mídia’), anacrônicas⁹ e conservadoras (‘versão moderna’, ‘Frankenstein futurista’).

A composição de uma retórica 3D em Frankenstein

Nesta subseção, convocamos os conotadores¹⁰ que compõem o cenário da produção de Stuart Beattie e que configuram uma retórica 3D pautada fortemente em uma estrutura ‘3Deizada’. Efetivamente, trata-se de um conjunto heterogêneo de formas, gestos e movimentos, articulados a uma produção 3D, que caracterizam o filme e concorrem para a solidificação dessa retórica.

A procura por respostas do ‘Quem eu sou’ e do ‘O que eu sou’ enunciada por Adam – o Adão, o primeiro da espécie – de Beattie e que leva o personagem a desenvolver seu percurso heroico com vistas a integrar-se e ser aceito pelos anjos, associa-se aos efeitos de proximidade produzidos entre o espectador e a obra cinematográfica pela tecnologia 3D/IMAX. Esse efeito de proximidade é, com efeito, uma das grandes marcas dos filmes feitos para serem projetados nesses moldes: eles propõem um contrato de participação com o público que, através das lentes dos óculos projetados para aquele universo, não apenas contempla a esfera visual, mas dela participa de maneira singular e contemporânea. Não somente como corpo contemplativo e reflexivo face a algo que se desenrola no ‘lá’ das telas, mas, com muito mais força, como agente e paciente que reage às ações e aos efeitos que parecem atingir o observador. Na falésia representada pelo primeiro plano do espaço 3D, o telespectador lança seu corpo como se, no espaço/tempo do transcorrer do filme,

⁹ Na medida em que, ao enunciar ‘versão moderna’ e ‘Frankenstein futurista’, instaura-se um efeito de equivalência entre o que se produz hoje e o que já foi produzido como ‘clássico’.

¹⁰ A análise que se segue toma como objeto o trailer do filme disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=QPSXHQDYCTM&spfload=10>. Cf. Frankenstein (2017).

dialeticamente, o interno se intercambiava com o externo e a noção de espaço, para o espectador, se perdesse. Essa é a marca fundamental de uma tecnologia significativa que se cola à tão reivindicada interatividade, presente na ordem de nosso dia.

Uma das questões a serem pensadas é se o fato de haver uma discursivização da inclusão¹¹ – Adam precisa pertencer a algum grupo, tomar partido na guerra entre céu e inferno – em *Frankenstein: entre Anjos e Demônios* teria alguma relação determinativa na constituição de suas formas. Não acreditamos que haja uma relação direta, mas sim um vínculo mediado pelo efeito de ‘3Deização’. Isto é, a temática da interação não exige as cenas de guerra movimentadas que lançam destroços do interior da tela para exterior dela. No entanto, se há uma proposta de versão em 3D, isso implica um efeito de sentido de inclusão participativa, pois é esse o grande mito contemporâneo da tecnologia e da ideologia vigente: o telespectador sente a ação, como se fosse personagem, e é afetado por ela como nunca antes acontecera – e também paga por isso, como nunca pagou antes¹². Embora, em *Rhétorique de l’Image*, Barthes especifique que está centrado na imagem publicitária, valemo-nos de sua reflexão para pensar aqui a disposição formal e discursiva do universo fílmico de Beattie, pois,

[...] as obras de comunicação de massa conjugam todas, através de dialéticas diversas e diversamente produzidas, a fascinação de uma natureza, que é a da narrativa, da diegese, do sintagma e da inteligibilidade de uma cultura, refugiada em símbolos descontínuos, que os homens ‘recusam’ ao abrigo de sua fala viva (Barthes, 1992, p. 42, tradução nossa, grifo do autor)¹³.

Não separamos, de um lado, aspectos formais e, de outro, ‘conteudístico-ideológicos’, embora Barthes – em uma análise mais metodologizada e estrutural – nos convide um pouco a isso. Elencamos alguns elementos do filme que nos ajudarão a associar uma retórica 3D – em nível imanente à narrativa – aos anseios ideológicos de nosso tempo. Esse processo cria as condições de retorno para um dos grandes mitos da aceitação na cultura mundial: a criatura de Victor Frankenstein.

¹¹ Não defendemos que essa seja a única temática, mas uma das possíveis. Não pretendemos esgotar as leituras sobre a obra, mas tentar compreender uma relação entre o que se dá no nível formal e tecnológico – de um ponto de vista semiológico – e aquilo que atende ao nível ideológico próprio à nossa época.

¹² Embora não abordemos essa questão com a profundidade que o tema exige, vale destacar que não estamos alheios ao fato de que o inclusivo atende também – e talvez, principalmente – à demanda do mercado.

¹³ [...] les oeuvres des communications de masse conjuguent toutes, à travers des dialectiques diverses et diversement réussies, la fascination d’une nature, qui est celle du récit, de la diégèse, du syntagme, et l’intelligibilité d’une culture, réfugiée dans quelques symboles discontinus, que les hommes ‘déclinent’ à l’abri de leur parole vivante.

A esse respeito, vale lembrar um ponto curioso em relação ao tempo do filme: duzentos anos depois de sua criação. Em nossa contemporaneidade, curiosamente, o filme condensa todas as formas e recursos de linguagem disponíveis atualmente no tocante à técnica cinematográfica. Nesse sentido, o filme de 2014 constrói-se – ele próprio – como um ‘Frankenstein da linguagem’, isto é, como um apanhado de técnicas e de elementos narrativos que contribuem para a metamorfose de sua narrativa literária original.

O fato de o filme ter sido realizado 200 anos após sua criação é retomado pela criatura – antes de ela receber, da chefe dos anjos, o nome de *Adam* (Adão) – e que instaura um efeito de continuidade. Se voltarmos ao tempo de publicação da obra de Mary Shelley, há dois séculos – entre 1816 e 1817 – a autora escrevia a primeira versão de sua obra. Não passa despercebida essa inscrição temporal no longa de Beattie, ou seja, ‘há duzentos anos’, em um filme projetado no século XXI, remete-nos justamente ao século – com uma diferença de mais ou menos dois anos (de 1816/1817 a 2014) – em que o personagem nascia pela primeira vez. Cria-se, então, um efeito de ‘preenchimento’ de percurso – e não se trata aqui de comparar o filme ao romance – o que seria uma espécie de retomada daquilo que apontamos como problemático nos excertos críticos analisados acima – , mas evidenciar esse efeito de sentido de ‘atualização’ de uma busca pela aceitação e pela compreensão de ‘quem/o que se é’ associada ao mito – em que, depois de criado, de ter assassinado a esposa de seu criador e de tê-lo visto morrer congelado, é preciso procurar seu lugar na Terra – entre o céu e o inferno, precisamente. Agora, a criatura não deve satisfações a Victor Frankenstein, mas a si mesmo, como ser maldito, sem lar, sem nome, sem convívio social. Duzentos anos depois, é chegada a hora de se achar socialmente e de ‘descobrir o amor’ – negado até então.

No quadro dessa busca, o caminho da criatura vai se desenrolar entre dualidades: entre o bem e o mal; entre o superior e o inferior; entre o ar e o fogo; entre os anjos e os demônios. É em meio a um cenário de guerra que a criatura vai descobrir seu lugar, sua ‘identidade’, sua alma e passará, então, a ter um nome: *Adam*, o ‘primeiro homem’ ressignificado em ‘o primeiro de sua espécie’. O rápido ritual de nomeação – protagonizado por Leonore, líder dos anjos – insere a criatura em um processo de construção identitária e de atribuição de função no mundo: pois que interação exige função. Não se inclui por nada, mas para que haja utilidade e desenvolvimento de um trabalho ou tarefa. Como dissemos antes, não se pode estar alheio ao fato de

que a interação é também uma exigência do mercado.

Ao conquistar nome e função, o conceito de monstro pode ser redefinido e, em uma espécie de revelação com requintes apoteóticos, a Dra. Terra Wade diz a Adam: “Você é um monstro se se comportar como um”. Também um curioso efeito de continuidade face ao romance de Mary Shelley em que, por considerar, pelo horror formal, sua criatura um demônio, Victor Frankenstein lhe nega a criação de uma companheira:

Mesmo que eles deixassem a Europa para viver nas regiões desérticas do Novo Mundo, uma das primeiras consequências da vida em comum, pela qual o demônio tanto ansiava, seriam os filhos. Assim, se propagaria pelo mundo uma raça de demônios, que poderia tornar a própria existência da espécie humana precária e cheia de horror (Shelley, 2013, p. 178).

Suspensão da possibilidade de massificação do mal que se atualiza, no longa de Stuart Beattie, nos propósitos de Naberius, líder dos demônios que, com o auxílio de pesquisas laboratoriais e do diário de Victor Frankenstein, visa criar um exército de demônios o quais viriam ao mundo possuindo os corpos ressuscitados que, segundo o príncipe dos demônios, seriam desprovidos de alma.

Os propósitos de Naberius chocam-se com os de Leonore e Adam tem que se decidir por um dos lados. A guerra é, com efeito, um importante fator no processo de ‘3Deização’. Sem batalhas, talvez, pouco se tenha a fazer do ponto de vista da inclusão do telespectador. Os golpes, os saltos, o embate de cores [(azul + céu) x (vermelho + inferno)] são os elementos materiais desse processo. A narrativa é acrescida de envolvimento pela movimentação desses elementos formais. No cinema 3D, *Frankenstein* convida para a ação de forma declarada e sensível. A batalha é o lugar do telespectador participativo e os ataques constantes à tela solicitam desvios, gritos, sustos, risos, enfim, ação. Ocorre um choque de mundos em que o espaço do eu se mescla ao espaço do outro por uma espécie de ‘ponte tecnológica’. É a essa ponte que propomos denominar ‘3Deização’ e é justamente isso que está na ordem do dia de nossa era da interatividade a que o retorno do mito de *Frankenstein* atende.

O 3D como mito

‘3deização’ não é um termo que visa designar apenas a parafernália tecnológica dos cinemas modernos, como também um tipo de mito sintetizador da relação estabelecida entre o sujeito espectador e a retórica fílmica. Isto é, para além do

show de luzes e cores, a realidade 3D é um espaço que instaura uma certa interatividade a partir da qual se estabelece a significação cinematográfica moderna, embora o espectador não possa ainda interferir nas ações e transformações narrativas.

Quais as condições de emergência dessa tecnologia significante? De que forma o mitólogo poderia falar dela e desnaturalizá-la, pois que se apresenta como uma ‘obviedade’, uma prática natural em nosso cotidiano? De acordo com Barthes, “[...] o objetivo preciso dos mitos é imobilizar o mundo: é necessário que os mitos sugiram e imitem uma economia universal, que fixou de uma vez por todas a hierarquia das posses” (Barthes, 1980, p. 175).

Como iguais em um quadro democrático, multidões arrastam-se para as salas de cinema, compram seus ingressos – a preços variados dependendo da categoria do consumidor –, apropriam-se dos óculos 3D e adentram o ‘mundo fantástico da interação’. Na realidade ‘3Deizada’, todos são iguais, todos participam e são heróis. E, evidentemente, é a produtividade desse efeito de sentido – ou seja, suas possibilidades de recorrência – que torna a prática rentável em todos os aspectos.

Prática massificada que encontra eco na naturalidade – verdade de nossa época – da co-participação. Em um mundo marcado por *touch screens*, a tecnologia materializa o outro interativo, uma alternativa ao ser solitário nas grandes e médias cidades. Ainda que se esteja desacompanhado no cinema, nunca se está: ‘o filme ‘fala’ conosco’. E, caso se esteja acompanhado, por vezes, esquece-se disso: o filme chama para compor seu cenário.

O cinema 3D/IMAX participa de uma crescente produção em massa de dispositivos que constroem a impossibilidade do confronto do sujeito consigo mesmo – um mito que mascara a possibilidade da solidão à qual, como sujeitos inacessíveis inclusive a nós mesmos, estamos submetidos em certos momentos. Essa pode ser uma marca do *Frankenstein* moderno, par adequado ao processo de ‘3Deização’: mais do que a constante introspecção e reavaliação de si – embora isso não esteja ausente no filme – seu percurso ganha um matiz fortemente arraigado na aceitação pelos outros e no valor que eles atribuem à sua função. No mundo da interação, a introspecção dá lugar à ação.

O 3D como mito e como processo de re-produção do mito, ao naturalizar e massificar o ‘interativo’, parece impor uma barreira ao introspectivo e também à possibilidade de o sujeito, por si mesmo, se fazer participativo. Cria-se a necessidade de um universo tecnológico para uma demanda por inserção do sujeito contemporâneo. A

esse respeito, *Frankenstein* parece ser um ‘mito naturalmente adequado’ ao propósito. Duzentos anos depois de se lançar errante nas montanhas geladas – no romance de Mary Shelley – Adam – agora a criatura tem nome – ‘vem para a cidade grande’, tem um romance com uma cientista – que agora é mulher e não mais a figura masculina de seu criador – e é aceito entre os anjos e – por que não? – pelo cristianismo. Afinal, os ‘monstros’ também amam:

Os mitos não são nada mais do que essa solicitação incessante, infatigável, essa exigência insidiosa e inflexível que obriga os homens a se reconhecerem nessa imagem de si próprios, eterna e no entanto datada, que um dia se constrói como se fora para todo o sempre. Pois a Natureza, na qual foram enclausurados, sob o pretexto de uma eternização, não é mais do que um Uso. E esse Uso, por maior que seja, é preciso dominá-lo e transformá-lo (Barthes, 1980, p. 175).

Considerações finais

Versão ‘divertida’, ‘desrespeitosa’ e com ‘certas liberdades’? Talvez. No entanto, uma versão exigida e fruto das urgências de nossa época. *Frankenstein: entre Anjos e Demônios*, mais do que passar por um esvaziamento ou por um processo de distanciamento de algo original, tira sua originalidade do fato mesmo de ter sido produzido hoje, para os propósitos e dentro dos moldes atuais.

O Adão do século XXI cansou de estar sozinho, vagando pelas montanhas gélidas da Europa, e saiu à caça do seu lugar, de sua função e da socialidade. Agora ele conheceu o amor de uma companheira – objeto de sua súplica a Victor no romance de Mary Shelley – que, não apenas o estuda, mas o ajuda a se descobrir.

A força descomunal da criatura agora não serve a assassinos e à vingança pessoal contra seu criador, mas participa de uma guerra divina entre o bem e o mal cuja finalidade é proteger a humanidade. A criatura sai do anonimato para participar, como protagonista ativo, da manutenção da justiça e dos ‘propósitos divinos’.

A esse propósito superior – a essa função atribuída e cumprida – soma-se um modo de construção. Com efeito, o *Frankenstein* do século XXI é ‘3Deizado’. Isto é, ele é produzido no quadro de um conjunto de conotadores – para retomarmos Barthes – que reforçam e recriam a significação do mito e, nesse sentido, a própria retórica 3D associa-se ao mito para, ela própria, tornar-se um. Sob essa ótica, não apenas a criatura, mas o próprio aparato técnico que lhe confere vida se apresentam como

mito; inserem-se na atmosfera mítica da interação generalizada presente em nossa sociedade.

Assim, embora ‘divertida’ – pois, sem diversão não há consumo –, a nova versão não ‘desrespeita’ mas diz respeito à atmosfera do ‘participativo generalizado’ – eu interajo, eu vivo o filme, eu pertenço. Tampouco, há ‘certas liberdades’, mas uma conformidade com os padrões estéticos, técnicos e mercadológicos que envolvem o cinema como espaço mitológico atual.

Referências

- Abbagnano, N. (2007). *Dicionário de filosofia* (A. Bosi & I. C. Benedetti, trad.). São Paulo, SP: Martins Fontes.
- Barthes, R. (1980). *Mitologias*. São Paulo, SP: Difel.
- Barthes, R. (1992). *L’Obvie et l’Obtus: essais critiques III*. Paris, FR: Points.
- Bloom, H. (1995). *O cânone ocidental: os livros e a escola do tempo*. Rio de Janeiro, RJ: Objetiva.
- Equipe Blog de Cinema. (2014, 27 janeiro). Frankenstein, fracasso de público, arrasado pela crítica. *Diário do Nordeste*, Fortaleza. Recuperado de <http://blogs.diariodonordeste.com.br/blogdecinema/2014-ranking-eua-de-bilheteria/frankenstein-fracasso-publico-arrasado-critica/>
- Frankenstein: entre Anjos e Demônios*. (2014). [Filme-vídeo]. S. Beattie, dir. EUA/Austrália: Hopscotch Features/Lakeshore Entertainment/Sidney Kimmel Entertainment. DVD, 92 min.
- Frankenstein: entre Anjos e Demônios*. (2014). Trailer. Recuperado em 29 de Agosto de 2017 de <https://www.youtube.com/watch?v=QPSXHQDYCTM&spfreload=10>
- Menezes, T. (2014, 24 janeiro). Crítica: Frankenstein ganha divertida e desrespeitosa versão moderna. *Folha de S. Paulo*. Recuperado de <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/01/1402094-critica-frankenstein-ganha-divertida-e-desrespeitosa-versao-moderna.shtml>
- Omelete. (2014). *Entre anjos e demônios: Omelete entrevista Kevin Grevioux*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=KGfVci79j2c>
- Shelley, M. (2013). *Frankenstein* (M. A. J. Honkins, Trad.). Porto Alegre, RS: L&PM Pocket.
- Spelling, I. (2014, 26 janeiro). Frankenstein Futurista (C. Paciornik, Trad.). *Estadão Cultura*. Recuperado de <http://www.estadao.com.br/noticias/impreso,frankenstein-futurista,1123042,0.htm>

Received on June 23, 2016.

Accepted on June 5, 2017.

License information: This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.