



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E LINGÜÍSTICA

OLÍVIA RIBAS DE FARIAS

PARÓDIA EM EDGAR ALLAN POE:
RELEITURAS DE *O CORVO* E *O CORAÇÃO REVELADOR* EM
OS SIMPSONS

Salvador-BA
Março de 2010

OLÍVIA RIBAS DE FARIAS

**PARÓDIA EM EDGAR ALLAN POE:
RELEITURAS DE *O CORVO* E *O CORAÇÃO REVELADOR* EM
*OS SIMPSONS***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras e Linguística.

Área de concentração: Linguística Aplicada

Orientadora: Prof^ª Dra. Silvia Maria Guerra Anastácio

Salvador-Ba
Março de 2010

À minha família por todo o apoio. Em especial, minha mãe que sempre foi minha grande incentivadora.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por sempre me iluminar e guiar os meus passos, bem como aos meus pais Vilma e Joãozito, que me apoiaram incondicionalmente e me incentivaram na busca do conhecimento.

A minha orientadora, a professora Sílvia Maria Guerra Anastácio, por ter me iniciado na carreira de pesquisadora, por todo o seu empenho, sua sabedoria, paciência, compreensão, confiança e amizade que sempre me dedicou e que tanto contribuiu para a realização deste trabalho.

A professora Elizabeth Ramos pelos bons conselhos, sempre muito incentivadores, pelas “dicas” e sugestões, pela competência, paciência, pelos ensinamentos e elogios, pelo carinho com que sempre me tratou.

A minha irmã Priscila Ribas de Farias Costa por ser meu exemplo de inteligência, competência, “garra”, determinação e disciplina.

As minhas amigas de infância Carolina Campos, Haydê Faria e Cristina Ferrari por sempre acreditarem nos meus sonhos e na nossa amizade de tão longa data. Em especial, a Carolina Costa, por seu entusiasmo e otimismo contagiantes, que foram de essencial importância para mim nesses últimos meses de trabalho.

A Angela Mascarenhas Santos pela amizade, dedicação, carinho e generosidade que sempre me dedicou durante todos esses anos de graduação e pós-graduação.

A Sura Rozemberg Caldas Coni pela amizade, pelas trocas de conselhos e sugestões, pelo companheirismo, pelos elogios e, principalmente, por enxergar em mim muito mais do que sou como pesquisadora.

Aos amigos e alunos da Queiroz Galvão pela oportunidade de crescimento, aprendizado, pela confiança em mim depositada, pelo carinho e, em especial, pelas alegrias que me proporcionaram nesse período de criação.

Aos amigos Verônica, Danilo Lagrotta e Sofia que, de algum modo, estiveram presentes, sempre me aconselhando, ajudando e incentivando com carinho e afeto.

A CAPES pelo apoio financeiro.

A todas as pessoas que contribuíram para a execução desta dissertação de Mestrado, para o meu crescimento, enriquecimento profissional e pessoal.

“Desenhar é como um sonho ou alucinação... é com ser Deus”.
Matt Groening

RESUMO

Esta dissertação, pautada nos estudos sobre tradução, paródia e semiótica fílmica, propõe investigar como ocorreu a recriação do poema *The Raven* e do conto *The Tell-Tale Heart*, ambos do escritor norte-americano Edgar Allan Poe, para a série de animação *Os Simpsons* nos episódios *The Treehouse Horror I*, *The Telltale Head* e *Lisa's Rival*, dirigidos respectivamente por Rich Moore, David Silverman e Mark Kirkland. A fundamentação teórica baseou-se em estudiosos de tradução como Gideon Toury, Jacques Derrida, Rosemary Arrojo, dentre outros; alguns conceitos relacionados à semiótica de Charles Sanders Peirce; no que se refere à paródia, foram utilizados conceitos de Mikhail Bakhtin e de Linda Hutcheon, que vêem a paródia atualmente como a própria tônica da criação artística. Como resultado, constatou-se que essas recriações devem ser consideradas como uma nova experiência de leitura e interpretação, que embora guarde um vínculo temático com o texto de partida, existe como uma criação independente, enquanto obra relida. Afinal, se o local de enunciação é outro e se há uma disjunção histórica entre as obras, certamente, os efeitos provocados devem ser distintos.

Palavras-chave: Os Simpsons, Edgar Allan Poe, Recriação e Paródia.

ABSTRACT

This paper, based on concepts related to translation studies, parody and filmic semiotic, intends to analyze the recreation of the poem *The Raven* and the short story *The Tell-Tale Heart* by the American writer Edgar Allan Poe in the episodes *The Treehouse Horror I*, *The Telltale Head* and *Lisa's Rival* from *The Simpsons* series respectively directed by Rich Moore, David Silverman and Mark Kirkland. The theoretical foundation of this work was based on works by Gideon Toury, Jacques Derrida, Rosemary Arrojo, among others, to support issues of translation; some concepts related to Charles Sanders Peirce's semiotics; regarding parody, concepts developed by Mikhail Bakhtin and Linda Hutcheon were very useful. They see parody as the very tonic of artistic creation. This research concluded that such re-creation can be considered as a new experience to read and to interpret the source text; a thematic link with the source text still remains, but the new work of art is seen as an independent creation. If the place of enunciation of the source text is different from the target one and if there is a historical disjunction between both works, the effects arising from each experience must also be distinct.

Keywords: *The Simpsons*, Edgar Allan Poe, Recreation, Parody.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1 TRADUÇÃO, SISTEMA DE SIGNOS E PARÓDIA	13
1.1 TRADUÇÃO COMO RECRIAÇÃO	13
1.2. TRADUÇÃO E OS SITEMAS DE SIGNOS	24
1.3 A TRAGETÓRIA DOS ESTUDOS SOBRE PARÓDIA	27
2 EDGAR ALLAN POE: UM GRANDE PERCURSOR DA LITERATURA MODERNA	36
2.1 DO INÍCIO NA AMÉRICA AO RECONHECIMENTO NA FRANÇA	36
2.2 A INFLUÊNCIA GÓTICA NO TERROR DE POE	40
2.3 A POESIA DE POE: <i>THE RAVEN</i>	44
2.4 O CONTO DE POE: <i>THE TELL-TALE HEART</i>	51
3 OS SIMPSONS E SUA HISTÓRIA	61
3.1 QUANDO TUDO COMEÇOU	61
3.2 NOVOS ESTUDOS DE PROCESSO	67
3.2.1 O PERCURSO DA CRIAÇÃO – DO ROTEIRO AO <i>STORYBOARD</i>	68
3.2.2 OS PLANOS DE FILMAGEM	76
3.2.3 DO <i>LAYOUT</i> À FINALIZAÇÃO DO PERCURSO DE CRIAÇÃO	82
4. ANÁLISE DAS TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS	84
4.1 ANÁLISE DO EPISÓDIO <i>THE TREEHOUSE HORROR I</i>	85
4.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE EPISÓDIOS: <i>THE TELLTALE HEAD</i> E <i>LISA'S RIVAL</i>	103
4.3 ANÁLISE DO EPISÓDIO <i>THE TELLTALE HEAD</i>	103
4.4 ANÁLISE DO EPISÓDIO <i>LISA'S RIVAL</i>	114
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	124
REFERÊNCIAS	127
ANEXOS	134
ANEXO 1 <i>THE RAVEN</i>	135
ANEXO 2 <i>THE TELL-TALE HEART</i>	139
ANEXO 3 TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO <i>THE TREEHOUSE HORROR I</i>	144
ANEXO 4 TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO <i>THE TELLTALE HEAD</i>	148
ANEXO 5 TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO <i>LISA'S RIVAL</i>	153

1 INTRODUÇÃO

*É uma imagem possível para evocar uma tradução:
a cauda do cometa seguindo de perto o cometa, e
num ponto impreciso da cauda, esta parece
querer gravitar sozinha, desmembrar-se para ser
atraída por outro astro, mas sempre imantada ao
corpo a que pertence; a cauda e o cometa,
(...) início e fim de um mesmo percurso...*

Milton Hatoum

Antes de iniciarmos nosso trabalho, convém evidenciar que, neste trabalho, iremos considerar as palavras adaptação, releitura, recriação, transcrição e transposição criativa como formas de tradução, já que todas apontam para o conceito de que tradução é um processo de interpretação. Tal processo, que envolve escolhas diversas, estratégias e pontos de vista do tradutor, independente do meio em que acontece, será sempre um trabalho de criação e não algo mecânico, não pretendendo ser uma cópia do texto-fonte. Todos esses termos nos levam a inferir que as idéias de originalidade e fidelidade apontam para o fato de que a tradução nunca terá o prestígio do texto-fonte. Atualmente, com a ampliação dos estudos de tradução, já se sabe e se defende a idéia de que a obra traduzida propõe outro trabalho tido como original, no sentido de único e singular em sua nova proposta de interpretar e re-significar o texto-fonte.

No caso da recriação de Poe nos episódios de *Os Simpsons*, que vamos analisar, entendemos que se trata de uma resignificação do texto-fonte para a animação. Escolhemos então os episódios de *Os Simpsons* denominados *The Telltale Head*¹ (1990), *The Treehouse Horror I*² (1990) e *Lisa's Rival*³ (1994), dirigidos respectivamente, por Rich Moore, David Silverman e Mark Kirkland, como objeto de estudo porque estabelecem um diálogo com o conto *The Tell-Tale Heart*⁴ (1843) e o poema *The Raven*⁵ (1845), ambos do escritor norte-americano Edgar Allan Poe. Logo, neste trabalho, buscaremos fazer um estudo do processo de recriação paródica das obras de Poe para o meio audiovisual da série citada. Os referidos episódios são permeados por índices do sistema literário de Poe, que se insinuam e aparecem emoldurados na linguagem midiática de *Os Simpsons*, visando o público contemporâneo dos séculos XX

¹ *Conversa Fiada.*

² *No Dia das Bruxas I.*

³ *A Rival de Lisa.*

⁴ *O Coração Revelador*

⁵ *O Corvo*

e XXI, já que a série existe há mais de vinte anos. O que ocorre, então, é uma duplicidade narrativa, pois, nos episódios analisados, encontramos vestígios do texto-fonte parodiado e, ao mesmo tempo, um novo texto que lhe sobrepõe. Podemos perceber, portanto, a existência de histórias paralelas, que se relacionam em um novo suporte midiático.

Os textos de Poe agora passam a existir em outro momento histórico, dentro de novos contextos e locais de enunciação, com outras funções. Tais obras ganham então vida própria dentro da animação de *Os Simpsons*, como ocorre com muitos textos que são relidos para linguagens diferentes. Assim, afirma Rosemary Arrojo (2003), “a tradução, como leitura, deixa de ser, portanto, uma atividade que protege os significados ‘originais’ de um autor, e assume sua condição de produtora de significados; mesmo porque protegê-los seria impossível [...]” (p. 24). Portanto, as diferenças realmente existem entre a obra adaptada e seu texto base porque cada meio tem suas características peculiares. A linguagem escrita tende a utilizar a palavra para suas criações, porém, o meio audiovisual, além de usar a palavra, também se vale, sobremaneira, das imagens pictóricas combinadas com sons gravados e em que, as luzes, os atores e todas as atividades performáticas acontecem.

Esses episódios escolhidos de *Os Simpsons* abordam questões relativas à literatura e à cultura, possibilitando ainda estudos sobre tradução intersemiótica, paródia e animação de obras literárias para a linguagem televisiva, que possuem toda uma poética própria. De forma que o presente trabalho pretende ampliar os estudos nessas áreas, já que ainda se tem dado, relativamente, pouca atenção às adaptações de obras literárias para a animação. Afinal, não só as narrativas dos textos literários, como também as da animação podem servir de ponto de partida para reflexões instigantes. É esta a proposta do nosso trabalho, que se divide em quatro capítulos.

Abriremos o primeiro capítulo com uma abordagem que contempla os principais teóricos da área de tradução, desde estudiosos como os lingüistas J. C. Catford e Eugene Nida até aqueles que vieram abalar as idéias tradicionais relativas a tal área de estudo, como Gideon Toury, José Lambert, Octavio Paz, Rosemary Arrojo, Jacques Derrida, dentre outros. Percorrendo ainda o campo dos estudos da tradução, apresentaremos também definições relacionadas ao ato tradutório. Ainda nesta parte da dissertação, trabalharemos algumas questões relacionadas com a semiótica peirceana, ciência que estuda os signos tanto da linguagem verbal, quanto não-verbal e que nos dará fundamentação para discutir as ligações entre um código e outro, para entender o mundo

audiovisual da animação. Além disso, discutiremos questões relativas à paródia e suas mais conhecidas definições desde Aristóteles, até a contemporaneidade, com Linda Hutcheon. Tradicionalmente, a paródia era vista como uma recriação que ridicularizava o texto-fonte. Hoje, porém, acredita-se ser um dos estilos responsáveis pela atualização de textos clássicos que, com freqüência, buscam homenagear a obra revisitada.

No segundo capítulo, apresentaremos um breve estudo sobre a vida de Edgar Allan Poe, pois acreditamos que a vida e a obra de um autor, muitas vezes, se cruzam e os dados autobiográficos aparecem, com freqüência, escamoteados na sua obra. Assim, buscando compreender a vida de Poe e sua influência sobre a própria obra, entenderemos melhor sua obra. Acreditamos que tais incursões, de fato, contribuirão para melhor entendermos as traduções feitas das obras de Poe pelos produtores de *Os Simpsons*.

No terceiro capítulo, descreveremos como ocorreu a criação e a produção dos episódios analisados de *Os Simpsons*. Desvendaremos algumas técnicas relativas a esse processo criativo e, assim, tomaremos consciência de como os aspectos técnicos da animação podem influenciar a construção dos roteiros dos episódios televisivos. Nesta parte da dissertação, discutiremos os *making of* comentados como formas de manuscritos audiovisuais, assim ampliando o conceito de manuscrito.

No quarto capítulo, analisaremos uma amostragem dos episódios da animação escolhidos para investigar as estratégias de tradução utilizadas pelos diretores e produtores dessa série ao se recriarem as obras de Poe. As análises serão feitas com base em um cotejo entre as obras adaptadas ou as recriações realizadas e seus respectivos textos-fonte. Porém, nossa análise será descritiva, não prescritiva, por isso não emitirá qualquer juízo de valor sobre as recriações, pois o que nos interessa é entender a maneira como os produtores de *Os Simpsons* utilizaram estratégias e mecanismos diversos para criar as suas traduções intersemióticas. Para tornar a nossa análise mais clara, apresentaremos algumas tabelas comparativas, onde o texto recriado está presente na primeira coluna, enquanto que o texto-fonte aparece na segunda, já que se pretende analisar o resultado da tradução intersemiótica e não a sua “origem”. Todas as descrições das cenas estão acompanhadas de suas respectivas imagens, retiradas dos DVD das três temporadas de *Os Simpsons*, para auxiliar nas visualizações de cada cena. O que pretendemos é, portanto, observar a forma como acontecesse esse trânsito entre literatura e animação.

Já na conclusão, virão as considerações finais da pesquisa e algumas reflexões que nos parecerem pertinentes. Em seguida, as referências bibliográficas e os anexos, que incluem as obras literárias *The Raven* e *The Tell-Tale Heart*, bem como as transcrições dos episódios de *Os Simpsons*, que constarão de encartes em CDs, também em anexo.

1 TRADUÇÃO, SISTEMA DE SIGNOS E PARÓDIA

1.1. TRADUÇÃO COMO RECRIAÇÃO

Durante muito tempo, a tradução foi avaliada de acordo com a idéia de fidelidade e equivalência, bastante difundida no século XVI, que entendia o ato de traduzir simplesmente como a transposição de significados contidos em um determinado texto de uma língua para outra, com o intuito de se preservar a suposta “essência” dos textos. A propósito, o lingüista J. C. Catford em *Uma Teoria Lingüística da Tradução* (1980), defende a idéia de que há um significado fixo no texto-fonte que deve ser recuperado durante o ato tradutório. Além disso, define a tradução como “a substituição do material textual de uma língua pelo material textual equivalente em outra língua” (p. 22).

Outro teórico importante para os estudos de tradução e que tem experiência como tradutor da Bíblia é Eugene Nida. Esse tradutor argumenta em seu livro *Toward a Science of Translating* (1964), que tradução significa um “ato comunicativo” (p. 146), no qual a mensagem do texto-fonte deve ser decodificada pelo tradutor-receptor e transformada por um “mecanismo de transferência” (p.146) para a língua traduzida. Assim, podemos entender que, para Nida, tradução é um “processo de transferência de uma mensagem de uma língua para a outra” (p. 3).

Portanto, acreditava-se que existia um significado fixo, imutável e estável nos textos a serem traduzidos e que deveria ser transportado sem grandes alterações. Seguindo esta noção, os tradutores eram quase sempre vistos como uma *tabula rasa*, totalmente destituídos de história de vida, de experiências, valores e idéias. Isso acontecia porque o intuito era de que as traduções de obras famosas e canônicas, pilares da cultura dominante, fossem consideradas “confiáveis” pela crítica e pelos leitores.

Contudo, o ato de traduzir não pode ser interpretado como simples transferência de significados estáveis de uma língua para outra, pois, como afirma a estudiosa em tradução Rosemary Arrojo em *A Oficina da Tradução* (2003), “o próprio significado de uma palavra, ou de um texto, na língua de partida, somente poderá ser determinado, provisoriamente, através de uma leitura [...] já que o próprio significado do ‘original’ não é fixo ou estável e depende do contexto em que ocorre” (p. 23). Por isso, não podemos afirmar que é possível determinar, de forma definitiva e categórica, o significado do texto a ser traduzido. Sendo assim, dificilmente se pode pensar que os

significados das palavras de uma cultura para outra possam partilhar os mesmos domínios de valores e conteúdos.

Essas idéias essencialistas de fidelidade e equivalência podem ser postas à prova através de muitos estudos contemporâneos como as idéias desenvolvidas pelo americano Stanley Fish (1980). Em seu livro *Is there a text in this class?* (1980), Fish afirma que os significados das palavras não estão dissociados do contexto em que se inserem, visto que são produzidos pelas “comunidades interpretativas”, ou seja, não por um indivíduo isolado, mas de um ponto de vista público. Então, as interpretações feitas pelos leitores, ou até mesmo pelo público, se pensarmos nas adaptações de obras literárias para o meio audiovisual, são infinitas e constituídas a partir do lugar de enunciação, da visão de mundo e das diversas leituras de cada leitor ou audiência. Essas idéias de Fish mostram que o papel do leitor deve ser bastante ativo:

Se o significado está inserido no texto, as responsabilidades do leitor limitam-se ao trabalho de retirá-lo; mas, se o significado se modifica, e altera em uma relação dinâmica com as expectativas do leitor [...] essas atividades (as coisas que o leitor faz) não são meramente instrumentos ou mecânicas, mas essenciais, e o ato de sua descrição precisa tanto começar quanto terminar com elas. (FISH, 1980. p. 2-3)

Logo, o pensamento de Fish demonstra que os significados de um texto estão sujeitos a diversas interpretações, pois são gerados por convenções e socialmente determinados, não fixos ou relacionados unicamente a determinadas línguas. Assim, os significados de cada obra terão diversas interpretações, dependendo de quem interpreta e das circunstâncias, já que não são propriedades dos textos.

Outras teorias, que vieram abalar as idéias tradicionais sobre tradução, foram as de alguns estudiosos como Itamar Even-Zohar (1978; 1990), Gideon Toury (1980; 1995) e José Lambert (1985), dentre outros. Nas décadas de 70 e 80, iniciam-se os Estudos Descritivos de Tradução, que apresentam estratégias textuais descritivas para se determinar o resultado final de uma tradução, preocupando-se com os diversos elementos que permeiam um ato tradutório, como o contexto histórico, a função e o objetivo a que a tradução se propõe.

O israelense Itamar Even-Zohar (1978; 1990) desenvolveu a *Teoria do Polissistema*, explicando que a obra literária não deve ser estudada isoladamente, já que faz parte da organização social, cultural, literária e histórica dos indivíduos, sendo por isso, constituída por diversos sistemas. O polissistema literário é dinâmico, estratificado

e heterogêneo, admitindo a existência de obras canônicas e não-canônicas, havendo sempre uma batalha entre as diversas literaturas, para se manterem no centro e não na periferia do polissistema. Os princípios que governam as transferências do centro para a periferia, ou vice-versa, são primários (inovadores) e secundários (conservadores). O primário tem a função de introduzir um novo modelo ou conceito dentro do sistema literário. A tradução pode representar um papel primário dentro de um sistema, pois, inserindo outros elementos nesse novo sistema literário, estará também preenchendo uma das lacunas existentes em um determinado momento histórico. Já o princípio secundário objetiva conservar as características existentes naquele sistema literário da recepção.

Essa teoria dos polissistemas funcionou como base para a elaboração dos estudos de Gideon Toury. Em seu livro *Descriptive Translation Studies and Beyond* (1995), Toury diz que o tradutor faz parte de determinados polissistemas e, por isso, sua prática tradutória sofrerá influência daqueles sistemas particulares a que pertence. O autor é um dos primeiros pesquisadores a deslocar o foco dos estudos tradutórios do texto de origem para o texto traduzido, já que para ele o estudo da obra traduzida move todo o processo de tradução. Por este fato, é no texto de chegada ou no que é entregue ao público que o pesquisador deve começar a sua análise e o seu estudo. O fato é que Toury (1995) dá grande importância para a cultura em que a tradução está inserida, já que todo o resultado de uma tradução, provavelmente, sofrerá a influência desse novo sistema cultural. Portanto, a cultura receptora ganha um papel fundamental nos Estudos Descritivos.

Porém, o pesquisador israelense não exclui a importância do texto base e da cultura de partida para a realização de um estudo tradutório. Diante disso, para os Estudos Descritivos, a tradução deve ser interpretada como um fator cultural, considerando que o ato tradutório não envolve apenas questões de diferenças lingüísticas entre uma cultura e outra, mas possui sua proeminência social ao se ajustar à sociedade receptora.

Toury (1995) cria algumas normas que podem auxiliar o pesquisador de tradução nas descrições que serão feitas do texto traduzido em direção ao texto-fonte. Os três tipos de normas para Toury são: as normas iniciais relacionadas com as decisões preliminares e estratégias do tradutor para começar seu trabalho; as normas preliminares, que são aquelas envolvendo os motivos pelos quais tal texto foi escolhido para ser traduzido e também as decisões que podem não ser tomadas pelo profissional

de tradução; e as normas operacionais, que estão associadas às relações existentes entre o texto-fonte e o traduzido. Contudo, essas normas operacionais são subdivididas em: normas matriciais, ou seja, todos os acréscimos e as ausências que ocorrem no texto traduzido; e normas lingüísticas ou de estilo, que direcionam quais foram as escolhas tradutórias referentes à lingüística e ao estilo.

Porém, é importante salientar que as normas estabelecidas por Toury (1995) não têm como objetivo restringir o trabalho do tradutor-pesquisador, mas auxiliá-lo nas descrições e observações das regularidades apresentadas no resultado da tradução. Após a primeira etapa de suposições iniciais, o tradutor-pesquisador analisará melhor o seu *corpus* e, desse modo, confirmar as hipóteses levantadas ou, até mesmo, substituí-las por outras. Por isso, um *corpus* bem definido é fundamental para a realização de um estudo da tradução. Dessa maneira, os trechos escolhidos serão cotejados com os correspondentes ao texto-fonte. Durante o mapeamento, o pesquisador observa nos trechos selecionados do texto traduzido as substituições ou omissões que ocorreram para que, posteriormente, cada trecho possa ser analisado e explicado, mas nunca julgado como “ruim” ou “bom”. Estas últimas seriam opiniões subjetivas, fugindo ao escopo de trabalho de Toury.

Já para José Lambert e Hendrik Van Gorp em *On Describing Translations* (1985), as traduções são resultados de um conjunto de estratégias selecionadas de acordo com o sistema comunicativo a que a tradução se destina. Através de uma abordagem funcional e sistêmica, esses estudiosos propõem um modelo para o estudo descritivo da tradução que consiste na realização de estudos de caso, seguindo o paradigma descritivo, visando uma padronização de tais análises.

Foi também no início dos anos 70 que Roman Jakobson publicou seu livro intitulado *Lingüística e Comunicação* (1971), que se tornou um dos trabalhos que mais contribuiu para a ampliação dos estudos em tradução. Apesar de não ter sido um teórico em tradução, mas um lingüista e um dos fundadores do Círculo Lingüístico de Moscou, em 1915, esse estudioso russo introduziu três novos diferentes tipos de classificação da tradução: a primeira é a interlingual, ocorrendo quando há uma transposição do texto de uma língua para outra. Este é o tipo mais conhecido de tradução, possivelmente devido à grande quantidade de estudos realizados na área. A segunda seria a intralingual, que consiste em traduzir ou explicar um texto dentro de uma mesma língua, a exemplo das palavras definidas pelos dicionários. E por último, a tradução intersemiótica, que consiste nas recriações de sistema de signo verbais por meio de sistemas de signos não

verbais, como de uma obra literária para a música, a pintura, a dança, o roteiro de cinema, a televisão e animação ou vice-versa.

Para efeito de ilustração, o processo de adaptação de uma obra literária para o cinema pode ser entendido como *tradução intersemiótica*, já que resulta das interpretações do texto escrito pelo diretor e/ou roteirista, a partir do lugar de enunciação em que estão inseridos, das suas tomadas de decisões e dos objetivos a que se propõem. Por conseguinte, a tradução intersemiótica faz uso de outra linguagem para atualizar uma obra relida. Logo, o processo de adaptação não é neutro, mas resultado de apropriação com o intuito de recriar o texto-fonte, dando às obras transpostas uma versão nova e atual.

Porém, apesar das adaptações de obras literárias para diversos canais midiáticos estarem se tornando cada vez mais comuns na contemporaneidade, ainda hoje, ouvem-se críticas preconceituosas a respeito dessas adaptações, havendo críticos que lhes atribuem os estigmas de *infidelidade*, *traição*, *deformação*, *violação*, e *profanação*. Cada uma dessas palavras evoca uma carga semântica negativa e tende a valorizar uma idéia que, durante muito tempo, foi e é propagada: a da superioridade da literatura sobre as artes performáticas. Além disso, a afirmação de que uma determinada adaptação é “infiel” em relação ao texto-fonte só vem demonstrar a decepção do leitor, da audiência e dos críticos ao assistirem ao texto literário revisitado, considerando que o público, muitas vezes, vê tal recriação como um desvio profano da obra que lhe deu origem.

Contudo, uma adaptação ou uma releitura não têm que ser uma cópia da obra literária, já que cada meio possui particularidades específicas, que derivam dos respectivos materiais de expressão próprios a cada suporte. Assim, a linguagem audiovisual apresenta uma ampla complexidade de recursos. Podemos considerar, então, que o autor de um romance vale-se, predominantemente, da linguagem verbal para expressar suas idéias, enquanto o diretor de um filme, de uma novela ou até mesmo de um desenho animado trabalha não só com palavras, mas com vários outros elementos e recursos para ilustrar o que deseja: a atuação dos atores ou dubladores, no caso do desenho animado; os figurinos; os cenários; os movimentos de câmera; as trilhas musicais; os efeitos sonoros, visuais e de fotografia, dentre outros. Portanto, na adaptação audiovisual, a imagem, a música, a palavra, dentre outros elementos, estão completamente integrados nesse processo de narração. Assim, um romance adaptado é resumido, reordenado e transformado para se adequar às exigências do meio audiovisual.

Outro ponto importante que deve ser levado em consideração é que o processo de adaptação representa um projeto coletivo, mobilizando o roteirista, o diretor e os colaboradores, ao contrário do que ocorre com a criação literária, pois é um processo mais solitário. Além disso, a questão do tempo de duração das adaptações também é um dos problemas que envolve o trabalho de tradução intersemiótica de uma obra literária para um meio audiovisual.

No caso da série de animação americana *Os Simpsons*, cada episódio dura, em média, vinte e três minutos, sendo impraticável adaptar todas as ações de uma determinada narrativa literária para o desenho animado. Dessa maneira, a releitura de *Os Simpsons* precisa respeitar um limite temporal e concentrar-se nas cenas selecionadas da obra fonte em torno de um fulcro temático específico.

Diante disso, cada obra relida no processo de tradução intersemiótica pode ser considerada uma nova experiência de interpretação. Não equivale à apreensão integral de uma obra, pois cada releitura revela traços ou alguns vínculos formais, até mesmo temáticos da obra fonte, mas é também constituída por princípios próprios, conferindo-lhe autonomia em relação ao texto-fonte. Como afirma Rosemary Arrojo (2003), é impossível tentar resgatar as intenções de um autor porque estas serão sempre as visões do que o leitor ou o público acredita terem sido essas intenções. Devido a isso, não é possível, nem viável, exigir do tradutor a capacidade de apreender o sentido “real” de um determinado texto.

Portanto, uma tradução intersemiótica acaba por transgredir o texto-fonte, pois rompe com a unicidade e, conseqüentemente, com a “aura” desse texto que lhe deu origem. Mas, o que seria a aura de uma obra? Conforme afirma Walter Benjamin em seu texto *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica* (1994), cada obra, por ser única, é singular, porém, com a reprodutibilidade, essa unicidade fica abalada,

[...] na medida em que ela multiplica a reprodução e substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido. Esses dois processos resultam num violento abalo da tradição, que constitui o reverso da crise atual e a renovação da humanidade. (BENJAMIM, 1994. p. 168-169).

Por isso, a reprodutibilidade técnica pode fazer com que a obra de arte esteja em situações nunca antes revisitadas, podendo assim se aproximar do grande público.

Como o próprio Benjamin (1994) afirma, essa reprodutibilidade faz com que “o coro, executado numa sala ou ao ar livre, agora possa ser ouvido dentro de um quarto” (p. 168), isso por causa das invenções contemporâneas dos CDs, DVDs, dentre outras. Ou seja, a obra de arte sai do seu lugar sagrado, deixando de ser única para se popularizar. Assim, Benjamin (1994) acrescenta ainda que,

fazer as coisas ‘ficarem mais próximas’ é uma preocupação tão apaixonada das massas modernas como sua tendência a superar o caráter único de todos os fatos através da sua reprodutibilidade. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto, de tão perto quanto possível, na imagem, ou antes, na sua cópia, na sua reprodução. Cada dia fica mais nítida a diferença entre a reprodução, como ela nos é oferecida pelas revistas ilustradas e pelas atualidades cinematográficas, e a imagem. (BENJAMIM, 1994. p. 170)

Um dos grandes agentes que contribui para a reprodutibilidade das obras literárias é o meio audiovisual. Isso porque, quando as obras são relidas para esse tipo de meio, se tornam mais conhecidas do grande público, pois as produções feitas para o cinema, a televisão, ou ainda para programas transmitidos através da *internet*, são criações para a coletividade. Por isso, podemos inferir que essa reprodutibilidade das obras através das adaptações para o meio audiovisual acaba por transformar a relação do grande público com a obra de arte em geral.

Diante disso, percebe-se que a tradução intersemiótica contribui para a reprodutibilidade de obras literárias, já que faz uso de outra linguagem e atualiza uma determinada obra para um novo lugar, dando-lhe assim, nossas possibilidades de interpretação. Um simulacro na visão do filósofo francês Gilles Deleuze em *Platão e o Simulacro* (1982), pois não é uma cópia degradada, mas algo positivo que nega o “original”, rompe com a idéia de fidelidade e constrói o seu próprio valor. Portanto, o simulacro na contemporaneidade não é mais aquele da *Teoria das Idéias* de Platão em *A República* (1991), visto como uma cópia inferior ao mundo das essências e motivado pela distinção entre tal mundo das essências e da aparência, do original e da cópia.

Para o filósofo contemporâneo Gilles Deleuze, a motivação de Platão para esta *Teoria das Idéias* foi construída a partir do desejo de selecionar e de filtrar. Como o próprio francês explica, “trata-se de fazer a diferença e de distinguir a coisa mesma e suas imagens, o original e a cópia, o modelo e o simulacro” (1982, p. 259). Deleuze (1982) sugere ainda que essa distinção criada por Platão entre cópia e simulacro é de que “as cópias são possuidoras em segundo lugar, pretendentes bem fundados,

garantidos pela semelhança; os simulacros são como os falsos pretendentes, construídos a partir de uma dissimilitude, implicando uma perversão e uns desvios essenciais” (1982, p. 262). Logo, na visão de Platão, a cópia é semelhante e tenta imitar as imagens que lhe deram origem; enquanto o simulacro pode ser visto como uma deformação das imagens por não tentar se assemelhar a elas.

Porém, o pensador francês tem uma opinião completamente diversa daquela de Platão, pois para Deleuze “o simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva, que nega tanto o original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução” (1982, p.267). Diante disso, na visão de Deleuze, o simulacro possui autonomia, luz e voz própria, além de negar o “original”. Sendo assim, a tradução intersemiótica, vista como simulacro, transgride e renova o texto base.

Tal visão tem implicações sobre o processo de tradução intersemiótica ou adaptações fílmicas, pois muitas dessas recriações não tentam se assemelhar ao texto que lhes deu origem, ou seja, apenas desejam apresentar algumas características e indícios que fazem a audiência remeter ao texto-fonte. Muitas traduções intersemióticas, portanto, são como o simulacro definido por Deleuze (1982), não pretendendo ser cópias regidas por um juízo de valor.

O mesmo acontece com as recriações realizadas pela série de animação *Os Simpsons*, já que não pretendem se assemelhar aos textos de partida, mas buscam produzir uma versão nova e atual para tantas obras literárias que parodiam, inclusive as de Poe. Então, podemos perceber os textos de Poe agora dentro de um outro momento histórico, de novos contextos e com outras funções, fazendo com que suas obras ganhem vida própria dentro da animação de *Os Simpsons*, como ocorre com muitos textos para linguagens diferentes. Portanto, a tradução gera novos significados e acaba por recriar o texto traduzido, auxiliando a sobrevivência da obra transposta. Ao fazerem aflorar novos textos, ajudam as obras traduzidas a permanecerem vivas em diversas culturas e em vários momentos históricos diferentes.

Desse modo, obras literárias consagradas pela tradição ganham novas possibilidades de realização ao serem desconstruídas e, em seguida, reconstruídas. O filósofo francês Jacques Derrida em seu texto *Carta a um amigo japonês* (1998) afirma que o substantivo “desconstruir”, criado por ele, quer dizer “desmontar as partes de um todo (...) para decompor suas estruturas a fim de conhecê-las melhor e saber como tornar a reorganizá-las” (DERRIDA, 2005, p. 24-25). O filósofo argumenta ainda que a desconstrução não deve ser entendida como destruição, pois funciona como reveladora

das partes do texto que não são facilmente compreendidas em uma primeira leitura; ou seja, é como se a desconstrução revelasse o que ainda está camuflado no texto. Para Derrida, “a questão da desconstrução é também, do começo ao fim, a questão da tradução” (p. 19). Portanto, o termo *Desconstrução*, tem como propósito recusar toda a categorização e também a idéia de que existam significados únicos, fixos e estáveis, negando todas as idéias tradicionalistas sobre tradução.

Seguindo a linha de Derrida, o brasileiro e estudioso sobre tradução Paulo Ottoni afirma em *A Prática da Diferença* (1998) que “tradução e desconstrução caminham juntas e se confundem em alguns momentos para revelar o mistério da significação, e se levarmos isso ao extremo, podemos fazer de uma o sinônimo da outra” (p. 12). Por isso, inferimos que a desconstrução, ao lançar nova luz sobre a tradução, mobiliza parâmetros distintos que permitem dissolver as dicotomias tradicionais, como “original” ou cópia, “fidelidade” ou “infidelidade” e assim por diante. Para entender o raciocínio da desconstrução, faz-se necessário desmistificar o “original” e tirá-lo de um lugar de superioridade. Em vez da imitação de um “original”, a tradução passa a ser vista como uma criação transposta para um novo contexto que, ao contrário de destruir, disseminaria a obra literária. Como Derrida afirma em *Torre de Babel* (2006), a tradução faz com que a obra sobreviva e essa “obra não vive apenas mais tempo, ela vive mais e melhor, acima dos meios de seu autor” (p. 33).

Portanto, entendemos que, quando o tradutor traduz um determinado texto, ele coloca em prática sua habilidade de criação para ir além do texto-fonte e transgredi-lo. Quando passamos a considerar que tradução não é uma cópia do texto base, então compreendemos o que significa uma releitura interpretativa, invertendo por muitas vezes os códigos estabelecidos, questionando a ideologia dominante no texto e reconstruindo outro sistema a partir da ruptura com o vigente no texto inicial. Então, traduzir um texto implica, entre outras coisas, conhecer o ambiente onde ele foi criado e o ambiente em que ele passará a existir após a tradução.

Assim, a *Desconstrução* aplicada à tradução, reconhece e legitima o esforço do tradutor em realizar seu trabalho de forma crítica e sem ilusões quanto a uma equivalência definitiva. Essa atitude alivia a tensão tradutória, na medida em que questiona a posição de um reprodutor submisso e obediente no papel de tradutor, gerando, uma nova concepção de tal ofício. Propõe-se, então, uma postura profissional que assuma uma função transformadora, não no sentido de violar uma produção já existente, mas de ajudá-la a perdurar em outra cultura e, com uma nova aparência.

O tradutor, ao mobilizar as línguas envolvidas no processo tradutório, interfere e produz significados, operando uma verdadeira transformação entre as línguas de partida e de chegada. Portanto, o mito do significado estável e único é derrubado, fazendo cair por terra a idéia de que o tradutor será sempre infiel no que diz respeito aos sentidos presentes no texto-fonte. Agora, o tradutor será “fiel” não ao texto-fonte, mas ao que considera ser o texto-fonte, à sua própria concepção de tradução e aos objetivos a que se propõe, como afirma Rosemary Arrojo em *Oficina da Tradução* (1986).

O tradutor passa a ser visto como um recriador, já que não trabalha com uma “fonte fixa” de interpretação. Se o verbo “criar” significa o ato de fazer algo novo e diferente, podemos dizer que, ao se traduzir, estamos também produzindo algo novo e diferente, com base no texto-fonte. Essa afirmação pode ser confirmada se dermos um mesmo texto para diferentes tradutores que passaram por diferentes experiências de vida e que possuem crenças e valores completamente díspares uns dos outros; veremos que os resultados de cada tradução serão distintos, mesmo tendo como base um único texto para todos, mas transformado, de várias maneiras.

Um dos teóricos, que contribuiu para promover o posicionamento de que o ato de traduzir significa transformar, foi Haroldo de Campos, que cunhou os conceitos de *transcrição* e *transtextualização*, acreditando que o tradutor deve ir além do texto-fonte para renová-lo. Em *Metalinguagem & outras metas* (1992), Haroldo de Campos diz que “a tradução de textos criativos será sempre recriação ou criação paralela e autônoma” (CAMPOS, 1992. p. 35). O autor afirma ainda que, quanto mais um texto apresentar obstáculos, mais recriável e mais sedutor será enquanto possibilidade aberta de recriação. Além disso, Campos em seu livro intitulado *Deus e o diabo no Fausto de Goethe* (1981), que o tradutor precisa

ser inventivo, e que seja inventivo na medida mesma em que transcenda, deliberadamente, a fidelidade ao significado para conquistar uma lealdade maior ao espírito do ‘original’ transladado, ao próprio signo estético visto como entidade total, indivisa, na sua realidade material (no seu suporte físico, que muitas vezes deve tomar a dianteira nas preocupações do tradutor, o que eu chamei de luta externa) e na sua carga conceitual, o que eu chamei de luta interna. (CAMPOS, 1981. p. 47)

Portanto, o tradutor criará sua obra a partir de um texto-fonte, que não será necessariamente inferior ou não será uma cópia do texto base, pois sempre será filtrado pelo olhar do artista. O que ocorre é que o texto inspirador serve de apoio para a criação

de outro texto, que possui uma ligação com o texto que lhe deu origem. Assim, como afirma Octavio Paz em *Tradução, Literatura e Literariedade* (2006):

Cada texto é único e, simultaneamente, é a tradução de outro texto. Nenhum texto é inteiramente original, porque a própria linguagem em sua essência já é uma tradução: primeiro, do mundo não-verbal e, depois, porque cada signo e cada frase é a tradução de outro signo e de outra frase. Mas esse raciocínio pode se inverter sem perder sua validade: todos os textos são originais porque cada tradução é distinta. Cada tradução é, até certo ponto, uma criação e assim constitui um texto único. (PAZ, 2006. p. 5-6)

Desse modo, a tradução passa a definir suas próprias possibilidades, seus próprios caminhos, sua própria “verdade”. De acordo com essa visão, a tradução deixa de ser apenas uma busca de sentido de uma língua para outra, tornando-se produtora de sentidos. Por isso, é um veículo de interpretações e, conseqüentemente, de criações singulares e com valor próprio. Então, o ato tradutório seria uma recriação reinterpretativa do texto-fonte. Como Octavio Paz (2006) afirma:

Tradução e criação são operações gêmeas. Por um lado, conforme mostram os casos de Charles Baudelaire e de Ezra Pound, a tradução é indistinguível muitas vezes da criação; por outro, há um incessante refluxo entre as duas, uma contínua e mútua fecundação (PAZ, 2006. p. 13).

Assim como Roman Jakobson, estudiosos como Walter Benjamim, Octavio Paz, Haroldo de Campos e Rosemary Arrojo, dentre outros, assumem, em seus trabalhos, que a tradução é um ato de interpretação e recriação, o que também defendemos nesta dissertação. Dessa forma, quando entendemos que o processo de significação é infinito e inesgotável, concluímos que a incompletude é um dos requisitos primordiais para o processo de significação. Logo, percebemos que uma releitura nada mais é do que uma das interpretações possíveis de uma obra e que, devido a isso, sua significação dependerá tanto daquilo que os signos apresentam, quanto da visão de mundo de cada indivíduo durante sua leitura. Diante disso, discutiremos um pouco mais sobre questões relacionadas aos signos e às suas múltiplas possibilidades de resignificação.

1.2. TRADUÇÃO E OS SISTEMAS DE SIGNOS

Como já foi dito anteriormente, são diversas as possibilidades de interpretação de uma obra já existente, a partir de um signo desconstruído. Percebemos que os signos são de grande importância para os estudos da tradução, já que para se traduzir faz-se necessário o uso desses signos, que servem de elementos intermediários para que o processo cognitivo aconteça. Essa lógica sófica, analisada no presente trabalho, pretende se utilizar da semiótica, ciência que estuda a capacidade de se compreender e produzir signos de todos os tipos, em diferentes linguagens. Para o semiótico norte americano Charles Sanders Peirce, em *Semiótica* (1999), um signo

é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu *objeto*. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com referência ao um tipo de idéia. (PEIRCE, 1999, p. 46)

Segundo a teoria de Peirce, a percepção pode ser vista de modo triádico, considerando-se três eixos perceptivos basilares, que compreendem: o *signo*, ou um sinal que representa outra coisa que está ausente; o *objeto*, o que é referido pelo signo; e o *interpretante*, que é o efeito do signo gerado naquele que o interpreta.

De acordo com a lógica triádica peirceana, um signo relacionado com o seu objeto pode ser classificado como ícone, índice e símbolo. O ícone é a primeira categoria perceptiva e diz respeito às qualidades, sensações e aos sentimentos que o intérprete experimenta ao ter uma primeira impressão do que quer que seja percebido. Como afirma a semiótica Lúcia Santaella em *O que é Semiótica?* (1994), o ícone envolve as

instâncias de qualidade de sentir [...] um sabor [...], a qualidade de sentir amor, perfume de rosas, [...] uma cor. [...] Um instante eterno [...] quando vamos acordando, dóceis, ao som de uma música [...]. Tratam-se de estados de disponibilidade, percepção [...] aberta ao mundo, [...] consciência pela mera qualidade de um sentimento [...], primeira apreensão das coisas [...], nossa primeira forma rudimentar, vaga, imprecisa e indeterminada de predicação das coisas (SANTAELLA, 1994, p. 46-47).

Além disso, o ícone evoca uma impressão de similaridade entre o sinal ou o signo e o objeto que representa. No que tange aos meios audiovisuais, o nível icônico é aquele que provoca na audiência impressões e sensações que podem fazer o público associar o que vê até com outros textos pela similaridade que guardam um com o outro. Por isso, quando entendemos que uma obra relida ou adaptada para outro meio pode ser vista como um tipo de tradução predominantemente icônica, queremos dizer que aquela releitura tenta ser mais semelhante com o texto que lhe deu origem. Os aspectos icônicos que sobressaem nesses meios visuais são as cores, o ritmo, a música, os posicionamentos de câmera, as montagens, enfim, os efeitos fílmicos de montagem e tantos outros que sejam capazes de provocar determinados impactos na audiência.

Já a segunda categoria, a do índice, estabelece com o objeto que representa uma relação de contigüidade ou de referência. Por isso, pode-se afirmar que, no nível indicial, o signo apresenta ou guarda traços, rastros do objeto representado. Como o estudioso Winfried Nöth afirma em *Panorama da Semiótica* (1995),

[...] O índice está fisicamente conectado com o seu objeto. [...] Entre os exemplos peirceanos de índice estão o cata-vento, [...] o ato de bater na porta, um dedo indicador apontando numa direção e um grito de socorro. [...] Estabelece relações de causalidade, espacialidade e temporalidade (NÖTH, 1995, p. 84-85).

Quando falamos em tradução indexical, estamos nos referindo a uma releitura que não se preocupa tanto em ser semelhante ao texto que lhe deu origem; o que existe é um contato ou uma continuidade com o seu referente. Por isso, na tradução ou na releitura predominantemente indexical podem aparecer referências ou traços que não estão contidos apenas no texto-fonte, mas que surgiram por causa da presença de outras leituras, experiências e outros valores dos criadores de uma determinada obra adaptada. Quando falamos dos aspectos indiciais de uma releitura e que podem estar presentes nos meios audiovisuais, esses envolvem diversos elementos da narrativa como: os nomes dos personagens, lugares, tempo, focalização, eventos narrados, cenário, indumentária, mobiliário, enfim, elementos que guardam índices do texto ou dos textos que lhe deram origem.

Finalmente, a última categoria está relacionado com leis, regras ou convenções, que ajudam a promover essa ligação entre o signo e o objeto referido. Desse modo, o símbolo é outro nome para o objeto, o qual se liga a este por uma convenção ou lei. O símbolo é:

Um signo que se refere ao objeto que denota em virtude de uma lei (...) ou um tipo geral. (PEIRCE, 1999, p. 52-53).

(...) A relação entre o *representamen* {ou o signo e seu} objeto é arbitrária e depende de convenções sociais (...), hábitos, regras, leis. Todas as palavras, frases, livros e outros signos convencionais são símbolos. Outros exemplos de símbolos são o estandarte, uma insígnia, uma senha, um credo religioso... (NÖTH, 1995, p. 85-86).

Dentro da *perspectiva simbólica*, cada meio de comunicação, como a televisão e o cinema, está sujeito a leis ou a um sistema de regras e de normas que o regem. Programas de animação de televisão, eles refletem a ideologia dos realizadores e sua posição diante do mundo. Às vezes irreverentes, as animações parodiam comportamentos de grupos sociais e podem até reinterpretar obras literárias consagradas.

No entanto, desejamos evidenciar que tanto o nível icônico, o indicial, quanto o simbólico atuam sempre em conjunto, embora algumas traduções possam ter uma predominância maior de um nível do que de outro. Portanto, considerando as obras adaptadas, de forma paródica, para a televisão, como os desenhos animados de *Os Simpsons*, estas são recriações que merecem uma análise mais detalhada. Por isso, para melhor entendermos o nível simbólico do sistema semiótico da animação de *Os Simpsons*, iremos agora discutir questões que envolvem a paródia.

1.3 A TRAJETÓRIA DOS ESTUDOS SOBRE PARÓDIA

A paródia é, neste século, um dos modos maiores da construção formal e temática de textos. E, para além disto, tem uma função hermenêutica com implicações simultaneamente culturais e ideológicas.

Linda Hutcheon

A epígrafe acima, que norteia este texto, nos revela a dimensão da importância da paródia na criação de obras contemporâneas. Através dos anos, esse elemento vem ganhando uma força incontestável, por possibilitar a aproximação do antigo com o novo, ou seja, por expressar o desejo de renovação das diversas expressões de arte do passado nas formas artísticas da contemporaneidade. Como o estudioso Affonso Romano de S' Anntana afirma em *Paródia, Paráfrase e C&A* (2007),

desde que se iniciaram os movimentos renovadores da arte ocidental na segunda metade do séc. 19, e especialmente com os movimentos mais radicais de séc. 20, como o Futurismo (1909) e o Dadaísmo (1916), tem-se observado que a paródia é um efeito sintomático de algo que ocorre com a arte de nosso tempo. Ou seja, a frequência com que aparecem textos parodísticos testemunha que a arte contemporânea se compraz num exercício de linguagem onde a linguagem se dobra sobre si mesma num jogo de espelhos (SANT'ANNA, 2007, p. 08).

Assim, quando as obras do passado são parodiadas é como se a linguagem se dobrasse sobre si mesma e se renovasse. Contudo, de maneira alguma, a paródia deve ser considerada um fenômeno atual, pois já existia na Grécia Antiga, em Roma e no período da Idade Média. A própria origem da palavra 'paródia' vem do grego e, de acordo com o filósofo francês Gérard Genette em *Palimpsestos* (1989), a palavra pode ser dividida em duas partes: *para* que quer dizer contra ou oposição; e *ode* que significa canto e canção. Assim, a definição etimológica de Genette é de que paródia seria um 'contra-canto' ou 'canto-paralelo', o que nos dá a idéia de paródia como uma criação ao contrário. Foi essa definição que sugeriu a idéia de que a paródia seria uma recriação de caráter contestador, irônico, zombeteiro, satírico, humorístico ou, ainda, jocoso. Porém, mais adiante, veremos que essa palavra pode ser interpretada com outro significado.

Na Grécia Antiga, Aristóteles já afirmava em *Arte Poética* (1959) que a origem da paródia, como expressão de arte, veio de um escritor da comédia grega Hegemon de Thasso (séc. 5 a.C.), que fez uso do estilo épico para apresentar os seres humanos em situações cotidianas e não heróicas, assim como acontecia nas obras de estilo cômico. O que Hegemon cria é uma inversão, característica marcante da paródia, pois o estilo épico era sempre utilizado para representar os seres superiores, que praticavam algum tipo de ato heróico.

Também em *Arte poética* (1959), Aristóteles sugeriu que temas deveriam ser objeto da tragédia, da epopéia e da comédia. Para o filósofo grego, a tragédia e a epopéia eram formas de composição superior à comédia, pois esta era vista como a imitação de maus costumes, daquilo que é ridículo, voltado à banalidade e aos assuntos cotidianos, diferentemente da tragédia e da epopéia, que deveriam abordar temas elevados, envolvendo personagens nobres.

Já na Idade Média, período em que ocorreu a cristianização do Império Romano, as criações literárias cômicas eram vistas como uma profanação dos valores sagrados e religiosos. De acordo com o lingüista russo Mikhail Bakhtin em *Questões de Literatura e de Estética* (2002), “a concepção de mundo cristã da Idade Média prescrevia um estilo de vida pautado pela ‘seriedade sem falha’, em que não havia espaço para o riso e para a diversão” (BAKHTIN, 2002. p.65). Ainda para o autor, o que prevalecia como pensamento dominante era a idéia de que todo o bom cristão deveria se conformar com a dor e o sofrimento, se por ventura acontecesse em sua vida, pois isso seria uma forma de penitência pelos pecados cometidos. Portanto, esse pensamento fazia com que o riso ou a burla fosse interpretado como algo contrário ao discurso religioso.

Percebe-se, então, que o homem medieval vivia em constante conflito interno, pois estava dividido entre a forte influência religiosa da Idade Média e o rompimento desses valores, no Renascimento, período do surgimento dos pensamentos humanistas, como o antropocentrismo, em que o homem estaria no centro do universo. Se, por um lado, o homem descobria-se e firmava-se como centro, por outro, se via um tanto desamparado com a descoberta de elementos que violentavam seus princípios religiosos. Assim, naquele período, o homem estava em constante combate entre o bem e o mal, entre a fé e a razão, entre a violência e a compaixão, entre a tragédia e o riso. Sobre essas questões do homem medieval, Bakhtin (2002) afirma que:

Este levava mais ou menos duas vidas: uma oficial, monoliticamente séria e sombria, subordinada à rigorosa ordem hierárquica, impregnada de medo, dogmatismo, devoção e piedade, e outra público-carnavalesca, livre, cheia de riso ambivalente, profanações de tudo o que é sagrado, descidas e indecências do contato familiar com tudo e com todos. E essas duas vidas eram legítimas, porém separadas por rigorosos limites temporais. (BAKHTIN, 2002. p. 129)

Esse pensamento de Bakhtin nos faz perceber toda a questão das dicotomias com as quais o homem medieval estava fadado a conviver. Assim, ao estudar sobre a vida cotidiana da Idade Média em *A Cultura Popular da Idade Média e no Renascimento* (1979), Bakhtin percebeu como o homem medieval vivia tanto subordinado às regras e normas de comportamento, quanto sujeito a cometer profanações e sacrilégios, principalmente no período do carnaval.

Na Europa dos séculos XVI e XVII, o carnaval, uma festa pública e pagã, acontecia em diferentes momentos do ano, podendo totalizar cerca de três meses de

festividades, ritos e comemorações. Era nessas festas que as leis, as condutas e as hierarquias viravam ao avesso, ou seja, o homem medieval vivia cotidianamente a inversão da ordem social estabelecida. Além disso, no carnaval medieval evidenciava o riso, o cômico, a alegria e a felicidade, em oposição ao tom sério característico daquele período. Então, ao estudar as folias carnavalescas medievais, Bakhtin observou ser possível associar alguns elementos do carnaval aos efeitos cômicos utilizados na literatura, o que motivou a criação do termo *Carnavalização*.

Para Bakhtin, o conceito de paródia está muito ligado ao de carnavalização, pois este se caracteriza como a celebração do riso, do cômico e, nesse sentido, a paródia é o elemento que mais se aproxima da carnavalização, visto que subverte a ordem pré-estabelecida. Sendo assim, o termo carnavalização está relacionado ao “aspecto festivo do mundo inteiro, em todos os seus níveis, uma espécie de segunda revelação do mundo através do jogo e do riso” (BAKHTIN, 1999, p. 73). Portanto, a paródia compreende, justamente, este universo da inversão, do deslocamento, da contradição, da dessacralização, tão próprios da literatura carnalizada.

Atualmente, a paródia está presente na literatura, na escultura, na televisão, no cinema, na música, na animação e em outras formas de manifestações artísticas. Mas, esse elemento sempre existiu na literatura. Um dos mais famosos e antigos exemplos de paródia na literatura é a obra do espanhol Miguel de Cervantes publicada pela primeira vez em 1605 na cidade de Madri, intitulada *Dom Quixote*. Esse romance é até hoje aclamado pela crítica e considerado um dos melhores de todos os tempos. Segundo Bakhtin, em *Problemas da Poética de Dostoievski* (2005),

em todo o mundo não há obra mais profunda e pungente que *Dom Quixote*. É, por ora, a última e a mais grandiosa palavra do pensamento humano, a mais amarga ironia que o homem já foi capaz de expressar, tanto que se a terra deixasse de existir e se em algum lugar perguntassem ao homem: ‘como é, você entendeu a sua vida na terra, que conclusões tirou?’, o homem poderia mostrar o *Dom Quixote* e responder sem palavras: ‘eis a minha conclusão sobre a vida; será que por ela os senhores poderão me julgar?’ (BAKHTIN, 2005. p. 182)

Dom Quixote, considerada como o primeiro romance moderno, é uma obra que parodia e ridiculariza as antigas histórias dos cavaleiros andantes medievais. A narrativa é protagonizada por Dom Quixote que, já com certa idade, se entrega à paixão pela leitura de livros de cavalaria, o que o faz perder a racionalidade e o juízo, pois acredita

que as histórias lidas nesses romances são verdadeiras e decide tornar-se um autêntico herói medieval. Devido a isso, percorre o mundo para viver seu próprio romance de cavalaria na companhia de um humilde e pragmático escudeiro, o conhecido Sancho Pança. Através destas duas personagens centrais, Cervantes discute a alma humana, já que, em diferentes momentos da vida, o ser humano é tanto idealista e sonhador como Dom Quixote, quanto prático e realista como Sancho Pança.

Ao escrever essa obra, Cervantes se propunha não só a parodiar, mas também satirizar e ironizar as histórias de cavalaria tão populares naquela época. A ironia e a sátira eram, sobretudo, expressadas através da impossibilidade de Dom Quixote realizar seu tão desejado sonho, o de ser, na vida real, um herói de cavalaria. Já a paródia se apresenta na obra para dar relevo aos contrastes, por isso as deformações grotescas no romance, o comportamento patético da personagem principal, em certos momentos, que estabelecem um entrelaçado espontâneo de picaresco, burlesco e emoção. Então, podemos perceber que a paródia, nessa obra, é bastante satírica. Já, segundo uma perspectiva mais contemporânea, a paródia pode ou não ser satírica ou irônica, às vezes, mostrando-se até mesmo dramática ou trágica. No entanto, todas as concepções sobre paródia estão em consonância a respeito de um ponto: de que a paródia se refere a uma produção que lhe é anterior, ou seja, com a qual se relaciona ou dialoga.

Essa idéia de diálogo entre os textos nos remete ao termo intertextualidade criado pela crítica literária e psicanalista búlgaro-francesa Julia Kristeva, por volta dos anos 60, influenciada pelos estudos realizados por Bakhtin sobre dialogismo. Para Bakhtin (1986-2005), o texto está em diálogo com a tradição e com uma comunidade comunicacional. É como se um texto fosse uma voz dialogando com outros textos, e também funcionando como eco das vozes do seu tempo, dos seus valores, das suas crenças e dos seus preconceitos. Nessa perspectiva, o texto literário não tem um sentido fixo, mas propõe um diálogo entre diferentes influências: do escritor, do leitor e do contexto em que está inserido. Assim, Kristeva expande o pensamento de Bakhtin para os estudos literários e afirma em *Introdução à Semanálise* (1974) que “(...) todo texto se constrói como um mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto” (p. 64).

Outro teórico que também reconhece a idéia da intertextualidade entre os textos é Gerad Genette em *Palimpsestes* (1982), ao afirmar que nenhum texto pode ser criado apenas por um único enunciado. Para o crítico francês, os textos possuem uma relação transtextual, o que o faz criar o termo transtextualidade, implicando, “tudo aquilo que

coloca um texto em relação a outros textos” (p. 86). Ele elabora cinco categorias utilizadas para análises entre os textos e que se relacionam mutuamente. Mais tarde, o estudioso Robert Stam em seu livro *Introdução à Teoria do Cinema* (2003) traz essas categorias para os estudos da adaptação fílmica.

As categorias de Genette foram divididas em intertextualidade, arquitextualidade, metatextualidade, paratextualidade e a hipertextualidade. A primeira categoria, ou seja, a intertextualidade refere-se à presença efetiva de um texto em outro na forma de citação, plágio ou alusão. A arquitextualidade, segunda categoria, referindo-se ao que os títulos ou subtítulos de um texto aludem. A metatextualidade, terceira categoria, representa as reflexões ou críticas feitas entre um texto e outro. Todas as informações e os comentários que estão à margem do texto, como as capas, ilustrações, os prefácios e as dedicatórias representam à paratextualidade, quarta categoria. E, por fim, a hipertextualidade, o quinto tipo de transtextualidade, que evidencia a relação entre o texto-fonte ou hipotexto e outro recriado ou hipertexto. É através dessa última categoria que podemos observar claramente como as obras literárias podem se renovar, já que o hipotexto daria origem a vários hipertextos. É nesse processo de recriação que a paródia se constrói ao mesmo tempo em que dialoga com a obra que será parodiada, mantém-se distante dela, criando assim seu próprio valor estético.

Então, o crítico literário francês afirma que a paródia é um tipo de derivação hipertextual, em que o hipotexto é transformado pelo seu caráter lúdico. Além disso, Genette (1982) diz que a “paródia pode ser considerada, de alguma maneira, um tipo de visão especular, em que a imagem original se apresenta invertida, reduzida ou ampliada, de acordo com a lente utilizada” (p. 20). Logo, a paródia transforma o texto-fonte ou hipotexto e subverte a sua estrutura, o seu sentido, através do riso e da sátira. Por conseguinte, o teórico francês limita a paródia somente aos modos satíricos ou lúdicos, mas acredita que a paródia séria possa existir. Entretanto, não intitula tal texto de paródia e também não cria nenhum novo termo para designá-lo.

Já para a crítica literária canadense Linda Hutcheon, em *Uma Teoria da Paródia* (1985), a definição de paródia como uma imitação cômica, satírica e ridicularizada de uma composição literária se deve ao fato de que a maioria dos críticos literários, assim como Genette (1982), denomina esse termo com o único sentido de “contra-canto”, conforme dissemos no início do capítulo. Mas, para Hutcheon (1985), a palavra paródia, em si, é contraditória, pois o prefixo *para* pode ser interpretado por dois significados: o

primeiro com o sentido de “contra” ou “oposição”; o segundo com o significado de "ao longo de", o que transmite a idéia de intimidade, e não somente contraste ou oposição. Veja o que Hutcheon diz sobre isso:

A natureza textual ou discursiva da paródia é evidente no elemento *odos* da palavra, que significa canto. O prefixo *para* tem dois significados, sendo geralmente mencionado apenas um deles – o de contra ou oposição. Desta forma, a paródia torna-se uma oposição ou contraste entre textos. Este é, presumivelmente, o ponto de partida formal para a componente de ridículo pragmática habitual da definição: um texto é confrontado com outro, com a intenção de zombar dele ou de tornar caricato. No entanto, *para* em grego também pode significar – ao longo de- e, portanto, existe uma sugestão de um acordo ou intimidade, em vez de um contraste. É este segundo sentido esquecido do prefixo que alarga o escopo pragmático da paródia de modo muito útil para as discussões das formas de arte modernas. (HUTCHEON, 1985, p. 48)

Sendo assim, a proposta de Linda Hutcheon (1985) é expandir o conceito de paródia, desmistificando a crença de que ela é apenas um gênero ligado ao cômico ou ao ridículo, que também explique o tipo particular de paródia apresentado pelas formas de arte deste século. Como a própria autora diz “nada existe na paródia que necessite da inclusão de um conceito de ridículo, como existe, por exemplo, na piada ou na burla” (HUTCHEON, 1985, p. 48). Ainda para a autora, um bom exemplo de paródia séria seria a obra *Ulisses* (1922) de James Joyce. Embora fique evidente que se trate de uma paródia, não é um trabalho que tenha como propósito ridicularizar o texto-fonte. Ou seja, a paródia transforma, mas não precisa ridicularizar o seu alvo, “quando muito, deverá ser vista, tal como na epopéia cômica, como um ideal – ou, pelo menos, uma norma, da qual o moderno se afasta” (HUTCHEON, 1985, p17).

Um recurso literário que quase sempre se encontra presente nas obras parodiadas é a sátira. Mas, ainda que por vezes as técnicas próprias da sátira e da paródia se sobreponham, já que nos dois casos se aplica a distância crítica em relação à obra parodiada ou satirizada, os dois termos não são sinônimos. Na sátira, o que ocorre é a construção de uma crítica negativa acerca do satirizado. Já na paródia contemporânea, muitas vezes, as críticas são mais positivas do que negativas ao texto parodiado. Para Hutcheon (1985), a sátira é a “representação crítica, sempre cômica e muitas vezes caricatural de uma realidade” (p. 67). Outro elemento interessante na paródia seria a utilização da inversão irônica em suas construções. A ironia consiste em dizer o contrário daquilo que se pensa, com vista a obter uma reação do leitor, ouvinte ou

interlocutor. Assim, esse recurso literário pode ser utilizado, entre outras formas, com o intuito de denunciar, de criticar ou de censurar algo. A ironia na paródia tanto pode ser bem humorada, como depreciativa ou ainda, criticamente construtiva, como destrutiva. A respeito da reconstrução por meio desse recurso estilístico encontrado na ironia e da inversão, lê-se que:

A paródia é, pois, repetição, mas repetição que inclui diferença; é imitação com distância crítica, cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao mesmo tempo. Versões irônicas de 'transcontextualização' e inversão são os seus principais operadores formais, e o âmbito de *ethos* pragmático vai do ridículo desdenhoso à homenagem reverencial. (HUTCHEON, 1985, p. 48)

Por isso, a paródia pode ser entendida não apenas como uma imitação burlesca de um texto-fonte, mas como uma maneira de prestar homenagem a textos anteriores, construindo hipotextos (textos parodiados) de hipertextos (textos parodísticos), ao lhe emprestar outras funções e objetivos. Então, é como se a paródia fosse um meio útil de fazer com que textos do passado sejam reconhecidos na contemporaneidade, pois a paródia homenageia o texto anterior, ao recriá-lo, como ocorreu com *Eneida* (2004) de Virgílio, já que representa uma “continuação” dos episódios da guerra de Tróia. Assim, mantém uma relação íntima entre o texto base e o parodiado, tornando vivas as obras do passado, já que ao serem parodiadas estão recebendo uma nova interpretação em um diferente lugar de fala. Portanto, a paródia, paradoxalmente, ao mesmo tempo em que recusa o passado ao querer resignificá-lo, também o sacraliza, pois sua existência depende das novas leituras feitas tanto pelo processo criativo da paródia, como também da tradução, como vimos no item anterior. Deste modo, Hutcheon (1985) diz que a paródia opera como:

como um método de inscrever a continuidade [...]. Pode, com efeito, funcionar como força conservadora ao reter e escarnecer, simultaneamente, outras formas estéticas; mas também é capaz de poder transformador. (HUTCHEON, 1985, p. 32)

Logo, assim como ocorre com a tradução, a paródia também pode transformar ou desconstruir um texto-fonte para, de novo, dar à tradição novas possibilidades de realização. Rompe-se, então, com a hierarquização e aproxima-se o texto pertencente a

um contexto histórico anterior a outro mais contemporâneo. Conseqüentemente, a paródia tornou-se a própria via predominante da criação artística atual. A busca da novidade na arte do século XX tem-se baseado, com freqüência e, ironicamente, na busca do resgate de uma tradição, buscando-se assim, um distanciamento crítico e um diálogo com outra obra de arte. Trata-se de um recurso de linguagem que recria um texto, propondo outro a partir do primeiro e obedecendo a um processo de desconstrução. Ou seja, a paródia destrói o velho para poder chegar ao novo através da reconstrução, dando-lhe assim continuidade. Por isso, Affonso Romano de Sant'Anna (2004) diz que a paródia é

exatamente uma re-representação daquilo que havia sido recalçado. Uma nova diferente maneira de ler o convencional. É um processo de libertação do discurso. É uma tomada de consciência crítica. A paródia é como um filho rebelde que quer negar sua paternidade e quer autonomia e maioridade. A paródia é um espelho. Ou, aliás, pode ser um espelho, mas um espelho invertido. É como uma lente: exagera os detalhes de tal modo que pode converter uma parte do elemento focado num elemento dominante, invertendo, portanto, a parte pelo todo, como se faz na charge e na caricatura. (SANT'ANNA, 2004, p. 32)

Assim, através da paródia, a obra pode dobrar-se sobre si mesma e mostrar algo além do que estava propagado, sugerindo novas possibilidades de se interpretar uma obra consagrada. Também podemos dizer que esse elemento não está preso a nenhum tipo de convenção, sejam elas artísticas ou sociais ou morais, e não se preocupa com a questão da “originalidade” na recriação. Ademais, afirmamos que paródia sempre envolve re-interpretação, sendo uma forma de intertextualidade, já que tem como base, para sua criação, um diálogo com outro texto já existente. Trata-se, desse modo, de uma forma de reciclagem artística e cultural.

Os programas de televisão fazem bastante uso da paródia para resignificar uma obra anterior, já que, ao longo dos anos, a televisão passou a ser não apenas um veículo de comunicação, mas um meio indispensável para as grandes massas populares encontrarem entretenimento e, até mesmo, acesso às obras canônicas recriadas. A série de animação *Os Simpsons*, uma produção televisiva que hoje se tornou um ícone da cultura de massa, utiliza, com muita freqüência, esse recurso literário nas traduções intersemióticas que realiza. Sendo assim, o presente trabalho traz, a título de exemplificação, as recriações dos clássicos da literatura norte-americana *The Tale-Tell*

Heart (1843) e *The Raven* (1845) de Poe para três episódios a animação de *Os Simpsons*, que serão discutidos e analisados no quarto capítulo desse trabalho. Porém, antes de tratarmos das análises das obras de Poe na animação, vamos conhecer um pouco mais sobre a vida e obra desse grande escritor americano que muito contribuiu para a propagação da literatura gótica e dos contos de mistério, suspense e terror.

2. EDGAR ALLAN POE: UM PERCURSOR DA LITERATURA MODERNA

2.1 DO INÍCIO, NA AMÉRICA, AO RECONHECIMENTO NA FRANÇA.

Biografias não são senão ângulos fragmentados, espelhos estilhaçados de uma vida que só é inteira ao ser vivida. E o mistério dessa inteireza, a morte leva consigo. Lúcia Santaella

A vida e obra de um autor, muitas vezes, se entrecruzam em fios de tecidos tão emaranhados que, em determinados momentos, é quase impossível se distinguirem, pois para ser escritor, em primeiro lugar é preciso ser humano e, como tal, suas experiências e seu de lugar de fala de algum modo, se encontram presentes no texto que escreve. Mas, como a própria Lúcia Santaella afirma na epígrafe acima, não se pode, por meio de uma simples biografia da vida de um autor, querer conhecer ou entender toda sua vivência, pois os textos são sempre incompletos, reticentes ou até mesmo fantasiosos.

O que se pretende, neste capítulo, é trazer aqui um Poe escritor, que já começara a esboçar seus primeiros versos aos nove anos e que deixou sua marca de qualidade ímpar em sua obra, abordando temas instigantes da psicologia humana. Poe nasceu na cidade de Boston, nos Estados Unidos da América, em 19 de janeiro de 1809, o que quer dizer que ele nasceu vinte e seis anos após o Reino Unido ter reconhecido oficialmente a independência do seu país. Entre o período do seu nascimento até a morte, dois fatos importantes ocorreram nos EUA: iniciava-se a expansão americana em direção ao oeste; e, além disso, o país começava a sofrer uma grande divisão política, social e econômica entre o norte e o sul, por causa, principalmente, do trabalho escravo, tornando-se este um dos principais motivos para a eclosão da Guerra Civil Americana em 1861, doze anos após a morte de Edgar Allan Poe.

De acordo com a romancista, poetisa e biógrafa americana Hervey Allen em *Vida e obra de Edgar Allan Poe* (2001), quando o escritor tinha aproximadamente três anos, de idade, seu pai, o ator David Poe Jr., abandonou a família. Em seguida sua mãe, a atriz Eliza Poe, faleceu. Então, Poe foi entregue à tutela de um comerciante bem sucedido de Richmond, Virginia, chamado John Allan. Lúcia Santaella, em seu livro *Contos de Edgar Allan Poe* (1985) conta que Poe entrou na Universidade de Virgínia em 1826, porém não chegou a se formar devido aos vícios em bebidas e jogos. Então,

Poe foi expulso da universidade e se alistou no exército americano, onde tentou a carreira militar.

Aos 19 anos, Allan Poe publicou, anonimamente, o seu primeiro livro de poemas, intitulado *Tamerlane and other Poems* (1827), assinando com o nome *The Bostonian* e que, em sua primeira edição, somente cinquenta cópias foram produzidas. Apesar de Poe ter tido sucesso na sua carreira no exército, em 1829 afastou-se e resolveu concorrer à vaga de cadete na Academia Militar dos Estados Unidos da América conhecida como Academia de West Point, a escola de armas mais antiga do país criada em 1802. Antes disso, nesse mesmo período, Allan Poe conseguiu publicar seu primeiro livro assinado com seu nome e intitulado *Al Aaraaf, Tamerlane and Minor Poems* (1829). Contudo, Poe foi expulso da Academia Militar, novamente por causa de seus vícios em jogos e bebidas, porém, antes, publicou mais um livro com a ajuda financeira de seus colegas de West Point, intitulado *Poems* (1831). Esse livro continha alguns poemas como *To Helen* e outros, que se tornaram famosos por serem os primeiros a demonstrarem o efeito musical que tanto caracterizou a poesia de Poe. Mais tarde essa linguagem rítmica e fluida tornou-se bastante conhecida nos poemas *The Raven* (1845) e *The Bells* (1849).

Em 1832, Allan Poe conquistou seu primeiro prêmio, em dinheiro, pelo conto *MS. Found in a Bottle on Saturday Visitor* (1832). Três anos depois, trouxe para Richmond sua prima Virgínia, com quem se casou. Trabalhou em uma conhecida revista, chamada *Southern Literary Messenger* e a partir desse trabalho, Poe começou a desenvolver suas análises críticas a respeito de textos literários e a publicá-las. A maior parte dos trabalhos de Allan Poe no *Messenger* foi de natureza crítica, mas também publicou alguns textos literários. No entanto, naquele período, a literatura norte-americana ainda era insipiente. David Reynolds afirmou, em seu livro *Beneath the American Renaissance* (1999), que Poe, em determinados momentos, se irritava com a ficção popular publicada nos EUA do século XIX, pois acreditava que lhe faltavam técnica e profundidade.

Os trabalhos de Poe fizeram aumentar as tiragens da Revista *Messenger*, mas outra vez, os seus vícios em jogos e bebidas prejudicavam-no muito, levando-o a ser demitido. Em janeiro de 1847, sua esposa Virgínia morreu e Allan Poe sentiu muito essa perda, pois, além da solidão, ainda se encontrava pobre e viciado em bebidas. Contudo, continuou a escrever até o dia da sua morte, em sete de outubro de 1849. Allan Poe foi encontrado inconsciente em uma rua na cidade de Baltimore, morrendo

quatro dias depois, aos 41 anos, mas seu enterro não se tornou público e, por isso, somente sete pessoas estavam presentes. De acordo com o *site* da *BBC News*, só agora, em 2009, ano em que foram celebrados os 200 anos do nascimento do escritor americano, Edgar Allan Poe ganhou um verdadeiro funeral organizado pelo *Museum Poe* e pela cidade de Baltimore, Maryland. A homenagem contou com a participação de centenas de cidadãos e, até mesmo, de alguns vestidos a rigor com indumentária própria da época. Apesar de Poe ter nascido em Boston, foi em Baltimore que morreu e, devido a isso, o segundo funeral do escritor aconteceu naquela cidade. Além dos cidadãos, atores caracterizados de algumas personalidades como Walt Whitman, Charles Baudelaire e Alfred Hitchcock, que conheceram o escritor ou se inspiraram nesse grande gênio das histórias fantásticas, também estavam presentes à cerimônia, que aconteceu no dia 11 de outubro de 2009. O corpo feito de cera, já que os restos mortais de Poe permanecerão intocados, foi levado em um caixão simbólico e saiu de sua antiga casa, que hoje é um museu, até o local do funeral. Atores leram trechos da obra de Poe e interpretaram alguns de seus personagens mais famosos.

Apesar de todo o sucesso que muitas obras do escritor tiveram e ainda têm, quando Poe ainda estava vivo, essas obras não lhe renderam muito economicamente. Por isso, Edgar Allan Poe passou por várias dificuldades na vida, devido à pobreza e a seus vícios. Porém, nada disso impediu que fosse considerado um dos escritores mais importantes da língua inglesa, devido à qualidade das obras que escreveu. Até hoje, suas obras e críticas literárias são analisadas, estudadas e admiradas por críticos e leitores do mundo inteiro.

Em vida, Poe publicou muitas obras de ficção, como *The Narrative of Arthur Cordon Pym of Nantucket* (1838), algumas coletâneas de contos como *Tales of the Grotesque and Arabesque* (1840) e *Tales* (1845). Mas foi o poema *The Raven* (1845), que o tornou famoso como escritor e, a partir desse trabalho, passou a obter um verdadeiro reconhecimento como escritor. Além disso, seus contos policiais e de caráter filosófico e humanístico ficaram conhecidos pela inteligente combinação do horror psicológico com um claro raciocínio dedutivo lógico. Porém, apesar da qualidade reconhecida do seu trabalho como literato, por muito tempo seus conterrâneos o estigmatizaram, como afirmou a escritora americana Hervey Allen em *Vida e obra de Edgar Allan Poe* (2001), por considerarem muitos dos seus textos como de mau gosto e vulgares.

A Europa foi o primeiro lugar onde Poe recebeu reconhecimento como grande poeta e escritor. No livro *O Ciclo da Literatura Norte-Americana* (1967) de Robert Spiller, a questão da recepção crítica da obra de Poe, naquele continente, foi bem maior do que a do seu próprio país, pois o escritor só teve, de fato, sua verdadeira importância divulgada na América, décadas após a sua morte. Em Paris, em meados de 1845, o conto *The Gold Bug*⁶ foi traduzido pela primeira vez e publicado anonimamente em uma revista conhecida como *Révue Britannique*. Mas, as obras de Poe ganharam mais fama, quando o escritor Charles de Baudelaire começou a traduzi-las. Vejamos o que Baudelaire escreveu em seu livro *Ensaio sobre Edgar Allan Poe* (2003), ao traduzir as obras de Poe para o francês:

É preciso, sobretudo, ater-se ao texto literal: certas coisas se teriam tornado obscuras caso eu tivesse querido parafrasear meu autor em lugar de manter-me preso servilmente ao pé da letra. Prefiro usar um francês difícil, por vezes barroco, a fim de dar, em toda a verdade, a técnica filosófica de Edgar Poe. (BAUDELAIRE, 2003, p.8)

Baudelaire não só traduziu os contos de Poe, como também se dedicou a produzir diversos ensaios sobre sua vida, visto que o poeta francês afirmava sentir afinidade tanto com os trabalhos, como pela vida do escritor norte-americano. Podemos constatar isso, no seguinte trecho: “Sabes por que traduzi Poe com tanta paciência? Porque se parecia comigo. A primeira vez que abri um livro seu, vi espantado e maravilhado, não apenas assuntos cogitados por mim, mas frases pensadas por mim, e escritas por ele, vinte anos antes”. (BAUDELAIRE, 2003, p.7).

Um dos trabalhos mais conhecidos de Baudelaire foi a sua tradução da coleção de contos de Poe denominada *Tales of The Grotesque and Arabesque* (1840), que recebeu o título, em francês, de *Histoires Extraordinaires* (1875), e em português de *Histórias Extraordinárias* (1957). Portanto, de acordo com o estudioso de Literatura Americana, Marcus Cunliffe, no livro *A Literatura dos Estados Unidos* (1986), “para os franceses, tais penetrações estabeleceram Poe na posição de um dos grandes precursores da literatura moderna e chegaram a venerá-lo como figura simbólica” (1986, p. 51). Já de acordo com estudioso Salvatore D’Onofrio, em *Literatura Ocidental* (1997), “Poe foi o primeiro grande ficcionista do continente americano e dos países colonizados que,

⁶ Em português *O escaravelho de ouro*, em francês *Le Scarabée D’Or*.

mais do que ninguém, exerceu influências sobre os escritores do Velho Mundo” (p. 335).

As discussões sobre a obra de Poe envolveram não somente o aparato teórico, como também o aspecto lingüístico de seus trabalhos. Além disso, Poe demonstrou que é possível se falar sobre os sentimentos humanos de forma bastante racional, lógica e clara. Por essas e outras razões, seus contos como *The Pit and the Pendulum*⁷ (1842), *The Fall of the House of Usher*⁸ (1839), *The Murders in the Rue Morgue*⁹ (1841), *The Tell-Tale Heart* (1843), dentre outros, se tornaram tão conhecidos e estudados. Nesses textos, iremos encontrar enredos criados e baseados em temas envolvendo o medo, a loucura e o horror, todos sobre a influência do estilo gótico, bem trabalhado e difundido por Poe.

2.2 A INFLUÊNCIA GÓTICA NO TERROR DE POE.

*A noite acendeu as estrelas porque tinha medo
da própria escuridão.*
Mario Quintana

O termo gótico, de acordo com o *Dicionário de Filosofia* (2001) do filósofo catalão Ferrater Mora, surgiu, inicialmente, para se referir à tribo de um dos povos germânicos, conhecida como Godos, que invadiu, no século V, uma grande parte do Império Romano. Os Visigodos, como também eram conhecidos, não sabiam escrever, portanto, não deixaram registros escritos. Mas, o termo gótico foi mencionado nas artes, pela primeira vez, através do pintor e arquiteto italiano Giorgio Vasari, também conhecido como o fundador dos estudos da história da arte, por causa da publicação de seu livro *Le Vite de' più Eccellenti Pittori, Scultori e Architettori*¹⁰ (1550), onde registrou toda a biografia dos principais artistas do Renascimento. No livro *História da Arte* (1991), a estudiosa Graça Proença nos conta que

No século XVI, essa nova arquitetura foi chamada desdenhosamente de gótica pelos estudiosos, que a consideravam de aparência tão

⁷ *O Poço e o Pêndulo*

⁸ *A Queda da Casa de Usher*

⁹ *O Assassinato da Rua Morgue*

¹⁰ *As Vidas dos mais Excelentes Pintores, Escultores e Arquitetos*

bárbara que poderia ter sido criada pelos godos, povo que invadiu o Império Romano e destruiu muitas obras da antiga civilização romana. Mais tarde, o nome gótico perdeu seu caráter depreciativo. (1991, p. 62)

Diante disso, o estilo gótico começou a ser divulgado e conhecido, primeiramente através da arquitetura, antes mesmo da literatura, de acordo com Frederick S. Frank, autor do livro *The First Gothics: a critical guide to the English gothic novel* (1987). Foi por meio da construção da basílica de *Saint-Denis* em 1127 na França, que a Europa presenciou o surgimento do estilo gótico, conhecido pelas grandes construções medievais com torres altas, espaços amplos, arcos quebrados e vitrais coloridos. Essa foi a primeira construção com os vitrais, que se contrapunham à escuridão característica das igrejas já existentes. Tais edificações, altas e que apontavam para o céu tinham como objetivo fazer com que o homem se aproximasse mais de Deus, ou seja, tal estilo estava bastante ligado à religião católica, até então predominante. Graça Proença (1991) nos conta que:

na fachada da abadia de Saint-Denis, os portais laterais eram construídos junto com altas torres. O portal central tem uma grande janela, acima da qual há outra redonda, chamada rosácea. A rosácea é um elemento arquitetônico muito característico do estilo gótico e está presente em quase todas as igrejas construídas entre os séculos XII e XIV. (PROENÇA,1991, p. 63)

Vide, abaixo, algumas imagens da Basílica *Saint-Denis*.



Figura 1: a) Basílica *Saint-Denis*, em Paris. b) Vitrais coloridos da Basílica *Saint-Denis*.
Fonte: fotografias retiradas do site <http://www.metmuseum.org>

No Brasil, não existem construções no estilo gótico como as edificações encontradas na Europa, já que a grande maioria delas foi construída durante a Idade

Média. Porém, o estilo neogótico se tornou conhecido em nosso país com o reinado do Imperador D. Pedro II. Entre os anos de 1884 e 1925, foi construída a Catedral de Petrópolis, considerada a edificação neogótica mais antiga do Brasil, onde se podem encontrar os túmulos do Imperador e sua família. Outra edificação construída nesse mesmo estilo, só que tardiamente, entre os anos de 1913 e 1954, foi a Catedral da Sé, em São Paulo. Abaixo, podemos ver imagens das referidas construções.

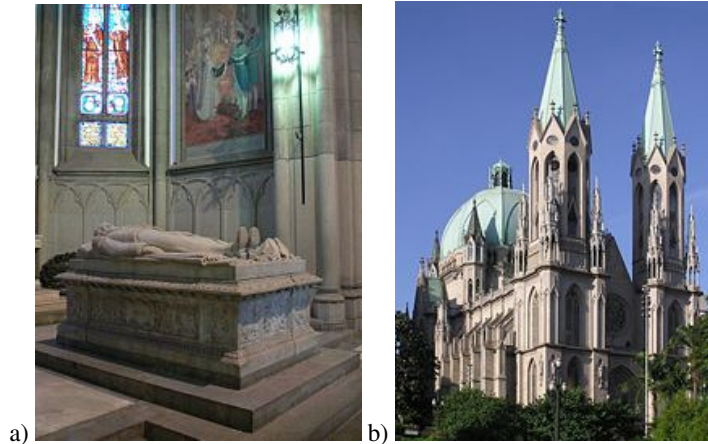


Figura 2: a) Túmulo do Imperador D. Pedro. b) Praça da Sé- São Paulo-SP.
Fonte: fotografias retiradas do site <http://www.jornallivre.com.br>

Conforme o livro *Gothic Drama from Walpole to Shelley: Drama from Walpole to Shelley* (1947) do crítico literário Bertrand Evans, o gótico na literatura iniciou-se na Inglaterra com a publicação, em 1764, do livro *The Castle of Otranto*¹¹ do romancista inglês Horace Walpole. No romance, o escritor apresentou um ambiente sombrio, cheio de labirintos, calabouços, elementos fantasmagóricos e sobrenaturais. O enredo envolvia a morte do príncipe Conrad, que morreu no dia do seu casamento, quando um elmo gigantesco caiu do céu, esmagando-o. Na época, o romance foi bastante apreciado, pelo público, já que trinta anos após a primeira publicação, o livro já se encontrava na sua sexta edição, como afirma Bertrand Evans (1947). Mesmo sendo esse romance um marco inicial para a literatura com influência gótica, a obra não é muito conhecida pelo público brasileiro, talvez por não ter sido um estilo tão difundido no Brasil. Muitos estudiosos em literatura, como Bertrand Evans (1947), afirmam que, mesmo na Europa, o estilo não ganhou tanta força quanto na Inglaterra.

¹¹ *O Castelo de Otranto*

A literatura gótica não abordava somente o imaginário sobrenatural, com monstros, fantasmas e elmos, como escreveu Horace Walpole (1764). De acordo com Sandra Vasconcelos em *Dez lições sobre o romance inglês do século XVIII* (2002), tudo o que é horrível, insano, demoníaco, sobrenatural, bem como o medo, o terror, a loucura, a incerteza, a insegurança e o anseio pela morte foram também temas centrais nos romances influenciados pelo estilo gótico. A escritora disse ainda que esse estilo, na literatura, buscou entender tudo o que era misterioso, desconhecido e inexplicável para o mundo racional. Assim, os autores dos romances góticos utilizaram a rica imaginação humana para fazer com que o leitor interagisse com o enredo.

Para Sandra Vasconcelos (2002), os cenários medievais, mostrando castelos, igrejas, e ruínas também se destacavam nos romances de estilo gótico, além de personagens como donzelas, cavaleiros, vilões e criados, quase sempre melancólicos e repletos de questionamentos internos. Além disso, os romances com características góticas também se preocupavam em criar uma atmosfera narrativa que envolvesse o leitor na história para, em seguida assustá-lo, mas de modo que lhe provocasse interesse, influenciando, assim, os modelos narrativos das histórias de horror da contemporaneidade.

Um dos temas mais freqüentemente presentes nos trabalhos de Poe era, portanto, a questão do medo. Desde o princípio da vida humana, esse sentimento tão irracional e inexplicável caminhou com o sujeito na conquista de grandes ou terríveis realizações, talvez por ser esta a emoção mais forte que existe, tanto para motivar como para desmotivar o ser humano. São muitas as formas do medo, mas talvez a mais assustadora esteja conectada ao receio do desconhecido ou do que não se consegue compreender. Mas, nas obras de Poe, as personagens expressam não só os seus medos, como também as suas angústias e inseguranças, revelando um grande sofrimento interno. Poe acreditava que, ao falar do aspecto mais tenebroso da natureza humana, estava mostrando o verdadeiro lado dos seres humanos. Portanto, essa era a maneira encontrada por Poe para chegar mais perto dos mistérios da alma humana, assim como afirmou o estudioso americano Robert Spiller, em seu livro *O Ciclo da Literatura Norte-Americana* (1967). Este autor argumentou, ainda, que “reconhecendo a emoção fundamental do homem como sendo o medo, Poe buscou no elemento sobrenatural seu material literário” (1967, p. 75).

Observa-se, nos textos de Poe, uma abordagem profunda desse lado obscuro da vida, que a grande maioria dos homens tenta encobrir para viver em sociedade ou para

conviver consigo mesmo. Seu terror não é vulgar, mas algo que nos leva a refletir e buscar entender melhor a razão humana através da irracionalidade do medo. Poe explorou as anomalias da natureza humana, vivendo na plena explosão do movimento romântico e conseguiu expressar esteticamente os anseios, as perplexidades, as contradições e as complexidades dos homens da sua época. Portanto, a sutileza e a profundidade psicológica das suas personagens são dominantes nas suas obras. Assim, Poe conseguia fazer com que o leitor se prendesse à história, através de seus enredos complexos e instigantes, como veremos a seguir, ao estudarmos suas criações. Todas as citações, tanto do poema *The Raven*, quanto do conto *The Tell-Tale Heart* presentes neste capítulo, estarão em inglês no corpo do texto; as suas respectivas traduções serão colocadas em notas de rodapé. Esta escolha se justifica porque, em certas passagens das referidas obras, a sonoridade e a musicalidade não foram resgatadas ao serem traduzidas para o português.

2.3 A POESIA DE POE: *THE RAVEN*.

Poe, além de contista e poeta, era também, como já foi mencionado, um crítico literário conhecido, e as suas obras teóricas revelam preocupações com a estética da arte poética. Os mais famosos desses textos são *A Filosofia da Composição*, publicado pela primeira vez em 1846 e *O Princípio Poético*, publicado três anos após o primeiro, em 1849.

De acordo com Lucia Santaella em seu livro *Contos de Edgar Allan Poe* (1985), o escritor norte-americano “foi em síntese, o primeiro a pensar seriamente e a escrever claramente sobre os métodos e propósitos da literatura, criando uma nova disciplina estética e formulando uma teoria crítica que seus poemas e contos puseram em prática” (SANTAELLA, 1985. p. 153). Dessa maneira, foi a partir dos seus estudos críticos que Poe contribuiu para a Literatura Norte-Americana, até então, ainda incipiente, como afirma o historiador britânico Marcus Cunliffe (1954): “Poe tinha idéias e padrões que trouxeram um profissionalismo bem-vindo às letras americanas; e que, embora ‘descesse a machadinha’ em vítimas inocentes, de tempos em tempos, era bom que os autores nativos fossem avisados de que a literatura era um ofício exigente”. (p. 51)

Através do ensaio *A Filosofia da Composição* (1981), Poe discutiu o processo de criação do seu mais famoso poema *The Raven* (1845), e a questão do efeito poético de tais versos, já que, para ele, “o mais importante não é o que se diz, mas aquilo que a

poesia faz o leitor sentir” (SANTAELLA, 1985. p. 154). Essa preocupação fez com que Poe se tornasse um dos primeiros literatos a falar sobre a importância da recepção de uma obra literária para o público, já que até o momento, todos os estudos eram voltados para o criador da obra e não para o receptor.

Por isso, a estudiosa em literatura Nádía Battella Gotlib comentou em seu livro *Teoria do Conto* (1990), que Poe, ao defender na *A Filosofia da Composição* (1981) “a totalidade de efeito ou a unidade de impressão que se consegue ao ler o texto de uma só vez, sem interrupções, na dependência direta, [...] na sua duração, que interfere na excitação ou elevação, ou na intensidade do efeito poético” (POE, 1981. p. 35) estava demonstrando preocupação com a recepção da sua obra perante o leitor. Por causa da sua preocupação com o efeito poético, Poe acreditava que um poema não poderia ter mais de cem versos, pois não conseguiria provocar o efeito poético desejado, já que, para ele, esse efeito estava diretamente associada a brevidade do poema. Um dos mais famosos estudiosos sobre Poe, o argentino Júlio Cortázar, disse em seu livro *Valise de Cronópio* (2006) que para Poe

a finalidade do poema é exaltar, elevar a alma do leitor; um princípio psicológico elementar demonstra que a exaltação não pode ser mantida por muito tempo. É preciso, pois, condicionar o poema à capacidade de exaltação; o tema e a forma devem submeter-se a este princípio. Do mesmo modo, um poema excessivamente breve não conseguirá sublimar os sentimentos de quem lê ou escuta. (p. 115)

Já nos contos de terror e policiais de Poe, como afirma Nádía Battella Gotlib (1990) “o *efeito singular* tem uma especial importância, pois surge dos recursos de expectativa crescente por parte do leitor ou da técnica do suspense perante um enigma, que é alimentado no desenvolvimento do conto até o seu desfecho final” (GOTLIB, 199. p. 37). Além disso, seus contos e suas poesias criaram escola, como afirma Salvatore D’Onofrio (1997).

Os personagens Lecoq, de Émile Gaboriau, e Sherlock Holmes, de Conan Doyle, são réplicas modernas do detetive Dupin, idealizado pelo escritor norte-americano; por isso, sua obra em versos foi imitada largamente por autores europeus, especialmente os ligados à escola simbolista. (D’ONOFRIO, 1997. p. 335 - 343)

A Filosofia da Composição (1981) destaca-se, ainda hoje, por ser um texto moderno, já que propõe uma nova maneira de se fazer poesia, sempre primando pela racionalização reflexiva. O poema é percebido como uma questão matemática, demonstrando que o importante na concepção de uma poesia é o pensar lógico que se pode contemplar nos bastidores de uma criação.

Mais que um poema, a obra *The Raven* foi considerado pelo próprio autor como seu trabalho mais elaborado, merecendo até mesmo um ensaio filosófico da sua composição poética. Ou seja, o poeta fez a crítica e o estudo do seu processo de criação ou dos bastidores do poema *The Raven*, assim como atualmente acontece nos *making of* do cinema, das séries de TV, das minisséries e dos desenhos animados. Esse texto crítico, como Poe afirmou, “torna manifesto que nenhum ponto de sua composição ocorre por acaso, ou simplesmente por intuição, mas que o trabalho caminhou, passo a passo, até completar-se, com a precisão e a seqüência de um problema matemático¹²” (POE, 1999. p.103). Para Júlio Cortázar (2006), o poema

não nasceu de um plano infalivelmente preconcebido, mas, sim, de uma série de estados sucessivos [...] estados esses que se desalojavam ou aperfeiçoavam mutuamente até atingirem esse texto, onde a tarefa de pôr e tirar palavras, pesar cuidadosamente cada ritmo, equilibrar as massas, alcança uma perfeição menos arquitetônica do que mecânica. (CORTÁZAR, 2006. p. 118)

Dawn Sova em seu livro *Edgar Allan Poe: A to Z* (2001), revela que o poema *The Raven* foi publicado pela primeira vez em janeiro de 1845, no jornal *Evening Mirror* da cidade de Nova York, tornando-se um sucesso de crítica e público. A abertura do poema *The Raven*, que se inicia com a expressão *once upon*¹³, confirma uma das características mais marcantes dessa obra: o seu tom narrativo. A expressão nos remete às fábulas infantis cheias de fantasia, trazendo para o leitor uma atmosfera gótica, quase sempre presente nos trabalhos de Poe. Podemos dizer, também, que é como se o poema fosse uma história contada em versos, com início, meio e fim, o que confirma o tom narrativo.

No poema, o eu-lírico expressa um momento imensamente sofrido do passado do narrador. Sabemos que o fato apresentado pelo eu-lírico aconteceu no passado,

¹² Tradução de Oscar Mendes e Milton Amado.

¹³ Era uma vez.

quando lemos a segunda estrofe, que se inicia com: *Ah! Distinctly I remember*¹⁴ (p. 189), confirmamos que realmente o fato ocorreu no passado. Ou seja, trata-se de um tempo psicológico, pois está evidenciado o aspecto durativo do fato ocorrido. Além disso, podemos constatar que o advérbio de modo, *distinctly* em inglês, indica que o acontecimento, apesar de ter ocorrido em um passado distante, está bem vivo na mente do narrador.

O poema *The Raven* remete à perda de um grande amor e o terrível sofrimento que este fato causa na personagem, que fica solitária, lamentando a morte da amada e passando a ser atormentada por um corvo. Para o próprio Poe, em seu texto *A Filosofia da Composição* (1981), “a morte de uma bela mulher é, inquestionavelmente, o tema mais poético do mundo” (p.5). Para o argentino Júlio Cortázar (2006), o sentimento que assola a alma do narrador-personagem é uma “paixão desapaixonada, isto é, uma paixão-recordação daquele que chora invariavelmente por alguém que já não pode ameaçá-lo deliciosamente com a presença temporal” (p. 114).

Pouco se sabe desse homem que sofre a morte da amada, mas em um dos trechos do ensaio de Poe sobre o poema, ouve-se que se tratava de um jovem estudante:

Um corvo, tendo aprendido rotineiramente a dizer apenas "Nunca mais" e tendo escapado à vigilância de seu dono, é levado à meia-noite, em meio à violência de uma tempestade, a buscar entrada numa janela, pela qual se vê ainda a luz brilhar: a janela do quarto de um estudante, ocupado entre folhear um volume e sonhar com sua adorada amante morta. (POE, 1981, p.110)

No poema, a morte de Lenore, a sua grande paixão, faz com que o jovem se torne melancólico, pois não consegue suportar tanto sofrimento no quarto sombrio e com lembranças do passado em que vive. O quarto do jovem é descrito como um ambiente fechado, lugar conhecido e seguro, acalentado pelo fogo da lareira e lá ele curte a saudade da virgem Lenore, que outrora compartilhara o mesmo quarto e agora imagina estar entre coros de querubins e sarafins. Por outro lado, a estudiosa Lúcia Santaella diz que:

os cenários em Poe não têm uma função simplesmente ilustrativa. Não são halos para o acontecimento. Estão indissolivelmente atados ao tom, à situação, às modulações temáticas. São molduras tonais, que criam sintomas e isomorfismos entre o que se conta, o modo

¹⁴ Ah, bem me recordo.

como é contado e o efeito que se vai consubstanciado (SANTELLA, 1985. p. 155).

Portanto, os cenários nos textos de Poe são obscuros, misteriosos e com pouca iluminação. Ou seja, Poe utilizava os elementos do conhecido estilo gótico para compor os ambientes físicos de sua obra. Além disso, a escolha de uma ave de mau agouro, como o corvo, para atormentar o jovem melancólico, contribuiu ainda mais na construção da atmosfera melancólica e fúnebre dos versos.

Ao lermos no poema *The Raven*, o terceiro verso da oitava estrofe *From the Night's Plutonian shore*¹⁵, inferimos que essa ave vem do mundo subterrâneo dos mortos, pois *Plutonian*, ou melhor, Plutão, representa, na mitologia romana, o deus do inferno e dos mortos. É como se o lugar de origem do corvo fosse um espaço exterior, misterioso, o lugar das trevas, das tempestades, das regiões infernais; enfim, o espaço do medo.

Como já foi dito anteriormente, Poe tinha grande preocupação com a recepção de sua obra junto ao público, por isso, para ele, um trabalho literário deveria ser construído como um conjunto harmonioso entre a temática escolhida e a musicalidade, para gerar um efeito estético poético. Assim, Poe queria dar um ritmo bem marcado para o poema ao decidir que *nevermore* seria o estribilho, ou seja, um refrão que funcionaria como uma das bases sonoras do texto. Diante disso, essa palavra contribuiu ainda mais para dar a musicalidade e o tom melancólico que o autor almejava em *The Raven*. Veja o que Poe diz na *Filosofia da Composição* (1981) sobre isso:

não havia dúvida para mim que semelhante conclusão ou término, para possuir força, deveria ser necessariamente sonora e suscetível de uma ênfase prolongada. Aquelas considerações me conduziram inevitavelmente ao 'o' prolongado, que é a vogal mais sonora, associada ao r, porque esta é a consoante mais vigorosa (POE, 1981. p. 105)

Além disso, Poe escreve, nesse mesmo ensaio, que o efeito de utilizar uma única resposta para todas as perguntas poderia funcionar como uma “curiosidade artística de alto grau que pudesse atuar como chave na construção do poema, de algum eixo sobre o qual toda a máquina pudesse girar, refletindo sobre todos os efeitos conhecidos pela arte” (1981. p. 105). Poe argumenta ainda que a palavra *nevermore* estaria

¹⁵ Tradução de Milton Amado: *alma da noite, espectro torvo*.

“harmoniosamente de acordo com a melancolia que havia adotado como tom geral do poema. Seria impossível não se deparar com a palavra *nevermore*” (1981. p. 105). Então, o corvo apenas repetia este estribilho para todos os questionamentos que o jovem apaixonado fazia.

A sonoridade do poema se faz presente também por meio da utilização de palavras com terminações bastante semelhantes, que rimam. No primeiro verso da primeira estrofe, as rimas internas *dreary / weary - up-on / pon-dered* e, na quinta estrofe do segundo verso, a aliteração *doubting, dreaming dreams*, instauram a sonoridade desejada pelo autor. As rimas, além de representarem uma combinação harmoniosa de fonemas, são constituídas também por uma “relação semântica entre unidades rítmicas” (p. 144), como assevera o conhecido lingüista russo Roman Jakobson em seu livro *Lingüística e Comunicação* (2001).

Para o lingüista, as rimas podem combinar tanto do ponto de vista da derivação ou inflexão, como também podem ser criadas através de palavras com as mesmas ou diferentes categorias gramaticais. Jakobson (2001) diz que, por meio da análise do poema *The Raven*, é possível fazer um estudo da diferença entre a classe morfológica e a aplicação sintática na rima, já que “nos versos de Poe, *while I nodded, nearly napping, suddenly there came a tapping. As of someone gently rapping*¹⁶, as três palavras que rimam, morfológicamente semelhantes, são, as três, sintaticamente diferentes” (p. 145).

Roman Jakobson (2001) afirma que Poe também faz uso de paronomásia, ou seja, ele joga com palavras de som semelhante, mas com sentidos diferentes. Como podemos verificar, no segundo verso da última estrofe do poema *on the pallid bust of Pallas just above my chamber door*¹⁷, as palavras *pallid / Pallas* e *bust / Just*, bem como no primeiro e nos dois últimos versos da última estrofe, *never FLITTING / FLoating ... FLoor / LIFTed never...*, esse efeito de paronomásia é utilizado. Conferir a estrofe completa:

*And the Raven, never flitting, still is sitting — still is sitting
On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;
And his eyes have all the seeming of a Demon's that is dreaming,
And the lamp-light o'er him streaming throws his shadow on the
floor;
And my soul from out that shadow that lies floating on the floor*

¹⁶ Tradução de Milton Amado: *E, exausto, quase adormecido, ouvi de súbito um ruído, Tal qual se houvesse alguém batido à minha porta, devagar.*

¹⁷ Tradução de Haroldo de Campos:
No pálido busto de Palas, justo sobre meus umbrais.

*Shall be lifted — nevermore!*¹⁸

Outro efeito do texto de Poe e para o qual o autor Roman Jakobson (2001) chama a atenção, é o rigor matemático do esquema rítmico do poema, pois as estrofes terminam quase sempre com uma proximidade sonora com a palavra *nevermore*. Note-se que a palavra *never*, que se desdobra em *nevermore*, assim multiplicando o tom trágico e fatídico do poema, tem um efeito de aliteração ao ser pronunciada perto do vocábulo *raven*. Mas esse jogo de sons propõe uma inversão fonológica /n.v.r/ - /r.v.n/ ou “uma imagem no espelho invertida” (p. 28) como afirmou Haroldo de Campos em livro *A Operação do texto* (1976), no qual comenta sobre o texto de Poe e seus recursos sonoros.

Um símbolo importante no poema é a deusa Pallas, para os romanos, e também chamada de Atenas na mitologia grega. Essa deusa da sabedoria e da justiça está presente no poema, representando a erudição e mostrando, dessa forma, que o jovem estudante, protagonista do poema de Poe, devia ser um homem sábio ou um acadêmico. Porém, Poe afirma em seu ensaio *A Filosofia da Composição* (1981), que teria utilizado a imagem do busto de Palas apenas para contrastar o tom alvo do mármore da escultura com a cor escura da penugem do corvo.

Percebe-se, assim, que o poema é composto por três personagens: o eu-lírico, o corvo e a amada Lenore, que tinha morrido. A relação entre as três ajuda a tecer a construção poética desta obra de Poe. Em um segundo plano narrativo, depois, que a ave entra no quarto do eu-lírico, ele passa a recordar lembranças de um passado doloroso. O narrador, então, tenta dialogar com a ave, porém, o pássaro só diz: *nevermore*. Talvez isso ocorra porque o eu-lírico não pode travar nenhum diálogo lógico com uma ave. Contudo, mesmo assim, o jovem continua questionando a ave, mas como esta só lhe dá uma única resposta, o estudante acaba se torturando, o que faz aumentar a sua dor pela perda da amada. De acordo com Salvatore D’Onofrio (1997),

o eu, na situação inicial do poema, apresenta-se num estado de disforia física e espiritual, sua tristeza e semi-consciência provocada

¹⁸ Tradução de Milton Amado:

*E lá ficou! Hirto, sombrio, ainda hoje o vejo, horas a fio,
Sobre o alvo busto de Minerva, inerte, sempre em meus umbrais.
No seu olhar medonho e enorme o anjo do mal, em sonhos, dorme,
E a luz da lâmpada, disforme, atira ao chão a sua sombra.
Nela, que ondula sobre a alfombra, está minha alma; e, presa à sombra,
Não há de erguer-se, ai! nunca mais!*

pela sonolência. O estado de torpor muda para uma sensação de medo ao ouvir o estranho barulho. Mas, a investigação da causa do misterioso rumor chega a distraí-lo e a entrada do corvo e sua postura solene o fazem até sorrir. Quando, porém, o discurso diz respeito à amada Lenore e as perguntas sobre a existência de um bálsamo para acalmar a dor da ausência ou sobre a possibilidade de um reencontro numa outra vida, ele recebe como resposta o lúgubre e fatídico *nevermore*, o eu poemático se enfurece e tenta afastar o corvo de sua casa. (D'ONOFRIO, 1997. p. 1997)

Para cada nova pergunta do jovem ao corvo a palavra *nevermore* ganha um novo sentido, provocando, como conseqüência, sentimentos mais e mais agressivos no jovem e o levando quase à loucura. A última estrofe do poema termina com a ave de mau agouro no busto pálido de Pallas e o eu-lírico, de certo modo, preso àquela ave das sombras. Como se pode observar, nada foi utilizado no poema sem uma intenção ou um objetivo.

Poe usava, então, temas transgressores em seus trabalhos, como a morte, o horror, o crime, dentre outros, para provocar um clima de terror e, ao mesmo tempo, de nostalgia. Esses temas não só fazem parte do poema *The Raven*, mas dos outros textos do escritor, como podemos perceber no conto *The Tell-Tale heart* (1843).

2.4 O CONTO DE POE: *THE TELL-TALE HEART*.

Esse conto é bastante conhecido, especialmente pela sintonia entre as ações da personagem com o ritmo narrativo do texto de Poe. Além disso, *The Tell-Tale Heart* se tornou um clássico da literatura por ter sido um dos primeiros contos a explorar o terror psicológico. Contudo, podemos inferir que para Poe poder explorar a alma humana, o medo e o terror em suas obras era necessário que a obra em criação tivesse certa brevidade, causando assim um efeito no leitor.

Ao fazer uma resenha intitulada *Review of Twice-Told Tales* (1837) sobre a coletânea de contos *Twice-Told Tales* (1837) do romancista americano Nathaniel Hawthorne publicados em uma revista da época, Poe disserta sobre os critérios que considera importantes para classificar esse gênero de escrita. Para Poe, “em quase todos os tipos de composição, a unidade de efeito ou impressão é um ponto da maior importância” (1837, p. 45), e diz ainda que “no conto breve, o autor é capaz de realizar a plenitude de sua intenção, seja ela qual for. Durante a hora da leitura atenta, a alma do leitor está sob o controle do escritor. Não há nenhuma influência externa ou extrínseca

que resulte de cansaço ou interrupção” (POE, 1837, p. 46). O mesmo também afirma Júlio Cortazar (2006) quando diz que Poe

compreendeu que a eficácia de um conto depende da sua ‘intensidade como acontecimento’, isto é, que todo comentário ao acontecimento em si [...] deve ser radicalmente suprimido. Cada palavra deve confluír e concorrer para o acontecimento, para a coisa que ocorre e esta coisa que ocorre deve ser só acontecimento e não alegoria ou pretexto para generalizações psicológicas, éticas ou didáticas. Um conto é uma verdadeira máquina literária de criar interesse. (p. 122-123)

Ou seja, todo o rodeio no conto é desnecessário para Poe, desde que, como diz Cortazar (2006), “não seja um falso rodeio, ou seja, uma aparente digressão por meio da qual o contista nos agarra desde a primeira frase e nos predispõe para recebermos em cheio o impacto do acontecimento” (p. 124). Não foi por acaso que Poe se tornou o mestre e criador das tramas misteriosas, ao se preocupar com os aspectos do conto, acima mencionados. De acordo com o filósofo e lingüista búlgaro Tzvetan Todorov em seu livro *Introdução à literatura fantástica* (2007),

suas novelas prendem-se quase todas ao estranho, e algumas, ao maravilhoso. Entretanto, não só pelos temas, como pelas técnicas que elaborou, Poe fica muito próximo dos autores do fantástico. Sabe-se também que Poe deu origem ao romance policial contemporâneo, e esta proximidade não é um produto do acaso. (TODOROV, 2007. p. 55)

No Brasil, o conto *The Tell-Tale Heart* recebeu mais de dezenas de traduções e, por ter sido traduzido por diferentes tradutores, seu título também assumiu diversas formas. As três mais conhecidas foram: *O Coração delator* do tradutor Januário Leite (1926) e da tradutora Márcia Pedreira (1997); *O Coração denunciador* da tradutora Annunziata Capasso de Filippis (1997), do crítico literário, jornalista e tradutor Oscar Mendes (2001), da escritora Clarice Lispector (2003) e do tradutor Paulo Schiller, (2004); *O Coração Revelador* da tradutora Luísa Lobo (1971), do escritor, editor e tradutor José Paulo Paes (1958) e do tradutor e escritor Antônio Carlos Vilela (2006). Percebe-se que todos os adjetivos usados pelos referidos tradutores para o conto de Poe são palavras que possuem quase que a mesma carga semântica. Nesse trabalho utilizamos a tradução de Antônio Carlos Vilela, sendo assim, o título traduzido em nossa pesquisa será de o *Coração Revelador*.

O enredo desse conto envolve um homem, que possui um medo desmedido de um dos olhos defeituosos do velho com quem convive, como podemos ler no trecho a seguir:

I loved the old man. He had never wronged me. He had never given insult. For this gold I had no desire. I think it was his eye! Yes, it was this! He had the eye of a vulture – a pale blue eye, with a film over it. Whenever it fell upon me, my blond ran cold; and so by degrees – very gradually – I made up my mind to take the life of the old man, and thus rid myself of the eye forever¹⁹. (POE, 2007. p. 81)

Então, o narrador-personagem passa sete noites velando o sono do velho para esperar o melhor momento de matá-lo:

And every night, about midnight, I turned the latch of his door and opened it – oh so gently! And then, when I had made an opening sufficient for my head, I put in a dark lantern, all closed, closed, that no light shone out [...] I undid it just so much that a single thin ray fell upon the vulture eye²⁰. (POE, 2007. p. 81-82)

Mas, esse ato assassino é por ele calculado minuciosamente. Embora, o pensamento de assassinar o velho não saia da sua cabeça, o locutor espera o momento propício para cometê-lo. Porém, após praticar esse ato, o narrador-personagem tenta novamente convencer os interlocutores de que não é louco, mas que sofria apenas de *overacuteness of the sense*²¹ (POE, 2007. p. 83) e, dessa forma, ele descreve minuciosamente o que fez com o cadáver:

If still you think me mad, you will think so no longer when I describe the wise precautions I took for the concealment of the body. The night waned, and I worked hastily, but in silence. First of all I dismembered the corpse. I cut off the head and the arms and the legs. I then took up three planks from the flooring of the chamber, and deposited all between the scantlings. I then replaced the boards so

Todas as traduções que seguem em nota de rodapé sobre o conto *The Tell-Tale Heart* foram feitas por Antônio Carlos Vilela.

¹⁹ *Eu gostava do velho. Ele nunca me fez mal. Nunca me ofendeu. Eu não desejava seu ouro. Acho que foi seu olho! Sim, foi isso! Um de seus olhos parecia-se com o de um abutre – azul-claro, com uma película sobre ele. Sempre que esse olho me fixava, meu sangue gelava; então, aos poucos – bem gradualmente -, resolvi tirar a vida do velho e assim me livrar do olho para sempre. (POE, 2006. p. 03)*

²⁰ *Todas as noites, por volta da meia-noite, girava a maçaneta de sua porta e a abria – ah, tão delicadamente! E então, depois de abri-la o suficiente para passar minha cabeça. E introduzia uma lanterna [...] Eu abria, deixando que apenas um único fiozinho de luz atingisse o olho de abutre. E fiz isso durante sete longas noites (POE, 2006. p. 04).*

²¹ *Uma acuidade excepcional dos sentidos. (POE, 2006. p. 08)*

*cleverly, so cunningly, that no human eye – not even his – could have detected any thing wrong*²². (POE, 2007. p. 87)

Assim, a loucura no conto *The Tell-Tale Heart* envolve a relação do homem com seus medos, suas fraquezas, suas frustrações e suas angústias, ou seja, o homem com seus sentimentos mais íntimos e aterrorizantes. Além disso, mostra que algo aparentemente comum como um olho defeituoso pode ser distorcido pelos olhos da loucura. A narrativa, em primeira pessoa, é construída para convencer o leitor de que esse narrador-personagem não apresenta nenhum distúrbio mental. Devido a isso, o leitor fica sem saber ao certo se o assassino seria ou não um homem com problemas mentais, já que tanto no início quanto durante todo o conto, o narrador tenta persuadi-lo de que não é louco. A suposta lucidez do narrador pode ser percebida pela precisão com que descreve todos os seus atos, porém, ao longo da leitura, o leitor se questiona por que um olho defeituoso é capaz de fazer alguém se transformar em um assassino? Seria por que este alguém é realmente louco? Ou por que apresenta apenas um tipo de neurose ou paranóia? Essas perguntas são constantes na mente do leitor, durante todo o texto, pois como observou Lúcia Santaella:

Os contos de Poe se desenrolam numa engrenagem perfeita, mantendo a atenção e o interesse do leitor sem deslizes. A curiosidade com que a narrativa consegue enlaçar o receptor não está, contudo, no simples suspense diante de um mistério a ser desvendado, mas no domínio acurado com que o escritor aciona a relojoaria do tempo, isto é, o ritmo dos passos que conduzem à elucidação, ao desenredo do enigma. É justamente esse ritmo que engaja o leitor numa atividade crescente de adivinhação diligente ou de inteligência aplicada que só tem repouso quando o nó da questão se destrama. E, no instante da decifração, o repouso da inteligência cede passagem a uma emoção súbita que não se reduz meramente à surpresa, mas ultrapassa-a no reconhecimento das capacidades insuspeitadas da sagacidade do cérebro humano. (SANTAELLA, 1985. p. 158)

Então, o crime estarrecedor fora cometido sem piedade para o narrador-personagem proteger a si mesmo, senão ficaria completamente à mercê do pânico, do

²² *Se você ainda acha que sou louco, não vai mais pensar assim quando eu descrever as precauções sensatas que tomei para esconder o corpo. A noite se esvaía e trabalhei depressa, mas em silêncio. Antes de mais nada, esquartejei o cadáver. Cortei a cabeça, os braços e as pernas. Arranquei três tábuas do assoalho do quarto e depusitei tudo lá dentro. Então recoloquei as tábuas com tanta habilidade, com tanto engenho, que nenhum olho humano – nem mesmo o dele – detectaria algo errado.* (POE, 2006. p. 12).

medo ou até mesmo da sua loucura. O olho de abutre que tanto amedrontava a personagem agora estava enterrado. Diante disso, podemos afirmar que, como na maioria dos trabalhos de Poe, são as angústias da alma e o medo que movem as atitudes das personagens.

Contudo, quando lemos as obras de Poe percebemos que em nenhuma das suas histórias falta a recriminação ou a punição. Por isso, antes de morrer, o velho dá apenas um único grito, o suficiente para fazer com que um vizinho o escute e chame a polícia, que logo chega para investigar a denúncia. A princípio, o narrador-personagem diz que nada o assustaria agora, já que havia se livrado do seu maior medo, ou seja, o olho deformado do velho.

Após ter recebido os policiais na casa do velho morto e os convencido de que nada de errado existia por ali, sentiu-se muito à vontade com a situação, pois tinha certeza de que havia cometido um crime perfeito: *There was nothing to wash out – no stain of any kind – no blood-spot whatever. I had been too wary for that*²³ (POE, 2007. p. 84). Porém, sua punição tem início no momento em que, sem nenhum motivo aparente, o narrador-personagem começa a ouvir um som, durante a conversa com os policiais, que visitam a sua casa:

*But, ere long, I felt myself getting pale and wished them gone. My head ached, and I fancied a ringing in my ears: The ringing became more distinct. –It continued and became mere distinct. I talked more freely to get rid of the feeling: but it continued and gained definiteness – until, at length, I found that the noise was not within my ears*²⁴ (POE, 2007. p. 84).

Diante disso, o narrador-personagem se apavora com o som que ouve, pois passa a ter certeza de que tal som não vem dos seus ouvidos. Como afirma Marcus Cunliffe (1986) “é este o desespero do mundo dos contos de Poe: a vida se esvai rapidamente e sem remorsos, mas a morte não traz paz” (CUNLIFFE, 1986. p. 50). E foi exatamente isso o que aconteceu com o narrador, pois mesmo depois de ter matado o velho, o assassino não conseguiria ter paz, ao contrário, a angústia só aumentava.

²³ Não havia nada a lavar – nenhuma mancha de qualquer tipo -, nem mancha de sangue. Fui cauteloso demais (POE, 2006. p. 12)

²⁴ Logo, porém, senti que empalidecia e desejei que fossem embora. Sentia dor de cabeça, um tilintar em meus ouvidos; mas eles continuavam sentados, conversando. O tilintar tornou-se mais nítido, persistia e tornava-se mais nítido ainda. Tratei de falar mais para livrar-me daquela sensação; mas ela continuava e definia-se, até que, afinal, descobri que o barulho não estava em meus ouvidos (POE, 2006. p. 13).

Mas, para dar ao texto um tom de pavor e desespero, Poe escolhe meticulosamente cada palavra, com o objetivo de conseguir criar um perfeito efeito rítmico, gerando mais realidade ao clímax do conto. Poe usa, durante todo o texto e, ainda mais, quando quer enfatizar grande tensão dramática, frases curtas, sincopadas, que fazem lembrar a batida do coração do velho morto, como no trecho a seguir: *It grew louder-louder-louder! [...] I felt that I must scream or die! And now – again! – hark! Louder! Louder! Louder! Louder!*²⁵ (2007, p. 85).

Poe também usa figuras de linguagem, como a onomatopéia, o que provoca no leitor sensações análogas às geradas pelo objeto evocado por semelhante som. É o que ocorre no conto de Poe com o efeito das palpitações do coração do homem assassinado pela personagem principal. O trecho que segue demonstra claramente o uso desse recurso de linguagem:

*But even yet I refrained and kept still. I scarcely breathed. I held the lantern motionless. I tried how steadily I could maintain the ray upon the eye. Meantime the hellish tattoo of the heart increased. It grew quicker and quicker, and louder and louder, every instant. The old man's terror must have been extreme! It grew louder, I say, louder every moment! – do you mark me well? I have told you that I am nervous: so I am. And now at the dead hour of the night, amid the dreadful silence of that old house, so strange a noise as this excited me to uncontrollable terror*²⁶. (POE, 2007, p. 1)

Na citação acima, podemos observar a palavra inglesa *tattoo* que está sendo usada com um efeito onomatopéico para imitar o som de um coração batendo. Também observamos outra figura de linguagem presente neste mesmo trecho, que é o recurso da aliteração. A repetição intencional de sons consonantais é utilizada para criar e intensificar a atmosfera angustiante e conflituosa do conto. Poe foi tão cuidadoso na escolha das palavras, que percebemos até mesmo a mudança no ritmo das batidas do coração da personagem através da narrativa. A escolha de várias palavras, contendo o som da letra “t” remete ao ruído de um coração batendo. Vejamos parte do trecho novamente, enfatizando especialmente este recurso: *But even yet I refrained and kept*

²⁵ Aumentou mais, mais, mais! [...] Senti que, se não gritasse, morreria! – e agora – de novo! – ouçam! – mais alto! Mais alto! Mais alto! Mais alto! (POE, 2006, p. 18).

²⁶ Mas me contive, de novo, e premaneci sem me mexer. Mal respirava. Segurava a lanterna, imóvel. Tentava manter o raio o tempo todo sobre o olho. Nesse meio-tempo, o tamborilar diabólico do coração aumentou. Tornou-se cada vez mais rápido, e a cada instante, parecia mais alto. O terror do velho devia ser extremo! Soava cada vez mais alto a cada momento que passava! Você está entendendo? Disse que estou nervoso: estou. E então, no meio da noite, em meio ao silêncio pavoroso daquela casa velha, um barulho instalou em mim o mais incontrolável terror (POE, 2006, p. 11).

*still. I scarcely breathed. I held the lantern motionless. I tried how steadily I could maintain the ray upon the eye. Meantime the hellish tattoo of the heart increased*²⁷ (POE, 2007, p. 1).

Esse som que o narrador percebe, quase no final do conto, e que quer ensurdecê-lo, fazê-lo sentir-se como se estivesse ficando maluco, considerando que lhe provoca tanta angústia, toma conta de toda a sua alma. Um som que não pára. E que vai gerar uma enorme curiosidade no leitor, que também deseja saber de onde vem aquele som. Mas, é claro que o leitor deduz que tal som é fruto unicamente da imaginação do narrador-personagem, pois o próprio afirma que os policiais não ouviam nada. Ou seja, apenas ele ouvia e se angustiava, eco de sua aflição e culpa que, o atormentava.

No entanto, um leitor mais atento perceberá que a descrição desse som que o narrador ouve, quando está na frente dos policiais, é semelhante ao descrito, minutos antes de assassinar o velho:

*Now, I say, there came to my ears a low, dull, quick such as a watch makes when enveloped in cotton. I knew that sound well, too. It was the beating of the old man's heart.[...] I grew quicker and quicker, and louder and louder every instant. [...]But the beating grew louder, louder! I thought the heart must burst*²⁸. (POE, 2007. p. 83)

Contudo, o suspense, tão presente nas obras de Poe, continua até o fim da narrativa, pois a descrição do som vai ficando cada vez mais clara e mais alta. O narrador-personagem começa a mudar de comportamento, empalidece mais e mais, fica mais nervoso e angustiado, na medida em que o barulho aumenta: *I foamed – I raved – I swore! I swung the chair upon which I had been sitting, and grated it upon the boards, but the noise arose over all and continually increased. I grew louder – louder – louder! And still the men chatted pleasantly, and smiled*²⁹ (POE, 2007. p. 84).

Assim, o narrador-personagem é traído por si mesmo, pois é através da fantasia que cria na sua imaginação, que tem a certeza de que os policiais já sabiam do crime

²⁷ *Mas me contive, de novo, e permaneci sem me mexer. Mal respirava. Segurava a lanterna, imóvel. Tentava manter o raio o tempo todo sobre o olho. Nesse meio-tempo, o tamborilar diabólico do coração aumentou* (POE, 2006. p. 8).

²⁸ *Pois então chegou aos meus ouvidos um som surdo, rápido, como o de um relógio dentro do bolso. Também me era muito familiar aquele som. Era o coração do velho batendo [...]. Soava cada vez mais alto a cada momento que passava! [...] As batidas tornavam-se cada vez mais fortes, cada vez mais fortes! Achei que o coração ia explodir* (POE, 2006. p. 10-12).

²⁹ *Eu espumava, vociferava, insultava! Agitava a cadeira na qual me sentara e arranhava as tábuas, mas o ruído se sobrepunha e continuava aumentando. Aumentou mais – mais – mais! E ainda assim os homens continuavam conversando, rindo e sorrindo* (POE, 2006. p. 18).

hediondo que cometera e, por isso, zombavam do seu horror: *Almighty God! – no, no! They heard! – They suspected! – They knew! – They were making a mockery of my horror! – this I thought, and this I think*³⁰ (POE, 2007. p. 85). Torturado por aquele som intermitente, que expressa a alucinação de uma mente perturbada, o narrador não consegue mais suportar, se descontrola e acaba assumindo o crime cometido, indicando aos policiais o lugar onde escondera o velho esquartejado:

*But anything was better than this agony! Anything was more tolerable than this derision! I could bear those hypocritical smiles no longer! I felt that I must scream or die! And now – again! – hark! Louder! Louder! Louder! Louder! “Villains!” I shrieked, “dissemble no more! I admit the deed! – tear up the planks! Here, here! – It is the beating of his hideous heart!”*³¹ (POE, 2006. p. 85)

Desse modo, ocorre o desfecho da trama, em que o som que o narrador acreditava ser o do coração do velho batendo se torna o coração *delator*, ou *revelador*, ou ainda, *denunciador* do próprio crime do assassino. O desfecho remete, portanto, ao título do conto, *O Coração Revelador*, já que é através das batidas que o narrador-personagem pensa ouvir do coração do velho que o crime é revelado, delatado ou denunciado. Porém, a incerteza continua para o leitor, pois mesmo após o narrador afirmar que está ouvindo um ruído estranho, ninguém mais ouve. Concluímos que o irreal é expresso com tanta lucidez e coerência interna nos textos de Poe, que nos dá a impressão de uma completa e perfeita realidade. Por isso, o leitor fica sem saber se esse som é criação da mente da personagem que sofre de distúrbios mentais ou se é porque, como o próprio protagonista havia dito no início do conto, ele tem a capacidade de ouvir além dos limites dos demais seres humanos. Como afirma Lúcia Santaella:

Por trás de cada escrito de Poe esconde-se a trama sutil de um narrador irônico que lá está a rir do leitor ou para o leitor. Do leitor que ficou preso na armadilha do terror, enredado nas suas teias, sem delas conseguir escapar, ou escapando por interpretações mistificantes e fetichizantes de sua obra (SANTAELLA, 1985. p. 185)

³⁰ *Deus poderoso! – Não, não! Eles ouviam! – Suspeitavam! – Sabiam! Estavam zombando do meu horror! Era isso que eu achava e ainda acho* (POE, 2006. p.18).

³¹ *Qualquer coisa era melhor do que aquela agonia! Qualquer coisa era mais tolerável do que aquela zombaria! Não agüentava mais aqueles sorrisos hipócritas! Senti que, se não gritasse, morreria! – e agora – de novo! – ouçam! – mais alto! Mais alto! Mais alto! Mais alto! – Miseráveis! – berrei. – Parem de fingir! Confesso! Arranquem as tábuas! Aqui, aqui! São as batidas de seu coração hediondo!* (POE, 2006. p.18)

Portanto, embora o narrador tente convencer o leitor de que não sofre de problemas mentais, a leitura do conto nos dá a opção de acreditar no que ele diz ou não. No seu texto *Review of Twice-Told Tales* (1837), Poe deixa claro que o desfecho torna-se um dos elementos mais importantes do conto, pois também contribui para o efeito que deseja criar.

Todo enredo, digno desse nome, deve ser elaborado para o desfecho, antes de se tentar qualquer coisa com a caneta. É somente com o desfecho constante em vista que podemos conferir a um enredo seu indispensável ar de consequência, ou causalidade, fazendo com que os incidentes e, principalmente, em todos os pontos, o tom tende ao desenvolvimento da intenção (POE, 1837, p. 50).

Além disso, verificamos que Poe construiu sua narrativa para que a dúvida nos interlocutores permanecesse, ou seja, ele não criava textos meramente contemplativos, mas histórias com “criptogramas e cifras, quebra-cabeça, labirintos, anagramas, acrósticos, hierógrafos e cabala [...] com uma função estruturante, quer dizer, constitutiva da própria armadura do plano narrativo” (SANTAELLA, 1985. p. 175).

Todos esses elementos presentes no conto estão envoltos em uma atmosfera nebulosa, misteriosa e inquietante, bem característica de uma literatura com influência gótica. Portanto, o conjunto desses elementos faz com que o efeito de estranhamento e de ambigüidade caracterize os textos fantásticos como constatamos no conto *The Tell-Tale Heart* de Poe.

Em suma, tanto os poemas como os contos do autor quase sempre estão envolvidos com o imaginário gótico o século XIX, com histórias de suspense, de detetives e romances policiais, fazendo com que obras criadas na contemporaneidade recebam sua influência, como podemos ver nessa era digital a reatualização do gótico por meio de *cartoons*, *videogames*, cinema, literatura e animação como ocorre em *Os Simpsons*.

3. OS SIMPSONS E SUA HISTÓRIA

3.1 QUANDO TUDO COMEÇOU

A série de animação *Os Simpsons* foi criada em 1987 pelo cartunista Matt Groening e produzida pela *Gracie Films* para a *Twentieth Century FOX* e a *FOX Network*. Essa animação apresenta uma família de classe média baixa, de uma pequena cidade do interior dos EUA chamada *Springfield*, nome escolhido porque é um dos mais comuns entre as cidades americanas, já que existem mais de 121 *Springfields* nos Estados Unidos. Trata-se de uma família viciada em TV, hambúrguer e boliche, representando o estereótipo do americano. Mas o ponto alto dessa série são as conhecidas paródias e sátiras que seus criadores fazem sobre o modo de vida contemporâneo através da criação de roteiros bem elaborados. Assuntos como o capitalismo, o ultra-individualismo, a saúde pública e privada, bem como a violência urbana, além de outros temas instigantes, são abordados nos episódios.

De fato, problemas sociais e econômicos da atualidade, corrupção tanto na política, como no ambiente de trabalho e no núcleo familiar, também são temas discutidos com frequência na animação, como podemos concluir ao assistir a série. Um exemplo disso é que, na atual temporada, ou seja, a vigésima (2009), no episódio intitulado *No Loan Again, Naturally*, paródia da música *Alone again, naturally* de O'Sullivan Gilbert, dirigido por Mark Kirkland e escrito por Jeff Westbrook, exibido no dia 08 de março de 2009 nos Estados Unidos, a família *Simpsons* perde sua casa devido à falta de pagamento da sua hipoteca, evidenciando uma paródia à crise econômica vivida nos Estados Unidos em 2009, causada pela falta de pagamento de hipotecas de imóveis aos bancos americanos. No referido episódio, a família Simpson, para fazer uma festa de carnaval, toma emprestado de um banco o dinheiro referente ao valor já pago pela casa, fato este perfeitamente possível nos EUA e conhecido como *home equity*. Porém, a família recebe, no dia seguinte da comemoração, uma carta informando que, devido ao empréstimo solicitado, as prestações da sua hipoteca haviam sido revisadas, fazendo disparar o valor da parcela mensal para uma quantia alta e impossível de ser paga. Assim, o episódio recria a vida real, quando muitas famílias americanas perderam suas casas em leilões públicos por causa desse tipo de hipoteca, *Os Simpsons* acabam sofrendo pela mesma razão. A casa vai a leilão e quem compra é o vizinho Ned Flanders, que aluga a nova propriedade à família *Simpson*, para não deixá-los sem moradia. Portanto, esse episódio teria parodiado um aspecto da vida atual, o que

confirma a hipótese de que se trata de um programa que lida com temas contemporâneos, produzido para um público maduro e bem informado.

A família *Simpson* é composta por Homer que trabalha em uma usina nuclear como inspetor de segurança e comete inúmeros erros, pois cai freqüentemente no sono, deixando a cidade em perigo. Não é um bom pai e nem um bom marido, se comportando quase sempre de forma imatura e individualista. Contudo, Homer tem um bom coração, o que é acobertado pelo seu grau de ignorância e tolice. Matt Groening diz em entrevista, no bônus do DVD, da segunda temporada de *Os Simpsons*, lançado em 2001, que "Homer é um pai carinhoso, mas é impulsivo, se zanga muito e rápido [...] Ele ama sua família, mas é muito bobo para perceber isto. Todos lutam para serem normais, e ele fracassa sempre".

Quanto à personagem Marge, a matriarca, é uma excepcional dona de casa, centro emocional da família, compreensiva, otimista e bastante fiel ao marido. Além disso, o que mais chama a atenção nela, fisicamente, é o seu penteado excêntrico, que Matt Groening diz, na mesma entrevista concedida em 2001, ser uma mistura do cabelo de sua mãe, com o da noiva de Frankenstein. Já o filho mais velho do casal é Bart, um garoto de 10 anos, inseqüente, desordeiro, que não gosta de estudar e está sempre envolvido em confusões. Porém, admira a inteligência de sua irmã Lisa e é muito amado pela mãe. Lisa, a filha do meio, é um modelo de boa conduta, uma criança sensível, inteligente, talentosa e representa a consciência equilibrada da família; talvez por isso seja quase totalmente ignorada. Mas, é com os professores da escola fundamental de *Springfield* que Lisa tem seus talentos reconhecidos, embora os colegas de classe lhe sejam absolutamente indiferentes. A filha mais nova da família é o bebê Maggie que, assim como Bart, está sempre envolvida em situações perigosas. Tem uma inteligência fora do comum e, frequentemente, parece incompreendida pelos adultos ou pelas outras crianças de *Springfield*.

No entanto, a idéia da criação dessa família de desenho animado não foi recente. Na entrevista de 2001, incluída no bônus do DVD da segunda temporada de *Os Simpsons*, Matt Groening conta que seu interesse por desenhos surgiu na infância e que as personagens da série têm olhos grandes e uma projeção dentária peculiar, pois desenhava assim quando era criança. "É um estilo que desenvolvi para poder desenhar e olhar para o professor ao mesmo tempo em sala de aula", comenta Matt Groening. Nessa mesma entrevista, o criador diz ainda: "sempre quis fazer desenhos animados e sonhava em ter o meu programa. Não pensei que fosse acontecer, mas tive sorte".

O livro *Inventors and Creators - Matt Groening* (2005) do escritor norte-americano Raymond Miller traz a biografia do criador de *Os Simpsons*, no qual relata que Matt Groening é natural da cidade de Portland, Oregon - EUA e mudou-se aos 23 anos para Los Angeles com o objetivo de se tornar escritor. Ao chegar lá, ficou surpreso com o modo de vida naquela cidade e, portanto, dizia aos seus amigos que Los Angeles parecia ter sido retirada de um filme de animação e que vivia lá como se estivesse em uma *life in hell*³². Em 1977, o cartunista criava a sua mais famosa “tirinha” que, coincidência ou não, foi denominada de *Life in Hell*, na qual demonstrava como Matt Groening via o modo de vida em *Los Angeles*. Nessa época, também de acordo com o escritor Raymond Miller (2005), o cartunista trabalhava em uma loja de disco e ele próprio tirava fotocópias de suas histórias em quadrinhos, distribuindo-as juntamente com as compras dos clientes. Esse foi um meio que ele encontrou de divulgar o seu trabalho sem grandes custos. Então, seu trabalho ficou tão conhecido no mundo *underground*, que ele foi convidado a publicá-lo em alguns jornais americanos. Atualmente, essas “tirinhas” continuam sendo impressas e editadas para duzentos e cinquenta jornais pelo mundo e foram reunidas em antologias, organizadas nos livros *Love is Hell* (1986), *Work is Hell* (1986), *School is Hell* (1987), *Childhood is Hell* (1988), *The Big Book of Hell* (1990), *The Huge Book of Hell* (1997) entre outros. Abaixo seguem “tirinhas” do *Life in Hell* para ilustração:



Figura 3: tirinhas de *Life in Hell* (1989) de Matt Goening.
 Fonte: <http://www.platypuscomix.net/fpo/newspaper/31089lifeinhell.JPG>

³² Tradução própria: Vida no inferno.



Figura 4: tirinhas de *Life in Hell* (2003) de Matt Groening.
 Fonte: <http://i69.photobucket.com/albums/i46/richbob/LifeInHell.2003.jpg>

Por causa dessas criações de *Life in Hell*, Matt Groening se tornou conhecido nos Estados Unidos, o que fez James L. Brooks o convidar para fazer um segmento de animação com o objetivo de ilustrar as trocas de cena ou de quadros do programa de variedades e comédia chamado *The Tracey Ullman Show* (1987-1990), estrelado por Dan Castellaneta, Joseph Malone, Julie Kavner e Sam McMurray, transmitido pela FOX.

De acordo com Raymond Miller, quando Matt Groening pensou em transformar as famosas histórias em quadrinhos de *Life in Hell* em versão animada para TV, não acreditou que isso poderia fazer sucesso e temia a perda dos direitos autorais de *Life in Hell* para a FOX. Então, enquanto aguardava na sala de espera começar a reunião com James L. Brooks, Matt Groening criou a família *Simpson* em quinze minutos, nomeando as personagens com os nomes de seus familiares: Homer seu pai, Margaret (Marge) sua mãe, Lisa e Maggie suas irmãs, e Bart que é um anagrama da palavra *Brat*, que significa em inglês "pirralho" ou "fedelho". Em entrevista incluída no bônus do DVD da segunda temporada de *Os Simpsons* (2001), Matt Groening conta que "*Os Simpsons* são uma mistura da minha família e da TV que cresci assistindo. Os nomes das personagens dos *Simpsons* são da minha família. Tenho irmãos a quem não humilhei, emprestando o seu nome para um dos *Simpsons*. E hoje não sei quem ficou mais chateado, os mencionados

ou os não mencionados". A princípio, o nome da série era *Blumpers* e, mais tarde, *The Simpsons*. A alteração do sobrenome da família se deve ao fato de Matt Groening considerar esse sobrenome mais popular nos EUA do que o anterior.

Abaixo segue a primeira aparição da família *Simpsons* em *The Tracey Ullman Show* (1987):



Figura 5: primeiro desenho de *Os Simpsons*.
Fonte: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Tracey_Ullman_Show

Com o contrato assinado, o cartunista começou a desenvolver e criar as vinhetas, que vêm a ser uma animação com enredos simples, de curta duração utilizadas em programas de rádio ou de televisão para anunciar os intervalos nos programas ou uma atração do programa. Cada vinheta de *Os Simpsons* tinha apenas um minuto de duração e ficava pronta em aproximadamente quatro semanas. A equipe de animadores dos curtas metragens era formada por: Wesley Archer, Bill Kopp e Tim Berglind. A primeira temporada teve sete curtas e começou de forma bem experimental, pois os desenhos das personagens ainda eram grosseiros, os cenários incompletos, as cores com um tom muito forte e os temas pouco desenvolvidos; já a segunda temporada teve vinte e dois curtas, e a terceira dezenove, totalizando quarenta e oito episódios, de 1987 até 1989. Contudo, as vinhetas da segunda e terceira temporadas já apresentavam um *design* e um visual gráfico melhor elaborado, assemelhando-se mais com o desenho que conhecemos atualmente, como é possível constatar no site oficial dos *Simpsons* no Brasil, já que estão disponíveis todos os curtas do *The Tracey Ullman Show* (1987-1989).

A primeira vinheta de *Os Simpsons* foi intitulada *Good Night* e teve sua estréia em 19 de abril de 1987. No episódio, os pais, Homer e Marge, colocam seus filhos para dormir. Quando já está na cama, Bart conversa com o pai sobre o funcionamento da

mente humana, porém Bart fica completamente confuso com o assunto. Marge deixa Lisa e Maggie amedrontadas, quando diz para Lisa ter cuidado com os percevejos durante a madrugada e canta uma canção de ninar assustadora para Maggie. Depois disso, Marge e Homer vão dormir, sentindo-se orgulhosos por acharem que estão desempenhando corretamente seus papéis de bons pais. Porém, para a decepção deles, suas três crianças aparecem na porta do quarto de Marge e Homer apavorados diante de tudo o que ouviram dos seus pais antes de dormir, e todos acabam dormindo juntos na cama do casal.

As demais vinhetas também se concentravam no ambiente familiar, mostrando brincadeiras entre irmãos, discussões entre Marge e Homer, além de passeios no parque, shoppings, zoológicos e museus. Também foram desenvolvidas histórias sobre idas ao dentista, à igreja ou à escola. Abaixo, segue uma seqüência de cenas da primeira vinheta de *Os Simpsons*, *Good Night* em *The Tracey Ullman Show* (1987).

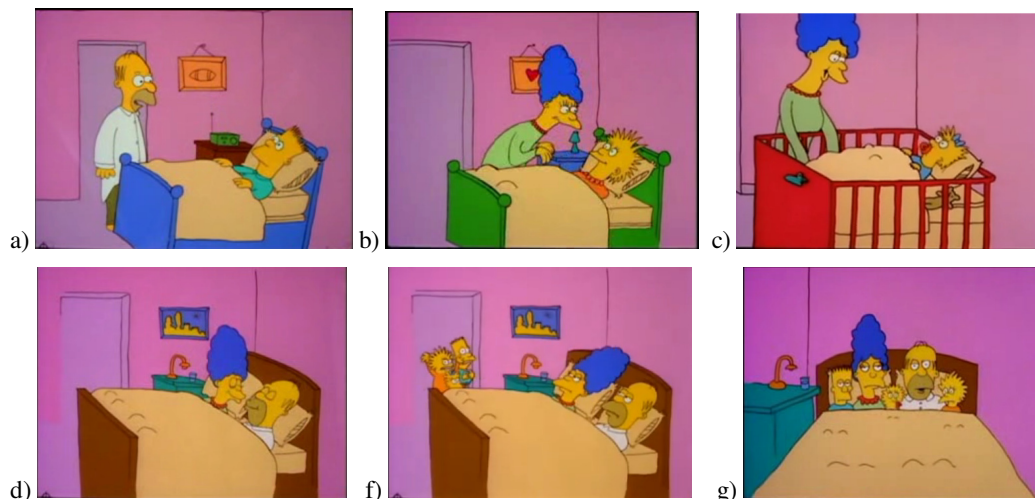


Figura 6: a), b) e c) Homer e Marge colocando seus filhos para dormir. d) Homer e Marge dizendo "boa noite" um para o outro. e) Homer e Marge dormindo sozinhos. f) Os filhos com medo de dormirem sozinhos. g) Os filhos dormindo com os pais. Fonte: <http://www.thesimpsons.com.br/conteudo/info/curtas/curtas1.html>

Algumas pessoas envolvidas no *The Tracey Ullman Show* acabaram, mais tarde, se juntando ao elenco de dublagem de *Os Simpsons*, como Julie Kavner (que faz a voz de Marge) e Dan Castellaneta (dublador de Homer). O primeiro episódio de trinta minutos da série foi denominado *Simpsons Roasting on an Open Fire*³³ que teve sua estréia na FOX, em 17 de dezembro de 1989, para um especial de Natal.

³³ *O Prêmio de Natal*

A audiência foi tão grande que garantiu o início da transmissão da série semanal, em 14 de janeiro de 1990, com o título *Bart the Genius*³⁴, transformando-se no desenho animado de maior longevidade da história da TV nos Estados Unidos da América, e no programa de maior audiência da FOX americana. Ao todo são dezenove temporadas e mais de 413 episódios com aproximadamente vinte e três minutos de duração cada, sendo transmitidos todos os domingos, às vinte horas, no canal FOX, sendo vistos em mais de cem países. Além disso, a série, ao longo de sua trajetória, ganhou diversos prêmios da televisão americana, como dezessete prêmios *Emmy* (o Oscar da televisão), sete *International Monitor Awards* e teve também seu nome gravado na Calçada da Fama, em 14 de Janeiro de 2000.

Em 2001, na entrevista contida no bônus do DVD da segunda temporada de *Os Simpsons*, Matt Groening afirma que a animação é algo fantástico “como um sonho ou uma alucinação. É maravilhoso ter desenhado as personagens no papel, pela primeira vez, vê-las ganhar vida e se movimentar [...] É a melhor sensação do mundo”. Porém, ele não trabalha sozinho, pois a criação de um único episódio da série é um processo complexo que envolve profissionais de diversas áreas, como roteiristas, diretores, cartunistas e dubladores, que integram essa rede de criação. Para melhor entender todo o percurso criativo dos episódios da série, passaremos a algumas considerações sobre a importância dos estudos de processo ou de uma disciplina chamada de Crítica Genética, que se ocupa em analisar e interpretar esses bastidores.

3.2 NOVOS ESTUDOS DE PROCESSO

Toda obra, durante o seu processo de elaboração, vai sendo transformada através de uma rede complexa de elementos, oriundos das idéias, análises, investigações, dos esboços, rascunhos e das correções dos seus criadores. Os rastros que são deixados pelo artista, durante seu processo de criação, indicam ser esse um exercício de constantes mudanças. Quando conhecemos os registros de um artista, ao longo do percurso de sua criação, passamos a entender melhor e com mais clareza o resultado desse processo, ou seja, a obra entregue ao público.

Na linguagem da animação de *Os Simpsons*, os *making of* incluídos no *box* de cada temporada da animação, contendo entrevistas com diretores e produtores da série, os *storyboards* dos episódios e comentários em áudio dos diretores que explicam suas

³⁴ *Bart o Gênio*

escolhas, em determinadas cenas, são registros e documentos que oferecem informações valiosas ao estudioso sobre o processo de criação da série. Constata-se, portanto que, na contemporaneidade, os estudos dos processos de criação têm ampliado seu campo de interesse, já que romperam com as barreiras da literatura, indo muito além do limite da palavra escrita, e fazendo com que a crítica genética, disciplina que se dedica ao estudo da gênese artística, siga uma nova trajetória. Ou seja, passe a se preocupar em investigar o processo da criação de uma obra em outros diferentes tipos de linguagem.

De acordo com Cecília Salles em seu livro *Crítica Genética – fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística* (2000), "o processo dos registros são independentes da materialidade na qual a obra se manifesta e independentes, também, das linguagens nas quais essas pegadas se apresentam" (pg.25). Isso nos leva a concluir que é possível estudar processos de criação em qualquer manifestação artística e não apenas em manuscritos literários como era feito anteriormente. Assim, os estudos genéticos passam a abarcar quaisquer processos comunicativos, no seu sentido mais amplo, como se pode observar no artigo intitulado *A crítica genética do século XXI será transdisciplinar, transartística e transemiótica ou não existirá* (2002) de Daniel Ferrer. Para o geneticista, a crítica genética, atualmente, passa a assumir uma posição transartística, a partir do momento em que atravessa as fronteiras dos gêneros e das artes, ao estudar a gênese das mais variadas manifestações artísticas, para não correr o risco de se transformar somente numa "pequena filologia de manuscritos" (p. 204). Ainda nesse mesmo artigo, o crítico francês afirma que é importante considerar essa transversalidade da crítica genética, já que tanto as artes, quanto as disciplinas e os sistemas sógnicos se entrecruzam, compondo o manuscrito e, conseqüentemente, ajudando a desvendar os processos criativos.

Portanto, a crítica genética nos fornece uma ferramenta metodológica útil para estudarmos a arte da criação de diferentes linguagens, tanto na literatura como no cinema, no teatro, na televisão, dentre outros meios, incluindo o processo de criação dos episódios de animação que constituem o *corpus* deste trabalho.

3.2.1 O PERCURSO DA CRIAÇÃO – DO ROTEIRO AO *STORYBOARD*

As etapas do processo de produção técnica da série são quase sempre as mesmas para todos os episódios, mudando apenas os seus enredos. Porém, para a exibição de cada episódio, se exige muito trabalho, que envolve a criação do roteiro, a elaboração da

trilha sonora, do *storyboard*, da animação, dublagem e direção. Na entrevista (2001) presente no bônus do DVD da segunda temporada da animação de *Os Simpsons*, o diretor do episódio *No Dia das Bruxas* (1990) explica que a primeira etapa desse processo de criação é a elaboração do roteiro do episódio e da trilha sonora, como se pode ler no trecho a seguir:

David Silverman: (...) a primeira coisa que recebemos é o roteiro e a trilha sonora da *Gracie Films*. (...) Nesse episódio de “O Corvo”, tudo começa com o roteiro e a trilha. É o do *Halloween* e o episódio se intitula *Tree House of Horrors*. Escolhi a terceira parte, chamada “O Corvo”, baseada em um poema de Edgar Allan Poe, adaptado por Sam Simon e visualmente por mim, que sou o diretor.

David Silverman (2001) afirma ainda que o roteiro leva aproximadamente três meses para sua conclusão e pode ser escrito e reescrito várias vezes, já que novas idéias vão sendo sugeridas, corrigidas e reelaboradas. Nessa etapa da animação, toda a equipe, composta de roteiristas, produtores e consultores, se reúne para discutir as questões que forem surgindo. Em média, são doze profissionais trabalhando em um roteiro para que as idéias sobre os enredos sejam discutidas. Essas reuniões são importantes para se certificarem da qualidade e clareza do texto escrito. A duração para a elaboração e a conclusão de um roteiro para um único episódio é de três a quatro meses aproximadamente. Além disso, Silverman (2001) diz que leva de cinco a sete meses a realização do trabalho de produção, como a adição das vozes, dos sons, movimentos de câmera, planos, efeitos dos mais diversos, dentre outros, e que a duração desse processo de produção dependerá basicamente da complexidade de cada episódio da animação. Por exemplo, se em um episódio a família *Simpsons* precisar viajar para uma cidade que os cartunistas não tenham ainda desenhado, eles necessitarão fazer uma pesquisa sobre a cidade que a família vai visitar, para que só depois possam desenhá-la. Se a família for para uma cidade já visitada, então não haverá a necessidade de nova pesquisa ou criação de novos cenários, pois já constam dos arquivos dos cartunistas. Outro fator que pode estender o tempo de duração da produção seria a criação de uma composição musical mais complexa do que a habitual, caso o episódio necessite desse recurso.

O processo de elaboração do roteiro tem início com uma reunião em que a equipe discute, a partir de uma sessão de *brainstorming*, suas opiniões sobre os possíveis temas que estarão abordados no episódio. São escolhidas as idéias a serem

desenvolvidas, criando-se situações cômicas que vão sendo construídas a partir das sugestões dadas. Também o produtor executivo, conhecido como *show runner*, supervisiona os outros produtores, que dão apoio e participam da criação do roteiro.

O crítico de televisão Ray Richmond em seu livro *The Simpsons: A Complete Guide to our Favorite Family* (1997), ressalta que cada pessoa, ao assumir esse cargo de *show runner*, deixa a sua marca e algum tipo de inovação para a série, mas sempre atento para que a animação não perca sua característica principal, ou seja, a irreverência e o humor crítico. Uma mudança que acontece, com frequência, quando novos roteiristas são contratados é o surgimento de mais personagens. Ao assistir ao primeiro episódio da série, intitulado *Simpsons Roasting on an Open Fire*³⁵ (1989), percebe-se que havia apenas os membros da família *Simpson* e algumas personagens, como o diretor Skinner, Ralph Wiggum, Sr. Burns, Vovô Simpson, Patty, Selma, Bola de Neve II, Ned Flanders, Rod Flanders, Moe, Barney, Lewis, Milhouse e o ajudante de Papai Noel. Porém, esse número foi aumentando, e hoje, ao assistir a um episódio, constata-se que já existem mais de duzentas personagens da série, incluindo os colegas de trabalho de Homer, os professores e amigos da escola de Lisa e Bart, as famílias desses colegas, os vizinhos, os parentes da família Simpson, os moradores da cidade de Springfield e das cidades próximas, além da participação de personalidades famosas de todo o mundo. É possível, até mesmo, saber qual é a árvore genealógica da família, desenvolvida pelo próprio criador da série, Matt Groening, e divulgada em seu livro *The Simpsons Uncensored Family Album* (2006), como se pode ver abaixo:

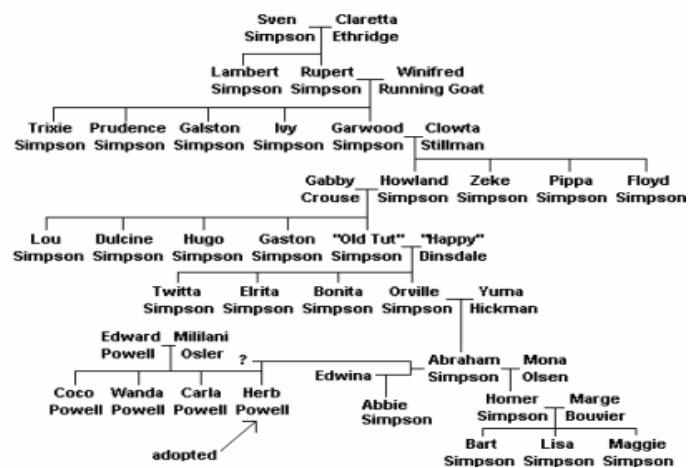


Figura 7

Fonte: GROENNING, Matt. *The Simpsons Uncensored Family Álbum*. United Kingdom: HarperCollins Publishers, 1991.

³⁵ O Prêmio de Natal

A criação do roteiro é muito importante para a qualidade de cada episódio, por isso, há também um controle de quantos roteiros serão dedicados a cada membro da família. Além disso, nos roteiros, deve haver uma certa preocupação em relação aos gastos da família, ao tipo de carro que possuem, aos passeios e viagens que fazem, as bebidas que ingerem, pois não devem ser muito caros, visto que a família é de classe média baixa. O nível de vida deve então estar compatível com quanto ganham, especialmente agora que perderam a casa. Outro item importante é a preocupação que os roteiristas devem ter em relação às disciplinas ministradas nas aulas de Lisa e Bart, pois devem estar de acordo com suas idades, respectivamente oito e dez anos.

Silverman (2001) conta que, após a finalização do roteiro, a equipe se reúne para a sua leitura, atividade conhecida como *table-read* ou leitura de mesa. Essa reunião, que conta com o grupo de roteiristas, produtores executivos e dubladores, deve ficar registrada e devidamente gravada. Dessa forma, haverá um maior controle e uma menor probabilidade de erro quando as vozes forem gravadas para a animação. Essa leitura, portanto, funciona como um ensaio ou uma encenação do episódio, durante a qual os diretores podem fazer modificações no roteiro ou os atores dubladores adicionam uma palavra ou frase diante das improvisações.

A dubladora de Bart Simpsons, Nancy Cartwright, em seu livro *My Life as a 10-Year-Old Boy* (2002) diz que, depois do ensaio, os atores dubladores se dirigem para os estúdios da série, para gravar as vozes de cada personagem, sendo que caberá a um dos diretores dirigir a gravação de acordo com o roteiro, dividido em atos ou cenas. As vozes são gravadas da mesma maneira que as radionovelas eram produzidas, pois os dubladores ficam sentados em um círculo para poderem se entreolhar, o que tem o efeito de tornar a interpretação mais natural e fluente. Além disso, o processo de gravação das vozes é feito antes dos *storyboards*, porque torna o trabalho da equipe de animação mais fácil.

De acordo com Ray Richmond (1997) e com a dubladora de Bart Simpson, Nancy Cartwright (2002), na dublagem americana alguns atores dubladores interpretam mais de uma personagem nessa série. O ator ítalo-americano Dan Castellaneta faz a voz de Homer, de seu pai Abraham Simpson, do palhaço Krusty e de outras personagens desde 1989 até o presente momento, participando de 437 episódios; a dubladora californiana Julie Kavner, além de dublar a voz de Marge, dubla também as de suas irmãs Patty e Selma Bouvier, além de outras personagens desde 1989, e assim como

Castellaneta, já gravou 437 episódios; a dubladora nascida em Ohio (EUA), Nancy Cartwright, faz a voz de Bart e de diversas outras crianças colegas da escola de Lisa e do seu irmão, desde 1989, já tendo gravado 437 episódios; já a dubladora nascida na França, mas naturalizada americana, Yeardley Smith, é a única a dublar apenas uma personagem, Lisa, desde o início da série até o presente momento, gravando 437 episódios. Há outros profissionais, como o ator e dublador americano Hank Azaria, que interpreta a voz de personagens recorrentes na série, como Apu, Moe e Chefe Wiggum, desde 1989 até agora; ele gravou 428 episódios, considerando que essas personagens ainda não existiam nos primeiros episódios; finalmente, o dublador Harry Shearer faz a voz de Seymour Skinner, Ned Flanders, Sr. Burns e Smithers, dentre outras personagens.

De acordo com a dubladora de Bart Simpson, Nancy Cartwright, em *seu* site oficial, a gravação das vozes para um único episódio dura aproximadamente quatro horas por dia, estendendo-se por 2 ou 3 semanas. Além disso, os mesmos dubladores podem regravar partes de algumas cenas, meses depois das gravações, para que possam ser feitos alguns ajustes finais, caso não haja sincronia do áudio com a imagem ou para sanar qualquer outro problema.

Já nas gravações desses episódios no Brasil, cada personagem tem a voz de um dublador diferente, exceto o vovô Simpson, que também recebe a voz do mesmo dublador de Homer. Porém, durante as vinte temporadas da série, os estúdios de gravação das vozes dubladas foram mudando. O primeiro estúdio a gravar as vozes das personagens de *Os Simpsons* da primeira temporada (1990), a décima quarta (2002-2003), no Brasil, foi a produtora VTI localizada no Rio de Janeiro. Já a produtora Herbert Richers, também no Rio de Janeiro, foi a responsável pela dublagem da décima quinta temporada (2003-2004). Em seguida, a produtora carioca Audio Corp participou da dublagem de alguns episódios da décima quinta temporada, juntamente com a Herbert Richers (2003-2004), mas ficou responsável exclusivamente pela gravação dos diálogos em português nas temporadas décima sexta (2004-2005) e décima sétima (2005-2006). A última e atual produtora é a Audio News, funcionando no Rio de Janeiro, que produziu a dublagem da décima oitava (2006-2007), décima nona (2007-2008), e está trabalhando na vigésima (2009) temporadas.

Devido às mudanças de produtora no Brasil, ao longo das vinte temporadas, as personagens da série ganharam até cinco ou mais vozes diferentes. Por exemplo, a personagem Homer foi dublada pelo ator e dublador carioca Waldyr Sant'anna, da

primeira (1990) à sétima temporada (1995-1996), porém quando este cancelou seu contrato com a produtora VTI, a voz de Homer passou a ser dublada pelo carioca, ator e dublador Júlio César Barreiros da oitava (1996-1997) à décima quarta (2002-2003) temporadas, cujo trabalho procurou se assemelhar bastante ao do seu predecessor. Na décima quinta temporada (2001-2002), o dublador Waldyr Sant'anna voltou aos estúdios VTI, e este continuou fazendo a voz de Homer até 2006, quando a FOX resolveu substituí-lo devido a um processo aberto por Sant'anna pelo uso da dublagem em DVD, já que o contrato que assinou só dava direito ao uso de sua voz em TV aberta. Na época, o dublador divulgou, em uma carta para os fãs na imprensa e no *site* oficial de *Os Simpsons* no Brasil, a razão da sua saída da série, como se pode ver:

Agradeço profundamente emocionado todas as demonstrações de descontentamento pela minha substituição na série e no longa-metragem dos Simpsons. Estou sendo penalizado e até condenado por alguns, pelo fato de ter tido a coragem de cobrar o que nossa legislação garante, o que ao longo dos últimos 50 anos os distribuidores de filmes insistem em desrespeitar e a pressão econômica exercida pelo capital estrangeiro nos obriga a aceitar, ou não sobreviver deste trabalho caso se rebele. (WALDYR Sant'anna, 2006)

Após sua demissão, a FOX escolheu em 2006 o dublador e ator brasileiro Carlos Alberto Vasconcellos da Silva para interpretar a voz de Homer no filme *The Simpsons Movie* (*Os Simpsons – O Filme*), lançado pela *20th Century FOX* em 2007, como também a décima nona (2007-2008) e a vigésima (2008-2009) temporadas. Outra personagem importante da série, que recebeu mais de uma dubladora, foi Marge Simpson. A atriz e dubladora carioca Selma Lopes fez a voz de Marge da primeira (1990) até a sétima temporada (1995-1996) e foi substituída por Nelly Amaral, da oitava (1996-1997) à décima terceira (2001-2002) temporada; porém, Quando Nelly Amaral faleceu em setembro de 2002, Selma Lopes voltou a interpretar a voz de Marge da décima quarta (2002-2003) até a atual temporada, ou seja, a vigésima (2009). Já o filho mais velho do casal Simpson, Bart, recebeu a voz de Peterson Adriano da primeira (1990) até a sétima temporada (1995-1996) depois substituído por Rodrigo Antas da oitava (1996-1997) até a atual temporada em 2009. Quanto a Lisa, teve sua voz dublada por Nair Amorim da primeira (1990) até a sétima temporada (1995-1996), sendo substituída por Priscila Amorim entre a oitava (1996-1997) e a décima quarta (2002-

2003) temporada; atualmente é dublada por Flávia Saddy, que começou seu trabalho na décima quinta temporada (2003-2004).

A trilha sonora da animação é composta pela música, pelos ruídos e pelas falas das personagens. Esse recurso tem um papel bastante significativo para as cenas em geral, já que, junto com os sons, muita emoção é transmitida ao público. Uma batida na porta, o ruído dos passos, o toque do telefone, uma música ao fundo em uma cena de ação, de romance ou de suspense fazem toda a diferença para ampliar o sentido e a construção da cena, já que os sons de um modo geral, e a música, em especial, estão bastante associados com as sensações e as emoções.

Silverman (2001) conta ainda que, após a finalização do trabalho da inserção da trilha sonora e da gravação das vozes pela *Gracie Films*, uma produtora de televisão e cinema criada por James L. Books, em 1986, e associada ao canal de televisão FOX, começa a trabalhar a técnica da animação em 2D. De acordo com o livro *The Animator's Survival Kit – A manual of methods, principles and formulas* (2002) de Richard Williams, esse tipo de técnica para a criação de uma animação não é tão utilizado hoje em dia, já que, atualmente, os desenhos são elaborados através da computação gráfica, conhecida como animação computadorizada. Porém, em *Os Simpsons*, a animação ainda é realizada em 2D, pois todos os quadros vistos em movimento são desenhados a mão pelos cartunistas da série, ou seja, um processo manual de gerar *frames* ou quadro consecutivos, exibidos em uma frequência rápida o suficiente para que o olho humano não consiga diferenciá-los e tenha então a sensação de movimento. Por isso, é necessária uma equipe numerosa para realizar uma quantidade muito grande de desenhos para cada episódio, ou seja, aproximadamente 12.000. Silverman (2001) argumenta que cabe ao computador na animação 2D dar cor aos desenhos, simular testes de movimento (conhecidos como *pencil tests*) e ajudar na realização de outras etapas, como na edição do vídeo e na sua sincronização com o som. Dessa maneira, o computador auxilia no tratamento da imagem, enquanto os ilustradores trabalham no processo de criação da animação, quadro a quadro.

Richard Williams (2002) afirma que para se fazer uma animação em 2D, a elaboração do *storyboard* é essencial. Esse recurso é muito utilizado tanto na animação quanto no cinema, de um modo geral. À primeira vista, um *storyboard* parece uma história em quadrinhos, mas sua função é auxiliar o estudo de planos a serem gravados em cima de um texto, facilitando as respectivas montagens, as atuações e a edição. Ou seja, é a arte de transformar em imagens as palavras de um roteiro ou uma idéia passada

pelo diretor. Seguem abaixo alguns exemplos de *storyboards* do episódio *No dia das Bruxas* (1990):

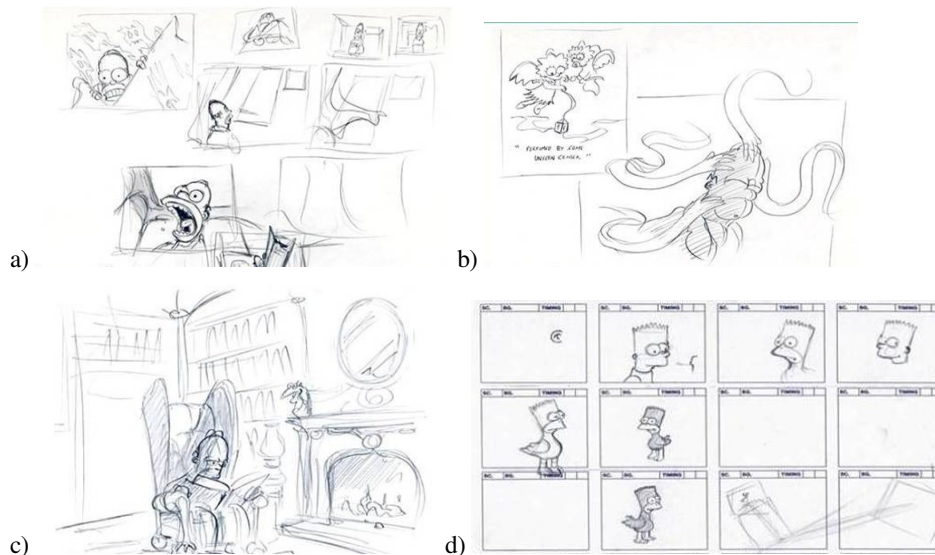


Figura 8: a) Homer apavorado ao ouvir as batidas na porta. b) Lisa e Maggie fazendo o papel de querubins na adaptação do poema *The Raven*. c) Homer cochilando na poltrona da sala. f) A criação do desenho do corvo, baseado no rosto de Bart.

Fonte: imagens retiradas do bônus do DVD da 1ª temporada da série de animação *Os Simpsons*.

Jim Reardon, diretor de animação e consultor de *storyboard* da série *Os Simpsons* de 1993 a 2004, é atualmente o chefe do departamento de roteiro da *Pixar Animation Studios*, uma empresa de animação por computação gráfica fundada em 1986, especializada em imagens fotográficas de alta qualidade, localizada em Emeryville, Califórnia (EUA); em entrevista à jornalista Marcela Tavares, em 2004 para o site *Último Segundo*, afirmou que o *storyboard* é criado quando

lemos o roteiro e fazemos uma série de reuniões e conversas com o diretor para saber que emoções ele quer passar na cena, que ângulos ele quer usar, que movimentos de câmera ele pretende fazer. Finalizamos os desenhos e apresentamos em formato de slide show. Colocamos até som e música temporários para dar uma boa idéia ao diretor de com aquilo vai ficar na tela. Se notarmos a necessidade de trocar alguma coisa, começamos tudo de novo. O trabalho de animação é muito caro e leva muito tempo, por isso nos dedicamos tanto a trabalhar na história e o que queremos passar para evitar retrabalho. (REARDON, Jim. 2004)

O desenho do *storyboard* de um filme não precisa ser rebuscado. Cumpre o seu papel mesmo com um desenho mais simples. Não é a mesma coisa que desenhar uma

história em quadrinhos, mas precisa ser detalhado para auxiliar os diretores e produtores em relação aos enquadramentos (a posição da câmera) e à composição dos elementos das cenas para chamar a atenção do espectador. Alguns diretores só usam *storyboards* em cenas mais complicadas, com mais ação, com efeitos especiais ou que exigem cenários novos.

3.2.2 OS PLANOS DE FILMAGEM

Quando os *storyboards* estão sendo desenhados, são incluídos todos os tipos de planos que haverá no episódio. Diferente de outros desenhos como *Pica-pau* e *Zé Colméia*, em *Os Simpsons* há muitos movimentos de câmera, planos e diferentes ângulos, que vão gerar efeitos diversos, no que se refere aos detalhes das expressões e dos movimentos das personagens durante as cenas. Na animação de *Os Simpsons*, há vários tipos de planos de filmagem, intervalos que há entre dois cortes de cenas, que são bastante explorados.

De acordo com Jacques Aumont e Michel Marie no livro *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema* (2003), o plano costuma ser classificado de acordo com diversos critérios, como poderemos ver, a seguir, ilustrados com cenas de episódios do *corpus* deste trabalho:

1. Quanto à distância entre a câmera e o objeto filmado:

1.1 Plano geral ou de conjunto – mostra uma grande área ou paisagem, normalmente filmado a uma longa distância. Este tipo de plano é usado, com frequência, para mostrar ao espectador todos os elementos presentes na cena:

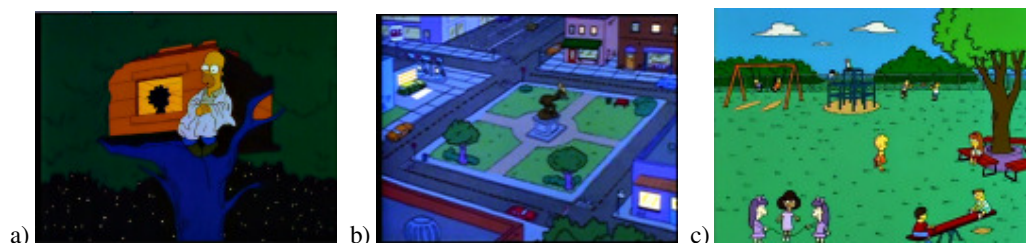


Figura 9: a) Homer escondido na casinha da árvore. b) Na praça central da cidade de Springfield. c) Área de diversão da escola de Lisa e Bart.

Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

1.2 Plano Americano – mostra a personagem dos joelhos à cabeça. Esse plano recebeu tal denominação devido à grande utilização que os diretores de *Hollywood* faziam, nas décadas de 30 e 40:



Figura 10: a) Homer assustado com a entrada do corvo em seu quarto. b) Marge brigando com Bart por ter roubado a estátua do fundador de Springfield. c) Marge reclamando com Homer por não ter ido trabalhar.

Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

1.3 Primeiro plano ou plano médio – mostra a personagem do tronco ou cintura até a cabeça. Quando o diretor usa esse plano durante a filmagem de uma cena, está querendo destacar mais a personagem do que o cenário:



Figura 11: a) Homer debochando do corvo. b) Marge discutindo com Homer por este preferir assistir o jogo de futebol na televisão do que ir a igreja com a família. c) Marge dizendo para Lisa que ela sempre será importante para a mãe mesmo que existam crianças mais inteligentes do que ela.

Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

1.4 Plano Próximo – Nesse plano, o diretor enquadra os atores da metade do tórax até a cabeça, sendo bastante usado para as cena de diálogos:



Figura 12: a) Homer contemplando o quadro de sua amada. b) Homer conversando com Bart sobre o erro que este cometeu. c) Lisa e sua rival conversando.

Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

1.5 *Close up* – Mostra apenas os ombros e a cabeça dos atores ou até mesmo um objeto em cena que o diretor queira chamar a atenção:



Figura 13: a) Homer assustado com os barulhos que ouve no quarto. b) O anúncio pelo rádio de que a cabeça da estátua do fundador de Springfield foi roubada. c) Bart tendo uma idéia para prejudicar o trabalho da rival de Lisa.

Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

1.6 *Superclose* - Mostra somente a cabeça do ator dominando praticamente toda a tela. Este tipo de plano é utilizado para revelar as características da personagem com mais força e intensidade dramática:



Figura 14: a) Homer nervoso com o corvo dentro de seu quarto. b) Bart se sentindo culpado por ter roubado a cabeça da estátua do fundador de Springfield. c) Lisa decepcionada por causa da chegada de uma aluna na sua classe tão inteligente quanto ela.

Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

1.7 *Primeiríssimo plano* ou *plano de detalhes* – Mostra uma pequena parte do corpo como os olhos, a boca da personagem ou ainda partes de objetos importantes para o desenvolvimento de uma cena, como o braço de uma cadeira, o rádio de um carro, o detalhe de um quadro, conforme mostram os exemplos:



Figura 15: a) Os quadros do cabelo da amada de Homer. b) Homer sintonizando uma estação de rádio para ouvir a narração de um jogo de futebol. c) Os olhos de Bart no momento em que está planejando prejudicar a colega de sala de Lisa.

Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

2. Quanto à duração:

2.1 Plano relâmpago - dura poucos segundos.

2.2 Plano seqüência - é longo e pode-se afirmar que corresponde a uma seqüência inteira do filme, sendo que entre o plano relâmpago e o plano seqüência podem existir vários outros planos de diferentes durações.

3. Quanto ao ângulo:

3.1 *Plongée* - significa 'mergulho' em francês. A cena é filmada de cima para baixo e a visão do espectador estará voltada para baixo, como se a câmera sobrevoasse a cena. Para Marcel Martin em *A linguagem cinematográfica* (1990), esse ângulo "tende [...] a apequenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente, rebaixando-o ao nível do chão, fazendo dele um objeto preso a um determinismo insuperável, um joguete da fatalidade" (p. 41).

A afirmação acima pode ser confirmada quando olhamos a figura 16.a e vemos Homer completamente solitário e diminuído diante do quadro de sua amada falecida. Mas, esse tipo de ângulo também é usado para outros fins como para mostrar a direção do olhar das personagens em cena, caso elas estejam olhando para cima, como observamos na figura 16.b. Outra razão seria para apresentar todas as personagens e o cenário por completo sem cortes e com uma visão bem mais ampla, como constatamos na figura 16.c.



Figura 16: a) Homer se lamentando pela morte de sua amada. b) Bart e seus amigos observando as diferentes formas das nuvens do céu. c) A família *Simpsons* jantando.
 Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

3.2 *Contraplongée* - um recurso em que a cena é filmada de baixo para cima. Nesse ângulo, a personagem já se torna mais grandiosa e forte em relação à outra que o enxerga de um nível mais baixo, como acontece na figura 17.a. Ali o quadro de Lenore mostra a superioridade da musa em relação a Homer, que a endeusa com o seu amor platônico; e também na figura 17.b, em que Bart, ao receber uma advertência de seu pai, se encontra em uma posição inferior em relação a Homer. Ou ainda para mostrar uma ação que se desenvolve em um plano superior em relação a outro na cena, como se observa na figura 17.c, em que Lisa, depois de colocar o trabalho de sua colega embaixo do piso da sala da escola, se arrepende e o retira do esconderijo.



Figura 17: a) Homer e o quadro de sua amada. b) Homer brigando com Bart por este ter roubado a cabeça da estátua do fundador de Springfield. c) Lisa mostrando onde havia escondido o trabalho da escola de sua rival.
 Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

3.3 Perfil – A personagem é vista de um dos seus lados.



Figura 18: a) Homer assustado com os barulhos na janela. b) Bart explicando para a população de Springfield porque roubou a cabeça do fundador de cidade. c) Lisa testando seu trabalho da escola.
 Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

3.4 Frente - A personagem é vista de frente.



Figura 19: a) O corvo dentro do quarto do homem solitário. b) A família *Simpsons* indo para a igreja. c) Lisa se sentindo culpada por ter escondido o trabalho de escola da sua rival.
 Fonte: imagens retiradas respectivamente dos episódios *No Dia das Bruxas* (1990), *Conversa Fiada* (1990) e *A Rival de Lisa* (1994).

Ainda conforme Jacques Aumont e Michel Marie (2003), o plano de filmagem, tanto no cinema, na televisão, como também na animação pode obedecer ao critério do: *movimento interno*, isto é, quando a cena é filmada com a câmera fixa, porém com as personagens em movimento; ou ao critério do *movimento externo*, no qual a cena é filmada com a câmera se movendo. Contudo, pode existir tanto o movimento interno das personagens, como o externo da câmera, em uma mesma cena. O *zoom in* (aproximação) ou o *zoom out* (afastamento) em relação ao que está sendo filmado também é outro plano de filmagem bastante usado pelos *Simpsons*, quando utilizam, no início da cena, um plano americano, até chegar em um *close up* ou vice-versa.

Após a elaboração dos *storyboards* e das definições dos planos de cada cena, os criadores constroem o *layout*, o *animatics* e os enviam para a Coreia do Sul, onde a finalização do processo de criação do episódio é feita. Tem-se, então, a formação de uma rede sógnica em que diversos níveis do processo de criação da animação se intercomunicam, já que a criação de um episódio não se constitui apenas no mundo ocidental, como poderemos observar no próximo item.

3.2.3 DO LAYOUT À FINALIZAÇÃO DO PERCURSO DE CRIAÇÃO

De acordo com o diretor David Silverman (2001), depois que os *storyboards* estão prontos e os planos definidos, começa o trabalho dos animadores. Suas funções são basicamente criar o *layout*, ou seja, todos os desenhos individuais das cenas,

utilizando, para isso, as informações contidas nos *storyboards* e as gravações de vozes já feitas pelos atores dubladores. Dessa forma, os desenhistas poderão perceber os efeitos e a intensidade da carga emocional embutida em cada cena, ao desenhar nas personagens expressões compatíveis com a emoção exigida e alinhando os movimentos em sincronia com o áudio.

Alguns animadores, responsáveis pelo *timing* (tempo) de cada cena, devem ficar atentos para todos os tipos de movimento das personagens, como as piscadas de olhos, as articulações de cabeça, de braços, mãos, pernas e acenos para não perder a simultaneidade com o áudio. Além disso, existe uma pessoa responsável só pelos movimentos da boca de cada personagem, pois esse é um dos aspectos mais complexos de uma animação, visto que o animador precisa saber quantas movimentações na boca as personagens devem fazer durante as falas de seus diálogos.

Depois disso, todos os desenhos, já prontos, são escaneados para o computador e é adicionada a trilha sonora, construindo-se, assim, uma animação em preto e branco conhecida como *animatic*. Esta, por sua vez, é uma mistura de computação gráfica e ilustração, na qual os recursos são utilizados para se ter uma noção mais detalhada do tempo de duração da filmagem, como afirma Richard Williams (2002). Portanto, podemos concluir que os resultados do *animatic* são mais próximos dos objetivos finais da animação e que as chances de errar e de ter que refazer a animação diminuí bastante, facilitando o processo de criação do episódio. No *animatic*, as músicas e vozes são inseridas junto com as imagens, dando uma noção mais minuciosa do tempo de filmagem. Além disso, no *animatic*, as personagens têm movimento, dialogam entre si, mas ainda não aparecem em cores, como é possível constatar no *box* da segunda temporada (1990-1991) de *Os Simpsons*, em que, no bônus, há um exemplo de *animatic*.

O diretor David Silverman (2001) explica ainda que, quando o *animatic* é aprovado, todos os desenhos das cenas são transferidos manualmente para uma folha de acetado, muito usada nesse tipo de animação 2D (bidimensional) para que os desenhos possam, então, ser enviados para a Coreia do Sul, com o intuito de se definir a animação final, a xérox, a pintura e também os movimentos de câmera. Esse processo da construção do *animatic* e da pintura dos desenhos conta com a ajuda do computador. Apesar de todo o processo de pintura ser feito na Coreia do Sul, cabe aos desenhistas americanos a escolha das cores utilizadas em cada episódio.

Sabe-se que não só os estúdios de animação da Coreia do Sul, mas também de outros países como Índia, China e Filipinas realizam todo o trabalho de animação, incluindo o tradicional feito a mão, como o 2D, e os feitos com o uso do computador, como o 3D, além de trabalharem com desenhos repletos de efeitos especiais. É importante esclarecer que o motivo dos produtores de *Os Simpsons* utilizarem o trabalho dos animadores da Coreia do Sul deve-se ao custo da produção, pois a finalização da animação é feita com menos custos, naquele país da Ásia do que nos Estados Unidos, já que os salários dos artistas americanos são mais altos que os do sudeste asiático.

Silverman (2001) explica que, nos estúdios *AKOM Production Co.* em Seoul, Coreia do Sul, são desenhados os *frames*, ou seja, os quadros das posições-chave da animação; estes, em seguida, são escaneados para o computador e logo depois pintados para que seja realizada a animação, respeitando o tempo de duração de cada episódio, que é de 23 minutos. Silverman (2001) afirma ainda que, após oito semanas aproximadamente, o trabalho final está pronto para ser enviado aos Estados Unidos e que, ao retornar, a animação feita na Coreia do Sul é analisada e o editor verifica se há algum ajuste a ser feito, como o corte de alguma cena. Por fim, a trilha e os efeitos sonoros são adicionados ao episódio e, assim, este é assistido novamente pelo diretor e pelos produtores para conferirem se está tudo dentro da expectativa de planejamento do episódio. Após sete ou oito meses de produção, o episódio é entregue à FOX, pronto para ser exibido.

Estudaremos, no próximo capítulo, após termos conhecimento dos bastidores da criação de *Os Simpsons*, as adaptações feitas pelos *Simpsons* de duas famosas obras do escritor norte-americano Edgar Allan Poe, *The Tell-Tale Heart* 1843 e *The Raven* 1845, para os episódios *Conversa fiada* 1990, *No dia das Bruxas* 1990 e *A Rival de Lisa* 1994.

4. ANÁLISE DAS TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS

Neste capítulo, iremos analisar os fragmentos ou passagens considerados mais relevantes ou significativos para esta pesquisa dos três episódios de *Os Simpsons* denominados *Treehouse of Horror I* (1990), *The Telltale Head* (1990) e *Lisa's Rival* (1994). O nosso objetivo é fazer um estudo que envolva as descrições das cenas selecionadas, as comparações entre as adaptações paródicas e os seus respectivos textos fonte para, em seguida, propormos nossas análises e observações. Queremos demonstrar como os produtores dos três episódios utilizaram a paródia na recriação das obras de Poe e desejamos levantar algumas hipóteses do porque dos produtores fazerem uso de certas passagens das obras de Poe para a recriação dos episódios. Ademais, pretendemos entender como os fenômenos sógnicos se articulam para sugerir efeitos os mais diversos no pólo receptor.

Portanto, deixamos claro aqui que a nossa intenção não é tentar apontar as “falhas” do tradutor ou definir que índices do texto-fonte deveriam estar presentes no texto recriado, já que nossa base teórica envolve os estudos de tradução pós-estruturalistas, que defendem uma tradução mais livre das amarras do texto-fonte. Não cabe também, nesta análise, afirmar qual das três releituras de *Os Simpsons* é a melhor ou a pior. Logo, nossa pesquisa procura fazer uma análise fundamentada e justificada dos episódios sem a emissão de juízo de valor, pois se fosse assim, estaríamos retrocedendo para a idéia de que o texto-fonte deve buscar ser uma cópia “fiel” do texto de partida.

O primeiro episódio que será analisado é *Treehouse of Horror I*, que faz uma releitura do poema *The Raven*. Contudo, gostaríamos de mencionar que dos três episódios estudados, este é o que apresenta mais semelhança com o texto-fonte, já que os produtores trazem partes completas de quase todas as estrofes do poema para as falas de Homer. Portanto, trata-se de uma tradução mais icônica, dada a similaridade que suscita no observador com a estrutura do texto do poema de Poe.

Por outro lado, os dois outros episódios, *The Telltale Head* e *Lisa's Rival*, recriações do conto de terror *The Tell-Tale Heart* de Poe são traduções mais indiciais, já que as semelhanças entre o texto-fonte e a adaptação não são tão óbvias, pelo menos em um primeiro momento, pois os produtores trouxeram para a animação somente algumas cenas famosas do conto. Partindo de uma mesma obra, *Os Simpsons* produzem outro episódio completamente distinto. Contudo, tratam de um tema comum, ou seja, o medo,

pois é esse sentimento que faz as personagens Bart, no segundo episódio, e Lisa, no terceiro, cometerem determinados atos, como veremos adiante, para controlarem ou conterem seus medos, assim como ocorre no conto.

Já dentro da perspectiva da tradução simbólica, as convenções que perpassam essas três releituras têm a ver com a paródia, um elemento que caracteriza o processo de criação de *Os Simpsons*. Então, o que todos os três episódios analisados têm em comum é a utilização da paródia para recriar os textos da literatura, já que o objetivo dessa animação é fazer com que o público se divirta através de seus enredos construídos com cuidado pelos diretores e roteiristas, como se poderá constatar no *making of*. Então, passaremos agora para as análises das inversões de papéis e de situações presentes em cada um dos episódios em estudo.

4.1 ANÁLISE DO EPISÓDIO *THE TREEHOUSE HORROR I*

O primeiro episódio que iremos analisar faz parte da segunda temporada de *Os Simpsons* e foi televisionado pela FOX, em 25 de outubro de 1990. O episódio, dirigido por David Silverman se intitula *The Treehouse Horror I* e apresenta uma trilogia de histórias assustadoras para comemorar a festa de *Halloween*, que pertence à tradição da cultura anglo-saxônica. As três histórias foram intituladas: *Casa dos pesadelos*, *Maldição dos famintos* e *O Corvo*. Porém, este trabalho só se ocupará em estudar a terceira história, adaptação feita por Sam Simon do poema *The Raven*. Das dezoito estrofes contidas no texto literário, apenas dez foram transpostas para a animação, ou seja, constam do desenho da primeira à quarta, inclui-se a quinta; depois, foram apresentadas também a sexta, a sétima e a oitava, terminando a animação com a narrativa da décima quarta, décima sétima e décima oitava estrofes. Todas as dez estrofes são apresentadas dentro dos cinco minutos e treze segundos do episódio. Com essa curta duração fica claro que a técnica da condensação é a chave dessa paródia.

No início do episódio, Marge, a matriarca da família *Simpsons*, aparece em um palco de teatro, criticando a tradicional comemoração do *Halloween*, alertando sobre o conteúdo da animação que será apresentado ao público, como se pode ler no seguinte trecho:

Marge: - Olá, todo mundo! Sabem, o *Dia das bruxas* é um feriado muito estranho... Pessoalmente eu não o compreendo. Crianças adorando fantasmas, fingindo ser demônios e passam coisas na tv que são completamente desapropriadas para jovens [...]. Nada parece assustar meus filhos, mas o show dessa noite, do qual eu lavo as minhas mãos, é assustador de verdade. Por tanto, se tem filhinhos sensíveis, talvez devam metê-los na cama hoje cedo ao invés de nos escrever cartas iradas amanhã. Obrigada por sua atenção. (Trecho retirado do DVD da 2ª temporada de *Os Simpsons*)

Em seguida, surge a cena do cemitério da cidade de Springfield mostrando, uma seqüência de lápides de personalidades famosas do mundo da animação e da música, que, supostamente, teriam sido enterradas naquele local, como Garfield, Gasparzinho – o Fantasma da Camarada, Elvis Presley e Paul McCartney, ou como membros da família Simpson já falecidos: Ishmael Simpson, Ezekiel Simpson e Cornelius V. Simpson. Nesta cena, a filmagem segue o critério do *movimento externo*, já que a câmera se encontra em movimento, filmando todo o cenário do cemitério, que está estático.

Dando continuidade ao episódio, Homer Simpson aparece vestido de fantasma e carregando uma sacolinha, que tem escrito a expressão *trick or treat* (travessura ou gostosura). De acordo com a tradição do *Halloween*, ao anoitecer, as crianças e os adolescentes saem pelas ruas, com pequenas sacolas, batendo nas portas de todas as casas da vizinhança que estão enfeitadas ou iluminadas, pedindo doces. As famílias que não dão guloseimas recebem como castigo algumas travessuras das crianças como ovos atirados nas portas e janelas, ou rolos de papel higiênico enrolados nas árvores do jardim das casas. Podemos inferir que esse episódio também informa um pouco mais sobre o *Halloween* para o público brasileiro que não faz parte da sociedade anglo-saxônica. Trata-se assim, de uma tradução cultural de certos elementos da cultura fonte, já que costumes e tradições dessa cultura são mostradas para o público.

Essa é a primeira cena paródica apresentada no episódio, pois acontece uma inversão da tradição, ou seja, não são as crianças que estão fantasiadas e prontas para o *trick or treat* pelas ruas, mas sim o pai. E isso soa engraçado, já que é um adulto querendo participar da brincadeira do *Halloween*. Enquanto isso, as crianças, Lisa, Bart e Maggie, não parecem preocupadas com a tradição e as comemorações do *Halloween*, já que não vestem fantasias para sair pelas ruas à procura de travessuras ou doces. O que Bart e Lisa preferem é assustar um ao outro, contando histórias aterrorizantes dentro de uma casinha de madeira construída na árvore, que fica no quintal da casa da família

Simpsons. Esta aparece caracterizada com muitos signos icônicos do *Halloween*, como a abóbora iluminada por uma vela, mais conhecida como *jack-o-lantern*, teias de aranha, imagens de morcegos e esqueletos, formando assim o cenário do dia das bruxas. Mas, ao perceber que seus filhos estão na casinha de madeira, Homer desiste da brincadeira e se esconde ao lado da casa da árvore para tentar descobrir o que as crianças estão fazendo. Conforme podemos ver nas imagens seguintes, a cena em que aparece Homer escondido do lado de fora da casinha é filmada em um plano geral para que a audiência tenha uma perfeita visão de onde ele se encontra:



Figura 20: a) Mostra Homer vestido de fantasma e carregando uma sacola de *trick-or-treat*. b) As crianças contando histórias de terror na casinha da árvore. c) Cena em plano geral - Homer escutando as histórias de seus filhos.

As duas primeiras histórias desse episódio foram criações de Bart e contadas por ele, mas a terceira não é uma criação dos garotos, pois se trata do famoso poema *The Raven* de Poe, lido por Lisa. Como nas outras duas histórias de terror contadas por Bart, essa leitura do poema também é ilustrada pelos membros da família Simpsons à medida que vai sendo lido. Portanto, a narrativa acontece em dois níveis: o primeiro é o da menina Lisa lendo o poema para seus irmãos e para seu pai, que os escuta do lado de fora da casinha da árvore; o segundo é a ilustração da história do poema, compondo uma tradução visual.

Na releitura audiovisual, Homer atua no papel do protagonista, ou seja, um homem solitário atormentado por um pássaro de mau agouro, à semelhança do que ocorrera no poema. Marge faz o papel de Lenore, que na animação, aparece em *close up* em um quadro caracterizado no estilo de *Os Simpsons*; a modelo aparece com um penteado exagerado, todo enfeitado com laços de fita, e que precisa de um quadro complementar para mostrar todo o cabelo. Esse quadro também representa uma paródia da famosa obra *Monalisa* do pintor italiano Leonardo da Vinci:

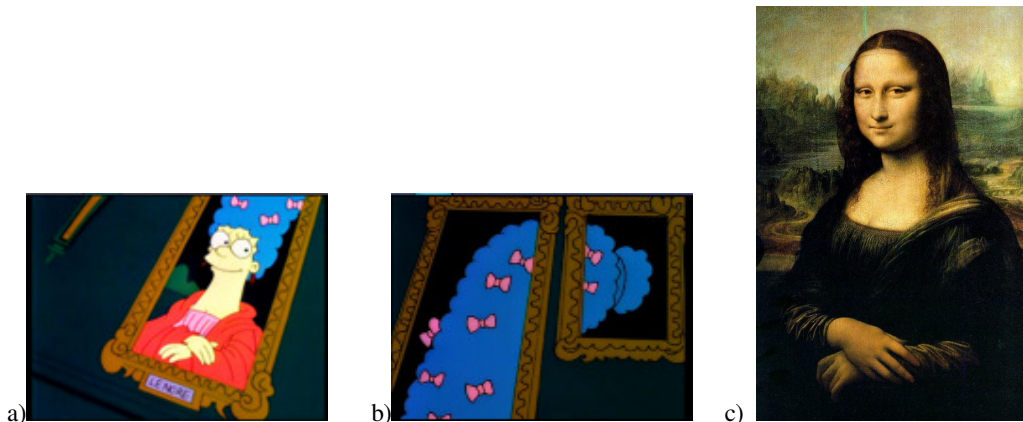


Figura 21: a) e b) Retrato de Marge caracterizada de Lenore. c) Cópia do quadro da Monalisa disponível no site *Literatura em Conta Gotas*.

Lisa e Maggie fazem o papel de serafins, que trazem incenso para purificar ou harmonizar o quarto onde mora o homem solitário, importunado pela ave de mau agouro. Ademais, Bart interpreta o corvo que, segundo o diretor da animação, é o único novo desenho feito pelos cartunistas da série, considerando que essa imagem de um corvo com o rosto de Bart não existia nos arquivos da animação.

Quanto ao estilo literário em que a obra fonte da animação está inserida, o poema *The Raven* classifica-se dentro do Romantismo, considerando que a personagem principal nutre um amor platônico por uma mulher que já morrerá. Então, sofre uma dor tão grande que se torna um homem deprimido, quase chegando à loucura. Diante de tanto sofrimento, a personagem apresenta certo pessimismo, já que não encontra razão para viver. Marcado pelo lirismo, pela subjetividade, trata-se de um poema em primeira pessoa, cheio de emoção, em que o eu lírico expressa os seus sentimentos, principalmente a saudade, a tristeza e a desilusão que lhe tomam a alma. Esse poema foi adaptado para a animação, preservando esses traços que simbolizam o Romantismo, porém, apresentando um tom mais divertido e cômico.

Durante a recriação do poema de Poe, as dez estrofes escolhidas pelos produtores de *Os Simpsons* para serem traduzidas vão sendo narradas em *voice over*, uma técnica muito utilizada nos meios audiovisuais para que a voz de uma personagem externo, que não se encontra fisicamente presente, possa narrar as seqüências cênicas. Contudo, antes de Lisa começar a sua leitura do poema, Bart tenta distraí-la, pois não está muito interessado na história que Lisa irá contar:

Bart: - *Tem alguma coisa assustadora acontecendo. Lisinha! Larga esse livro é Dia das Bruxas.*

Lisa: - Para sua informação, estou prestes a ler para você um clássico do terror de Edgar Allan Poe.

Bart: - Espera aí, isso aí é um livro da escola, Lisa.

Lisa: - Não esquentar Bart. Você não vai aprender nada.

(Trecho retirado do DVD da 2ª temporada de Os Simpsons).

Essa cena funciona também como um recurso encontrado pelo diretor e pelos roteiristas para informar a audiência sobre a origem do roteiro adaptado e além disso, percebe-se uma forte ironia criada pelos produtores para criticar o sistema de ensino americano. Nesse momento da animação, aparece uma imagem trêmula na tela, em que se lêem as palavras *The Raven*, acompanhadas por uma trilha sonora grave e fúnebre, que caracteriza a atmosfera de horror originalmente proposta por Poe. Portanto, os signos sonoros, plásticos, verbais se articulam no nível icônico, que é a categoria semiótica das impressões, para dar à história um tom soturno de mistério.

É na voz singela da menina Lisa, que o primeiro verso do poema se instaura: *once upon a midnight dreary, while [...]*³⁶, ocorrendo uma sobreposição da voz dela com a do narrador que, na animação, ficou por conta do dublador norte-americano James Earl Jones, que declama o primeiro verso [...] *while I pondered, weak and weary*³⁷. Assim, a narração em *voice-over* acontece e vai sendo apresentada simultaneamente, através da personagem que Homer interpreta em um cenário bastante semelhante ao do poema: janelas de vidro cobertas por cortinas de seda, uma folha antiga de papel, muitos livros e uma porta sobre a qual se encontra um busto de Palas, deusa grega da sabedoria. É nesse cenário sombrio que as ações, os comportamentos, as falas, as reações, os pensamentos e sentimentos de Homer são focalizados na adaptação. Assim, o cenário recriado na animação guarda rastros ou índices do poema. Além disso, não é somente o cenário que nos remete à obra de Poe, mas também a transposição do nome próprio da amada de Homer, que também se chama Lenore. Portanto, todos esses são rastros visíveis do poema *The Raven* na animação.

Mas é também nesse cenário, que podemos perceber certos signos icônicos, que se deixam perceber através da utilização do jogo de cores fortes como o vermelho, roxo e o verde escuro que ajudam a compor o clima funesto e sombrio da animação. Outro aspecto seria a questão da iluminação, pois o jogo sinistro de luz e sombra igualmente

Todas as traduções que se seguem são do tradutor Milton Amado e encontradas no primeiro portal dedicado ao escritor Edgar Allan Poe:

http://www.poebrasil.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=119&Itemid=58

³⁶ Foi uma vez: eu refletia, à meia-noite erma e sombria,,

³⁷ E, exausto, quase adormecido,

contribui para dar esse tom assustador do poema dentro da animação, criado para provocar na audiência um clima de suspense e de medo. Obviamente que todos os signos citados têm o seu significado variado, já que dependem das convenções culturais em que se inserem.

Porém, diante da atuação exagerada, cômica e divertida de Homer, nada parece provocar medo nessa releitura da obra de Poe. E enquanto o narrador recita a primeira estrofe do poema, a cena é filmada em *plongée*, já que o cenário é mostrado de cima, para que a audiência possa ter uma ampla visão de todo o cenário, onde se desenrolará a narrativa. Então, Homer aparece pela primeira vez, adormecido em uma poltrona vermelha na sala:

Narrador em terceira pessoa diz: *Once upon a midnight dreary,
while I pondered, weak and weary, Over many a quaint and curious
volume of forgotten lore — While I nodded, nearly napping, suddenly
there came a tapping,
As of some one gently rapping — rapping at my chamber door.
Homer Simpsons:* - 'Tis some visitor tapping at my chamber door.
Only this and nothing more³⁸

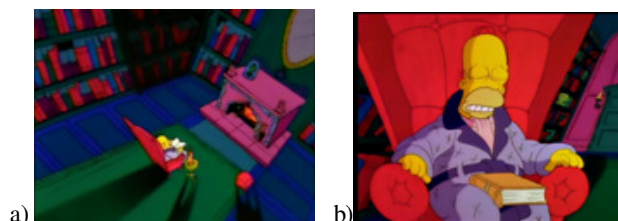


Figura 22: a) Cena em um ângulo *plongée*. b) Homer dormindo na sala.

Depois que o narrador e Homer terminam de falar essa primeira estrofe, Bart faz zombaria do trecho, perguntando a Lisa, em um tom irônico, se todos já estariam assustados, ao que Lisa responde que o narrador só estaria criando uma atmosfera apavorante. Bart faz essa crítica, pois não acredita que o texto de Poe, um livro da escola, como ele próprio definiu, possa causar medo a alguém. Após esse comentário de Bart, o narrador lê a segunda estrofe, aparecendo, ao mesmo tempo, a imagem de Homer, melancólico e com saudade de Lenore. Nesse momento, há um acréscimo na

³⁸ *Foi uma vez: eu refletia, à meia-noite erma e sombria,
a ler doutrinas de outro tempo em curiosíssimos manuais,
e, exausto, quase adormecido, ouvi de súbito um ruído,
tal qual se houvesse alguém batido à minha porta, devagar.
"É alguém - fiquei a murmurar - que bate à porta, devagar;
sim, é só isso e nada mais."*

tradução de *Os Simpsons*, pois quando Homer vai contemplar o quadro da amada, diz com uma voz patética: “Oh, Lenore!”, o que não ocorre no poema de Poe:

Narrador em terceira pessoa na animação diz:

*Ah, distinctly I remember, it was in the bleak December,
And each separate dying ember wrought its ghost upon the floor.
Eagerly I wished the morrow; — vainly I had sought to borrow
From my books surcease of sorrow—sorrow for the lost Lenore —
For the rare and radiant maiden whom the angels name Lenore —
Nameless here for evermore³⁹.*

Homer Simpsons: - Oh, Lenore!

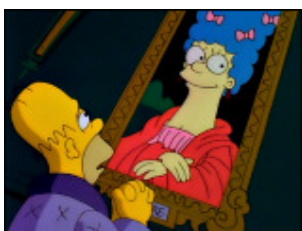


Figura 23: Homer apreciando o retrato de sua amada.

Como podemos perceber ao ler a estrofe acima, Poe usa a natureza, um dos recursos do estilo romântico, para expressar aquilo que o eu-lírico está sentindo no momento narrado. Assim, quando Poe menciona, no início da referida estrofe, o “gélido” mês de dezembro, já que no hemisfério norte é então inverno, ele está querendo expressar os sentimentos de solidão, de frieza, melancolia do eu-lírico. Na animação, por sua vez, o diretor transpõe a atmosfera sombria para o jogo de cores utilizado na tela e para o tom intensamente grave do episódio, compondo uma noite escura e tempestuosa, tão característica do inverno no hemisfério norte. Do mesmo modo, as árvores foram desenhadas sem folhas e secas, formando o palco dramático do episódio que se desenrola em um ambiente negro e soturno, de forma a criar todos os efeitos de negatividade e pessimismo do eu-lírico na audiência. Todas essas impressões transmitidas através de cores e sons são aspectos icônicos da animação, que têm um efeito muito forte sobre o público-alvo, apesar de sempre aparecerem temperados pela comicidade típica de *Os Simpsons*.

³⁹ *Ah! claramente eu o relembro! Era no gélido dezembro
e o fogo agônico animava o chão de sombras fantasmais.
Ansiando ver a noite fíndia, em vão, a ler, buscava ainda
algum remédio à amarga, infíndia, atroz saudade de Lenore
- essa, mais bela do que a aurora, a quem nos céus chamam Lenore
e nome aqui já não tem mais..*

Quando o narrador lê a terceira estrofe do poema, Homer, na sua interpretação hilária, fica cada vez mais assustado com aquela situação. Até, então, há uma perfeita sincronia entre o que é dito pelo narrador e o que está sendo interpretado por Homer. Porém, o tom paródico, que pode ser detectado, quando essa animação é avaliada sob o ponto de vista simbólico, se acentua na cena seguinte, quando a quarta estrofe é pronunciada pelo eu-lírico, pois ocorre uma inversão entre o que se ouve e o que se vê. Um dos versos da quarta estrofe diz: *presently my soul grew stronger, hesitating then no longer*⁴⁰. Mas a questão é que, em nenhum momento, Homer se sente forte. Ele fica apavorado com o barulho que supõe vir da porta e não demonstra nenhum tipo de coragem para ir ver quem está do lado de fora do quarto. Porém, supomos que a interpretação de Homer também não poderia ser diferente, já que ele, tão conhecido e adorado pelo público, é medroso, amedrontado, covarde e patético.

Durante essa cena, a animação utiliza muito o aspecto icônico sonoro como os sons graves para criar, repetidamente, o efeito de suspense, que domina a tela. Como a semioticista Lucia Santaella em *Semiótica Aplicada* (2002) afirma, a música é um dos potenciais mais icônicos que existe, por gerar no receptor inúmeras impressões e sensações.

Mas o nível icônico das emoções e sensações também pode ser percebido através de certos recursos audiovisuais da animação como os movimentos da câmera. Um bom exemplo disso são as tomadas cênicas em *close up*, que buscam evidenciar certas sensações e sentimentos, ao ampliarem as expressões faciais das personagens. Então, é nesse momento que Homer se encontra completamente apavorado por causa dos barulhos ouvidos, que as cenas em *close up* são bem empregadas. Esse medo é tão grande, que ele, ao abrir a porta para verificar quem bate, coloca as mãos nos olhos para não ver o que o espera:

Narrador em terceira pessoa na animação diz:

*And the silken sad uncertain rustling of each purple curtain
Thrilled me — filled me with fantastic terrors never felt before;
So that now, to still the beating of my heart, I stood repeating*

⁴⁰ *No momento em que me sentir forte, sem hesitar lancei a sorte.*

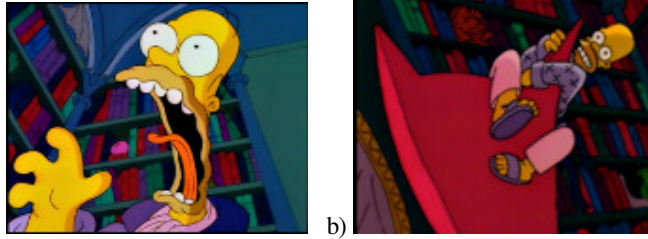


Figura 24: a) Homer filmado em *close up*. b) Homer amedrontado por causa do barulho que ouve.

Homer: - ‘Tis some visitor entreating entrance at my chamber door
— This it is and nothing more.

Narrador em terceira pessoa na animação diz: *Presently my soul grew stronger; hesitating then no longer,*

Homer: - Sir, or Madam, truly your forgiveness I implore; But the fact is I was napping, and so gently you came rapping, and so faintly you came tapping — tapping at my chamber door, that I scarce was sure I heard you.

Narrador em terceira pessoa na animação diz: *Here I opened wide the door. Darkness there and nothing more⁴¹.*



Figura 25: Homer ao abrir a porta.

Na apresentação do final da quarta estrofe, em que o narrador diz *here I opened wide the door*⁴², Bart ameaça dizendo: “Espero que seja das boas”, desejando que aconteça algo aterrorizante, que o faça sentir medo. Porém, o narrador o desaponta, pronunciando o verso seguinte: *darkness there, and nothing more*⁴³. Bart, então pergunta para Lisa: “Sabe o que seria mais assustador que nada?” E Lisa responde: “O

⁴¹ *A seda rubra da cortina arfava em lúgubre surdina, arrepiando-me e evocando ignotos medos sepulcrais. De susto, em pávida arritmia, o coração veloz batia e a sossegá-lo eu repetia: "É um visitante e pede abrigo. Chegando tarde, algum amigo está a bater e pede abrigo. É apenas isso e nada mais."*


Ergui-me após e, calmo enfim, sem hesitar, falei assim: "Perdoai, senhora, ou meu senhor, se há muito aí fora me esperais; mas é que estava adormecido e foi tão débil o batido, que eu mal podia ter ouvido alguém chamar à minha porta, assim de leve, em hora morta." Escancarei então a porta: - escuridão, e nada mais.

⁴² *Escancarei, então, a porta.*

⁴³ *A escuridão e nada mais.*

quê?” Bart diz, com a voz de raiva e irritado: “Qualquer coisa!”, demonstrando o seu desapontamento em relação ao poema, pois este não consegue assustá-lo.

Percebe-se, nesse momento, a omissão da quinta estrofe na animação. Mas essa omissão ocorre apenas na leitura feita pelo narrador em *voice-over*, porque a quinta estrofe aparece em forma de imagem, já que nessa parte do poema o homem solitário fala sobre seus sonhos e a saudade de Lenore. Então, o que os produtores da animação fazem é colocar Homer olhando e admirando o quadro de Lenore. Logo, entendemos que essa seria uma estratégia de tradução intersemiótica dos produtores da animação para a recriação visual da quinta estrofe. Veja na tabela comparativa abaixo:

<i>Os Simpsons – The Treehouse Horror</i>	<i>The Raven</i> de Edgar Allan Poe ⁴⁴
 <p data-bbox="269 1041 760 1094">Figura 26: Homer olhando o quadro de sua amanda.</p>	<p data-bbox="784 772 1357 1056"><i>Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing, Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before; But the silence was unbroken, and the stillness gave no token, And the only word there spoken was the whispered word, “Lenore!” This I whispered, and an echo murmured back the word, “Lenore!” — Merely this and nothing more.</i></p>

Enquanto Homer entra no quarto e aprecia o retrato de Lenore, o narrador já está pronunciando a sexta e a sétima estrofe do poema. Mas é no final da sétima estrofe que o mistério daqueles barulhos que a personagem de Homer ouve é revelado, como se lê a seguir:

Narrador em terceira pessoa na animação diz: *Back into the chamber turning, all my soul within me burning, Soon again I heard a tapping, somewhat louder than before,*

Homer diz: - Surely,

Narrador em terceira pessoa diz: *Said I.*

Homer diz: - Surely that is something at my window lattice; Let me see, then, what thereat is, and this mystery explore.

Omissão dessa parte na animação: (— *Let my heart be still a moment, and this mystery explore; — ‘Tis the wind and nothing more.*”)

⁴⁴ *Sondei a noite erma e tranqüila, olhei-a fundo, a perquiri-la, sonhando sonhos que ninguém, ninguém ousou sonhar iguais. Estarrecido de ânsia e medo, ante o negror imoto e quedo, só um nome ouvi (quase em segredo eu o dizia) e foi: "Lenore!" E o eco, em voz evocadora, o repetiu também: "Lenore!" Depois, silêncio e nada mais..*

Narrador em terceira pessoa: *Open here I flung the shutter, when,
with many a flirt and flutter,*

Adição do grito de Homer: - Aaaaaaaaahhhh!

Narrador em terceira pessoa: *In there stepped a stately Raven of
the saintly days of yore.*

*Not the least obeisance made he; not an instant stopped or stayed
he; But, with mien of lord and lady, perched above my chamber door
—Perched upon a bust of Pallas just above my chamber door*

— Perched and sat and nothing more⁴⁵.



Figura 27: a) e b) O corvo entrando no quarto de Homer. c) O corvo no busto de Palas.

Logo, tanto no poema quanto na animação, o que faz o homem solitário se assustar com os barulhos que ouve são as tentativas do corvo de conseguir entrar naquele quarto sombrio. Quando se descobre a razão de tais barulhos, cria-se a sensação icônica de alívio para a audiência e, ao mesmo tempo, de curiosidade de saber o que irá acontecer a partir de então. Diante disso, a primeira aparição da ave ocorre, quando o homem abre a janela e o corvo entra no seu aposento. Na animação, o corvo, ao entrar pela janela, passa por debaixo das pernas de Homer, anda pelo tapete até pousar em cima do busto de Pallas. Transparece, então, que a ave não se importa com a presença daquele homem amedrontado ali. Já no poema, a ave entra voando e pousa na estátua do busto de Pallas, como se pode ler acima. No momento em que a ave está pousando na estátua, a câmera apresenta um movimento de *zoom in* (em aproximação) para que o público possa ver com clareza a face da nova personagem que entra em cena.

Em *Os Simpsons*, a forma audaciosa como a ave entra no cômodo deixa Homer espantado e, ao mesmo tempo, mais tranqüilo, pois agora sabia o que havia causado

⁴⁵ *Com a alma em febre, eu novamente entrei no quarto e, de repente,
mais forte, o ruído recomeça e repercute nos vitrais.*

"É na janela"- penso então. - "Por que agitar-me de aflição?

*Conserva a calma, coração! É na janela, onde, agourento,
o vento sopra. E só do vento esse rumor surdo e agourento.*

É o vento só e nada mais."

Abro a janela e eis que, em tumulto, a esvoaçar, penetra um vulto:

*- é um Corvo hierático e soberbo, egresso de eras ancestrais.
como um fidalgo passa, augusto e, sem notar sequer meu susto,
adeja e pousa sobre o busto - uma escultura de Minerva,
bem sobre a porta; e se conserva ali, no busto de Minerva,
empoleirado e nada mais.*

tanto barulho e por isso seu medo parecia arrefecer. É nesse instante que o nível simbólico da paródia se torna ainda mais evidente, pois o corvo recriado nos *Simpsons* se mostra como uma completa inversão do corvo de Poe. No poema, trata-se de uma ave sombria, séria e gélida, que causa efeitos no leitor de medo e pavor. Já na animação, ela ganha o rosto de Bart, uma criança de dez anos de idade. Isso faz com que a ave de *Os Simpsons* seja um pouco mais brincalhona, irreverente, ousada e irônica, exatamente como Bart se comporta em todos os outros episódios de que participa, criando um efeito de comicidade para a animação.

Após a entrada da ave no quarto, há uma omissão dos dois primeiros versos da oitava estrofe, que dizem [...] *then this ebony bird beguiling my sad fancy into smiling, by the grave and stern decorum of the countenance it wore [...]*⁴⁶. Os produtores fazem novamente a opção de mostrar apenas o rosto de Homer em *close up*, que aparece dando risada, o que traduz, na forma audiovisual, os versos omitidos. E, então, Homer pronuncia os outros três versos da oitava estrofe, sendo que no último verso o homem solitário pergunta para a ave qual o seu nome:

Homer: – *Though thy crest be shorn and shaven thou, I said, art sure no craven, ghastly, grim, and ancient raven, wandering from the nightly shore. Tell me what the lordly name is on the Night's Plutonian shore*⁴⁷.

A resposta do corvo no poema é *nevermore*⁴⁸. Contudo, em *Os Simpsons* a resposta que o corvo dá a Homer para essa primeira pergunta é *Eat my shorts!* (tradução do DVD: “vai te catar”). A paródia fica evidente nessa resposta e seu uso se justifica porque a ave é interpretada, como já falamos, por uma criança. Assim, o inglês rebuscado do século XIX aparece mesclado com o uso de diversas gírias e expressões contemporâneas de Bart. No entanto, quando Lisa ouve esse comentário de Bart, ela diz: “Bart, quer parar! Ele (o corvo) disse *nunca mais* e é só isso que ele diz”. Ao que Bart responde para Lisa: “está bem, está bem”.

⁴⁶ *Diante da ave feia e escura, naquela rígida postura, com o gosto severo, - o triste pensamento sorriu-me ali por um momento*

⁴⁷ *"Sem crista embora, ó Corvo antigo e singular"- então lhe digo - "não tens pavor. Fala comigo, alma da noite, espectro torvo, qual é teu nome, ó nobre Corvo, o nome teu no inferno torvo!" E o Corvo disse: "Nunca mais."*

⁴⁸ *Nunca mais.*

Em seguida, as estrofes da nona à décima terceira são omitidas na animação. Essas partes que não foram incluídas na releitura dizem respeito ao momento em que o homem solitário faz reflexões e conjecturas sobre o motivo pelo qual a ave só pronuncia a palavra *nevermore*. Na décima primeira estrofe do poema, o eu-lírico até deduz que aquela palavra, repetida algumas vezes pelo corvo, fora aprendida através da convivência deste com algum mestre, como se lê abaixo:

*Startled at the stillness broken by reply so aptly spoken,
"Doubtless," said I, "what it utters is its only stock and store,
Caught from some unhappy master, whom unmerciful Disaster
Followed fast and followed faster till his songs one burden bore
— Till the dirges of his Hope the melancholy burden bore
Of 'Never—nevermore.'"*⁴⁹

Uma das suposições que fazemos para explicar essa estratégia tradutória de não estarem presentes as cinco estrofes na animação é de que os produtores dos *Simpson* tenham optado por traduzir somente os versos que remetem ao diálogo direto entre Homer e a ave, mostrando assim mais ação, ao invés de focalizar Homer sentado em sua poltrona, fazendo conjecturas mentais. Além disso, há a questão do tempo que é curto para a animação recriar todas as estrofes do poema. Então, da oitava estrofe pula-se para a décima quarta, pois é onde recomeçam os diálogos entre o patriarca da família *Simpsons* e o corvo. Dessa forma, Homer recita a décima quarta estrofe e é nesse momento que Lisa e Maggie aparecem na história como serafins, trazendo incenso para deixar o ar mais perfumado. E é aqui também que o potencial icônico das cores ganha uma participação ainda maior na animação, já que são utilizados tons de branco e cinza para representar a nuvem de incenso que envolve a cena e dá uma sensação de embriaguez à personagem de Homer. Além disso, os movimentos de câmera são apresentados em *plongée*, quando os serafins do alto olham para Homer que está embaixo e em *contraplongée*, quando é Homer quem observa os serafins do alto.

No entanto, até os serafins foram parodiados, pois as filhas de Homer aparecem um tanto desajeitadas nesse papel de seres celestiais, não demonstrando qualquer cuidado para com o homem que vieram proteger, já que deixam o pote de incenso bater

⁴⁹ *Vara o silêncio, com tal nexo, essa resposta que, perplexo,
julgo: "É só isso o que ele diz; duas palavras sempre iguais.
Soube-as de um dono a quem tortura uma implacável desventura
e a quem, repleto de amargura, apenas resta um ritornelo
de seu cantar; do morto anelo, um epitáfio: - o ritornelo
de "Nunca, nunca, nunca mais".*

na cabeça de Homer, o que o faz xingar, dizendo: “incenso besta”. Nesse momento, Homer recita o final da décima quarta estrofe, voltando-se para o retrato de Lenore. Essa cena também é filmada de baixo para cima em um ângulo *contraplongée*, já que a personagem de Marge representada no quadro como Lenore se mostra mais grandiosa e superior em relação à Homer, mostrando a idealização da mulher amada:

Narrador em terceira pessoa:

*Then, methought, the air grew denser, perfumed from an unseen censer*⁵⁰,

Adição de Homer: - Stupid censer.



Figura 28: a) Os serafins filmados em *contraplongée*. b) Lisa e Maggie filmadas em *plongée*. c) O bote de incenso bate na cabeça de Homer.

Narrador em terceira pessoa: *Swung by Seraphim whose foot-falls tinkled on the tufted floor.*

Homer diz: - Wretch.

Narrador em terceira pessoa: I cried,

Homer diz: - Thy God hath lent thee — by these angels he hath sent thee. Respite — respite and nepenthe from thy memories of Lenore! Quaff, oh quaff this kind nepenthe, and forget this lost Lenore!

Narrador em terceira pessoa: *Quoth the Raven,*

O Corvo diz: - Nevermore⁵¹.



Figura 29: Homer filmado em *contraplongée* e clamando por Lenore.

Após o corvo pronunciar novamente a palavra *nevermore*, Homer recita a décima sétima estrofe do poema de Poe, completamente enfurecido por causa da única palavra

⁵⁰ *O ar pareceu-me então mais denso e perfumado, qual se incenso ali descessem a esparzir turibulários celestiais.*

⁵¹ *"Miseró!", exclamo. "Enfim teu Deus te dá, mandando os anjos seus, esquecimento, lá dos céus, para as saudades de Lenore. Sorve o nepentes. Sorve-o, agora! Esquece, olvida essa Lenore!" E o Corvo disse: "Nunca mais."*

proferida pelo corvo como resposta às suas pergunta, *nevermore* (nunca mais). Então, com o intuito de se acalmar ou para mandar a ave embora, repete duas vezes e em um ritmo bem devagar o verso: *take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door* da décima sétima estrofe:

Homer diz: - Be that word our sign of parting, bird or fiend!

Narrador em terceira pessoa: *I shrieked, upstarting*

Homer diz: - Get thee back into the tempest and the Night's Plutonian shore!

Leave no black plume as a token of that lie thy soul hath spoken!

Leave my loneliness unbroken! — quit the bust above my door!

Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!

Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!

Quoth the Raven, “Nevermore⁵².”

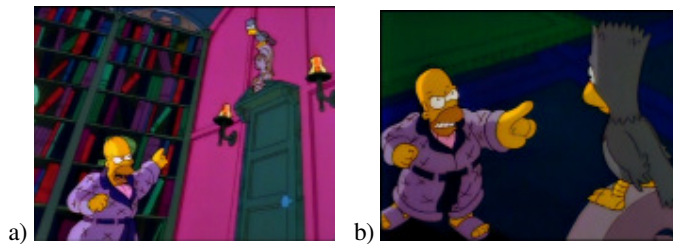


Figura 30: a) e b) Homer brigando com o corvo.

Porém, o corvo continua a dizer a palavra *nevermore* e, diante disso, Homer, muito aborrecido com a constante repetição, pula para cima da ave com o intuito de expulsá-la do quarto, o que o faz dizer por duas vezes a frase: “Eu vou te pegar seu corvozinho”, mostrando o seu sarcasmo. Mas a ave é mais rápida do que Homer, voando velozmente e bastante alto pelo quarto, o que o impossibilita de alcançá-la. Nesse instante da cena, as diversas tomadas de cena e os movimentos rápidos de câmera em ângulos *plongée* e *contraplongée*, bem como a trilha sonora, tudo serve para criar um efeito de perseguição bastante real para a audiência. A paródia também está visível nesta cena porque a reação de nervosismo e aborrecimento de Homer por causa da ave é exagerada. Na releitura de *Os Simpsons*, o homem solitário, interpretado por Homer, se

⁵² "Seja isso a nossa despedida! - ergo-me e grito, alma incendiada. -
Volta de novo à tempestade, aos negros antros infernais!
Nem leve pluma de ti reste aqui, que tal mentira ateste!
Deixa-me só neste ermo agreste! Alça teu vôo dessa porta!
Retira a garra que me corta o peito e vai-te dessa porta!"
E o corvo disse: "Nunca mais!"

torna bastante desequilibrado nessas últimas estrofes, o que dá um tom humorístico à adaptação. Já no poema, esse homem é reflexivo e pouco se enfurece ou se altera:



Figura 31: a), b) e c) Homer perseguindo o corvo dentro da sala.

Enquanto Homer se enfurece e corre para cima da ave, a fim de tentar expulsá-la do quarto, o corvo, ao tentar escapar da fúria de Homer, voa alto e próximo à estante. Retira dela três livros, cujos títulos são de alguns dos contos mais famosos de Poe como *The Pit and the Pendulum*⁵³, *The Tell-Tale Heart* e *The Purloined Letter*⁵⁴. Nesta cena, percebemos que os produtores aproveitam para fazer alusão de outras obras também bastante conhecidas de Poe. Ou seja, esse episódio, por representar uma paródia, já se refere a uma produção que lhe é anterior, mantendo um diálogo com o texto-fonte. Porém, a intertextualidade acontece também ao se mencionar esses outros textos de Poe dentro da recriação:



Figura 32: a), b) e c) O corvo retirando os livros da estante.

Do mesmo modo, durante essa cena em que Homer persegue o corvo, e tantas outras, podemos ver a estátua do rosto de Edgar Allan Poe posta entre os livros da estante, o que nos faz levantar a hipótese de que os produtores queriam introduzir mais um diálogo, só que, desta vez, não entre textos de Poe, mas entre o poema *The Raven* e seu criador:

⁵³ *O Poço e O Pêndulo.*

⁵⁴ *A Carta Roubada.*

Estátua de Poe



Figura 33: Homer perseguindo o corvo na sala.

Após essa cena, Homer não consegue expulsar o corvo de seu quarto, o qual volta e pousa no busto de Pallas. Permanece lá, enquanto Homer fica caído ao chão, com os olhos esbugalhados, olhando a ave que lhe dá uma risada irônica e atrevida. Esta cena parodia, finalmente, o último verso do poema *The Raven*. Enquanto o eu-lírico está recitando esse último trecho, a câmera da animação vai se movimento em posição *plongée* para mostrar todo o quarto da personagem de Homer. Aparece completamente destruído, ao lado de vários livros ao chão, vasos quebrados e cortinas rasgadas. Esse momento em que tudo está completamente destruído no quarto não existe no poema, pois o homem solitário do texto de Poe não chega às últimas conseqüências de se enfurecer e atacar a ave, como acontece na recriação da animação. Porém, no final do poema, bem como na conclusão da releitura, o homem solitário acaba como começou, ou seja, cansado, sem ânimo, desesperançoso e ainda mais deprimido, como todo apaixonado do estilo literário do Romantismo, conforme mencionado no início do capítulo:

Narrador em terceira pessoa: *And the Raven, never flitting, still is sitting — still is sitting. On the pallid bust of Pallas just above my chamber door; And his eyes have all the seeming of a Demon's that is dreaming, and the lamp-light o'er him streaming throws his shadow on the floor; And my soul from out that shadow that lies floating on the floo. Shall be lifted — nevermore⁵⁵!*

⁵⁵ E lá ficou! Hirto, sombrio, ainda hoje o vejo, horas a fio,
sobre o alvo busto de Minerva, inerte, sempre em meus umbrais.
No seu olhar medonho e enorme o anjo do mal, em sonhos, dorme,
e a luz da lâmpada, disforme, atira ao chão a sua sombra.
Nela, que ondula sobre a alfombra, está minha alma; e, presa à sombra,
não há de erguer-se, ai! nunca mais!

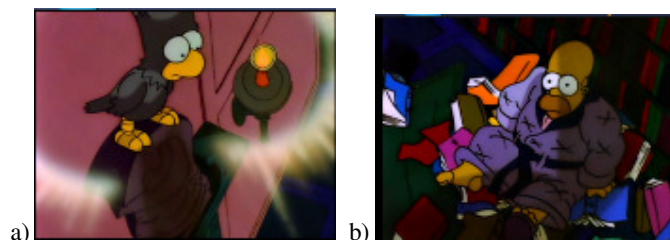


Figura 34: a) O corvo no busto de Pallas. b) Homer caído ao chão ao redor do quarto destruído.

Ao final da leitura do poema de Poe, Bart faz o seguinte comentário para sua irmã:

Bart - Lisa, não foi nada assustador.

Nem mesmo para um poema.

Lisa – Bart, foi escrito em 1845.

As pessoas deviam ser mais assustadas naquele tempo.

Bart – É, como a primeira parte do filme “Sexta-Feira” 13. É bem comportado pra gente.

Através desse diálogo, o texto do século XIX de Poe e os elementos da cultura contemporânea do filme *Sexta-Feira 13* do episódio de *Os Simpsons* são colocados lado a lado. A paródia ainda é reiterada na última cena da animação, na qual Bart afirma que não terá problema para dormir aquela noite, já que o poema não era assustador mesmo, enquanto que seu pai está completamente apavorado, depois de ter escutado a leitura de Lisa. Ou seja, a inversão ocorre mais uma vez, já que se vê um adulto com medo das histórias de terror e não as crianças.

No final do episódio, o tom cômico e irônico, característico da parodia apresentada em *Os Simpsons*, predominam uma situação ridícula em que a percepção das crianças, e também a de Marge não coincidem com o medo insuportável de Homer, amedrontado, ao pensar no corvo noturno da história de horror contada no dia de *Halloween*. Enquanto as crianças estão todas dormindo como anjos e sossegadas após terem ouvido três histórias supostamente apavorantes, Homer está completamente amedrontado, pedindo a Marge para que, naquela noite, durmam de luz acesa. Veja no trecho a seguir, juntamente com as imagens:

Homer - Ah, não, Marge. Por favor. Deixa acesa.

Marge - Eu não vou dormir com a luz acesa.

Marge - São só histórias para crianças. Não vai lhe fazer mal nenhum.

Homer - Oh, Eu odeio *Halloween*!

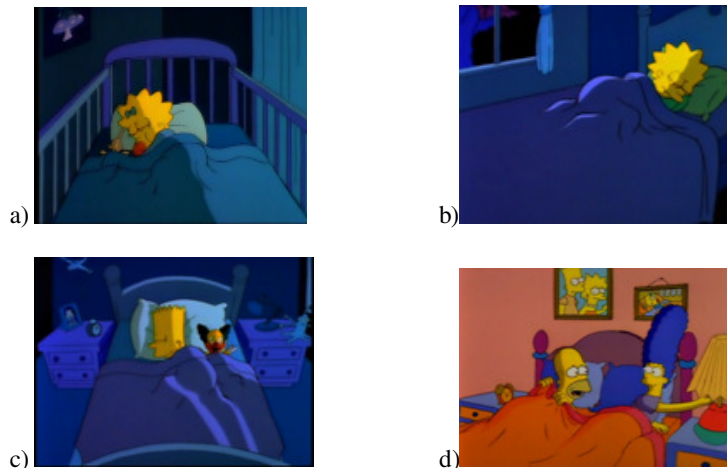


Figura 35: a), b) e c) As três crianças Magie, Lisa e Bart respectivamente dormindo tranquilamente. d) Homer pedindo para Marge não apagar as luzes.

Assim, essa tradução intersemiótica finaliza de uma forma mais leve que o poema, já que a obra de Poe foi recriada com o auxílio da paródia, trazendo para a contemporaneidade outra versão acompanhada de muita comicidade e irreverência. Além disso, quando traduzimos textos literários para os meios audiovisuais, estamos mostrando que as artes, em geral, estão sempre se renovando e se entrelaçando para que signos verbais e não verbais venham a enriquecer ainda mais as possibilidades de interpretações de um mesmo texto-fonte. Diante disso, analisaremos a seguir mais duas adaptações de *Os Simpsons*, que são signos desconstruídos e recriados, os quais contribuem para dar continuidade às obras de Poe.

4.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE OS EPISÓDIOS: *THE TELLTALE HEAD* E *LISA'S RIVAL*

Os episódios *The Telltale Head* (1990) e *Lisa's Rival* (1995) são recriações do conto *The Tell-Tale Heart* (1843) e ambos apresentam o mesmo tema central encontrado no texto de Poe, a questão da irracionalidade do medo. Mas, apesar desses dois episódios terem sido baseados na mesma obra do norte-americano, a maneira como a problemática do medo foi abordada em cada uma das animações difere. Os produtores agregaram aspectos da cultura e da sociedade norte-americana contemporânea para trabalharem com esse tema tão freqüente nas obras de Poe. Enquanto no conto do referido escritor, a personagem principal sente um enorme medo por causa do *olho de abutre* de um velho, no episódio *The Telltale Head*, Bart tem medo de não ser aceito

pelo grupo de garotos da escola; e Lisa, no episódio *Lisa's Rival*, também tem medo de não ser mais a intelectual admirada por sua turma por causa de uma nova aluna extremamente inteligente que acabara de chegar no colégio. Assim, podemos perceber que os enredos são atuais e refletem, com muita acuidade, os medos da sociedade contemporânea e os conflitos de pertencimento a um grupo, que atacam os jovens.

4.3 ANÁLISE DO EPISÓDIO *THE TELLTALE HEAD*

O episódio *The Telltale Head* foi a primeira adaptação, feita pelos produtores de *Os Simpsons*, do conto *The Tell-Tale Heart* de Poe. Esse oitavo episódio da primeira temporada foi dirigido por Rich Moore e sua primeira aparição na rede de televisão FOX aconteceu em 25 de fevereiro de 1990.

Podemos afirmar que a releitura é predominantemente *indicial*, pois é feito um recorte do enredo da obra canônica para a animação, em que são *transpostos* algumas cenas e traços famosos do conto, como veremos a seguir na análise. No enredo, Bart corta a cabeça da estátua de Jedediah Springfield, fundador da cidade de Springfield, o que desperta a ira dos cidadãos. De acordo com o *site* oficial de *Os Simpsons*, a idéia da cabeça de Jedediah Springfield ter sido decapitada foi criada através de fatos reais envolvendo a estátua *A Pequena Sereia*, esculpida por Edvard Eriksen em 1913, que está localizada em Copenhague. Em 1964, um ato de vandalismo deixou-a sem cabeça. Devidamente restaurada, permanece no seu posto, contemplando as águas do porto da cidade e atraindo centenas de turistas todos os dias. A estátua acabou se tornando um dos mais conhecidos símbolos a capital dinamarquesa, construída para homenagear Hans Christian Andersen, um dos escritores e poetas dinamarqueses mais conhecidos em seu país por criar histórias infantis admiradas ao redor do mundo como o conto *A Pequena Sereia* (1836).

Já o título do episódio foi inspirado no título do conto, base para a criação do roteiro dessa animação. Quando os comparamos, a única mudança diz respeito à última palavra, como se pode constatar:

Obras	Títulos
1. <i>Os Simpsons</i>	<i>The Telltale Head</i>
2. Conto de Poe	<i>The Tell-Tale Heart</i>

Como já vimos no primeiro capítulo, Gérard Genette em seu livro *Palimpsestos* (1990), desenvolveu cinco categorias que envolvem a intertextualidade. Segundo essa classificação, uma delas, a arquitextualidade, diz respeito ao diálogo que ocorre entre títulos de textos. Essa adaptação de *Os Simpsons* ilustra bem a referida categoria, pois houve a substituição do nome **Heart** do título de Poe, seu hipotexto, ou seja, texto-fonte, pela palavra **Head**, seu hipertexto a obra recriada. No hipotexto, o título alude a um momento crucial da narrativa, em que os batimentos cardíacos de um homem que fora assassinado faz o criminoso confessar o seu crime. Já no seu hipertexto, é a voz da cabeça da estátua do fundador de Springfield que faz Bart confessar seu ato de vandalismo: decepar a cabeça do monumento. Logo, o título do hipertexto funciona como um meio utilizado pelos produtores de *Os Simpsons* para informar ao público que aquele episódio será baseado na obra de Poe. Então, o título da recriação se torna um aspecto indicial que pode remeter ao texto-fonte, pois traz traços ou sinais da obra adaptada. Porém, não se pode negar que a audiência somente reconhecerá essa relação existente entre as obras se tiver conhecimento do hipotexto ou do texto-fonte, que lhe deu origem. Contudo, a alusão só se torna evidente quando comparamos os títulos em inglês do episódio com o da obra de Poe, pois na tradução do título do episódio para o português não houve qualquer associação. Observe:

Obras	Títulos
1. <i>Os Simpsons</i>	<i>Conversa Fiada</i>
2. Conto de Poe	<i>O Coração Revelador! O Coração Delator! O Coração Denunciador</i>

No entanto, mesmo o público do Brasil que assistir ao episódio em português e que ouvir em *voiceover* a tradução do título para “Conversa Fiada” poderá fazer a associação com a obra de Poe, se conhecer o conto, pois o mesmo aparece escrito em língua inglesa alguns minutos depois do início do episódio, como se pode constatar abaixo:



Figura 21: Título do episódio

O episódio começa pelo final quando Bart e Homer decidem recolocar a cabeça da estátua no seu devido lugar. Nesse momento, o aspecto icônico das cores está bastante presente, já que a cena acontece à noite. A animação, portanto, utiliza cores escuras e faz uso de sombras, de penumbra para compor a atmosfera noturna.

Podemos perceber que a comicidade já se instaura nessa cena por causa da contradição entre o que Homer diz a seu filho e o que, de fato, acontece. Enquanto eles estão caminhando, Homer dá o seguinte conselho a Bart: “Sabe, Bart... Quando eu tinha a sua idade, eu aprontei algumas travessuras, mas acho que você irá descobrir que as pessoas são bem legais se você der uma chance a todas elas”. Porém, no final da fala, o que ocorre é totalmente o oposto, pois Homer e Bart são surpreendidos por uma multidão enfurecida, que deseja fazer justiça com as próprias mãos por causa do ato irresponsável cometido. Aqui também encontramos uma forte utilização dos efeitos de iconicidade na animação, pois os sons ouvidos criam na audiência um efeito real de perseguição e tensão que Homer e Bart estariam vivenciando. Então, pai e filho correm, chegando até a estátua, mas a multidão viria logo atrás. Bart percebe que, por causa do que havia cometido, colocara a cidade em fúria e ainda a vida do seu pai em risco.

Observamos que, nessa cena, as pessoas, ao perseguirem Homer e Bart, carregam tochas e querem punir Bart em praça pública pelo erro cometido. Esses elementos do enredo indicam fatos de um período na História conhecido como Inquisição, durante a Idade Média (século XIII), em que homens e mulheres, por não respeitarem as doutrinas cristãs, eram julgados em praça pública e, caso condenados, deveriam ser queimados vivos em uma fogueira. Então, diante do perigo eminente, Bart pede para Homer ir embora, mas ele não vai, e ambos decidem enfrentar a situação juntos. Bart sobe na estátua e, rodeado pela multidão, relata o que sucedera no dia anterior.

De acordo com a história, Bart pede emprestados cinco dólares ao seu pai para ir ao cinema ver o filme *Space Mutants IV*. No caminho, ele conhece Jimbo Jones, Dolph e Kearney, os alunos mais indisciplinados da escola de Springfield. Eles convencem Bart a entrar no cinema sem pagar, mais exatamente, pela porta dos fundos. Mas eles acabam sendo expulsos do local e vão até o parque, onde atiram pedras na estátua de Jedediah Springfield. A princípio, Bart não quer entrar na brincadeira, já que tem muito respeito pela estátua e quando os garotos o convidam para atirar pedras nela, ele diz apenas: “aquele cara fundou Springfield. Ele construiu nosso primeiro hospital com troncos e barro. Se não fosse por ele, todos os colonos teriam morrido na grande

nevasca de 48”. Mas todos os rapazes respondem juntos: “E, daí?” Assim, demonstram que não dão a menor importância para o fundador de Springfield. Envergonhado ou com medo dos meninos o recriminarem pela sua postura, Bart aceita a pedra que Jimbo lhe dá e atira-a na estátua! Percebemos que Bart desejava ser aceito pelo grupo e por isso tenta se comportar como aqueles garotos.

Notamos que essa cena foi filmada por dois ângulos: o primeiro em *plongée*, criando o efeito de que a estátua estaria recebendo as pedras dos garotos; o segundo em *contraplongée* para mostrar com clareza que Bart realmente havia atirado pedras na estátua. Entre a primeira e a terceira tomada, podemos ainda observar um *close up* sobre o rosto de Bart, que mostra, pelos seus traços fisionômicos, que o garoto não se sentia tão à vontade assim para atirar pedras na estátua. Além disso, o início da cena é filmado em um plano geral para mostrar por completo todas as personagens presentes e o ambiente em que elas estão:



Figura 22: a) Cena em um ângulo *plongée*. Garotos jogando pedra na estátua. b) Bart filmado em *close up*. c) Cena em um ângulo *contraplongée*.

Depois dessa cena, um comerciante vê os meninos jogando pedras na estátua e diz: “O que é que vocês estão fazendo aí? Demonstrem algum respeito, seus marginaizinhos”. Ao que os meninos respondem de forma desrespeitosa: “Estou morrendo de medo”, o que mostra como os jovens são, muitas vezes, rebeldes e despreocupados com as conseqüências de seus próprios atos. Em seguida, Bart e os garotos aparecem deitados na grama de um parque, olhando para as nuvens no céu. Nessa parte, a animação também é filmada no ângulo *plongée*, já que apresenta os garotos da grama olhando para o céu, e em um plano geral, pois os quatro são mostrados por completo e sem cortes. Então, Bart menciona que uma das nuvens tem o formato da estátua do fundador de Springfield, mas sem a cabeça:



Figura 23: a) e b) Cena filmada em um ângulo *plongée*. Bart e os garotos observando as nuvens no céu. c) Uma nuvem em formato da estátua de Jebediah.

Quando seus amigos ouvem isso, gostam da idéia de ver a estátua de Jebediah sem cabeça. Jimbo diz até que “gostaria que alguém cortasse fora a cabeça daquele velho”. Já Kearney diz que isso “ia ser legal”. Dolph, por sua vez, acha que seria ótimo deixar todos da cidade doidos por causa disso. No entanto, Bart se mostra bastante surpreso com as opiniões dos garotos e argumenta, dizendo: “Mas, moçada! Qual é?! Vocês não se lembram da aula de história? Uma vez Jebediah matou um urso com as próprias mãos”. Então, ao defender Jebediah, os meninos começam a fazer chacota de Bart, deixando-o muito triste. Jimbo pede para Bart sair do grupo, pois eles não acham que Bart seja uma pessoa legal.

Esse é o momento crucial do episódio, pois o comportamento dos garotos produz em Bart uma sensação de rejeição e solidão. Por ser uma criança de 10 anos de idade e com a sua identidade em formação, ele não sabe como lidar com a rejeição. Normalmente, as pessoas que conseguem lidar melhor com tal sentimento são mais seguras, o que não acontece com Bart. A categoria icônica das sensações e impressões ganha destaque nesta cena quando observamos as expressões faciais de Bart e sua postura corporal, já que, ao andar pelas ruas à noite depois do acontecido, ele está cabisbaixo, com uma aparência cansada e desanimada. Esse conjunto de sinais icônicos gera para a audiência um efeito de que realmente aquele garoto não estaria se sentindo nem um pouco feliz.

Ao se sentir isolado e triste, tem medo da exclusão e tenta fazer algo para mudar a situação. Finalmente, Bart revolve cortar e roubar a cabeça da estátua do fundador de Springfield, já que os garotos haviam dito que seria bem legal e divertido. Porém, Bart está confuso sobre o que deve ou não fazer e decide perguntar a seu pai se ser popular é importante e Homer lhe diz que seria a coisa mais importante do mundo. Bart ainda questiona se vale a pena as pessoas fazerem certas coisas que não acham correto só para os outros gostarem delas. Antes de responder, Homer pergunta a seu filho se ele está pensando em matar alguém ou algo do tipo, ao que Bart responde firmemente que não.

Assim, o conselho do pai faz com que Bart se sinta motivado a seguir com a idéia de decepar a cabeça da estátua. Porém, nesse momento, podemos constatar uma inversão de valores, pois o que está sendo valorizado é a popularidade e não valores que realmente devem ser apreciados pela sociedade, como a honestidade, a ética, o respeito, o senso de justiça e tantos outros:



Figura 24: a) garotos rindo e zombando de Bart. b) Bart andando triste pelas ruas à noite. c) Bart pedindo conselhos para seu pai.

Após a conversa com seu pai, Bart decide praticar o ato de vandalismo por volta das três horas da manhã. No entanto, para não ser percebido, se disfarça com uma roupa toda preta e segue em direção à praça, onde está a estátua do fundador de Springfield. Os signos icônicos das cores e dos efeitos sonoros trazem grande vivacidade para a criação desta cena, já que a penumbra e a escuridão contribuem para compor a madrugada estrelada e os sons do ruído da serra, quando Bart está cortando a cabeça da estátua, colaboram para aumentar o clima de suspense da animação:

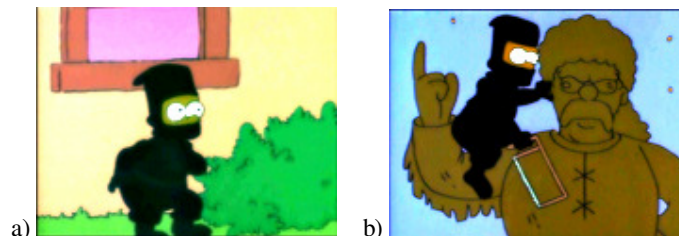


Figura 25: a) Bart vestido de preto pronto para cortar a cabeça da estátua. b) Bart serrando a cabeça da estátua.

No dia seguinte, Bart se assusta quando, ao acordar, vê a cabeça da estátua em sua cama, mas mesmo assim, coloca-a na mochila e desce para tomar café. Sua família está reunida na cozinha, quando todos ficam sabendo, através da rádio, que a estátua fora decapitada. O locutor diz: “Interrompemos, logo pela manhã, para uma edição extraordinária. A estátua de Jedediah Springfield, o ilustre fundador de nossa cidade, foi brutalmente decapitada durante a noite numa demonstração de um ato irracional”.

Então, não só toda a família Simpsons, como os demais habitantes da cidade ficam completamente horrorizados com um ato tão irracional.

Um ato irracional também é praticado no conto de Poe, quando o protagonista da história assassina um velho por causa de suas questões psicológicas. Esse narrador-personagem, desde o primeiro parágrafo do conto, tenta convencer o leitor de que não é louco por ter praticado um ato tão desumano, mas sim alguém que cometeu um crime devidamente planejado. Tentando justificar sua sanidade, o protagonista diz que nenhuma pessoa com problemas mentais seria capaz de agir com tanta cautela e sensatez como ele.

A princípio, tanto Bart, no episódio de *Os Simpsons*, quanto o assassino no conto de Poe acham que os atos irracionais praticados são completamente justificáveis por causa dos seus medos. As duas personagens acham que todos os seus principais problemas estarão solucionados após o ato que irão praticar. Por isso, Bart sai da escola e vai diretamente ao parque encontrar o grupo de garotos, para confessar o que fez e mostrar a cabeça para eles. Imagina que, ao revelar que fora ele quem decapitara a estátua, os garotos iriam admirá-lo. Já o protagonista do conto de Poe fica satisfeito com o que fizera, como ele mesmo afirma: “jamais antes daquela noite (a noite em que matou o velho) sentira toda a extensão de meus poderes, de minha sagacidade. Mal conseguia conter meu sentimento de triunfo [...] então, sorri, alegre, considerando a minha tarefa praticamente terminada”. (POE, p. 5-11, 2006). Diante disso, observemos que existem fortes traços indiciais da obra de Poe dentro da animação, mas tais rastros foram recriados com diferenças, atualizando-a para um público mais contemporâneo, como se pode ver na tabela a seguir:

Obras	Personagem	Ato	Medo
<i>The Telltale Head</i>	Bart	Decapitou a cabeça da estátua de Springfield	De não ser popular ou aceito pelo grupo de garotos.
<i>The Tell-Tale Heart</i>	Assassino	Assassinou e esquartejou um velho com o olho defeituoso	Medo de um dos olhos defeituoso do velho.

Em *Os Simpsons*, quando Bart encontra os garotos, nada do que ele esperava aconteceu; pelo contrário, assim como todos os habitantes da cidade, a turma de Jimbo estava revoltada com o que havia acontecido. Jimbo disse a Bart que a história de cortar a cabeça da estátua era só conversa fiada e que ele gostaria de saber quem tinha feito aquilo para que se pudesse fazer justiça. Então, observamos aqui uma paródia, já que ocorreu uma inversão do efeito ou do resultado esperado por Bart. Ao invés dos garotos admirarem quem tinha praticado tal ato, o que eles desejavam era se vingar do culpado. Tal inversão traz um novo ritmo para a narrativa da animação, pois é nesse momento que Bart começa a ouvir a voz da cabeça da estátua de Jebediah Springfield, que está guardada dentro de sua mochila. Essa voz tenta conscientizar Bart das conseqüências do ato insano que praticara. Porém, Bart não quer acreditar no que lhe diz a voz:

Voz da cabeça: - Olha o que você fez, Bart. Você queria ser popular. Agora é o garoto mais odiado da cidade.

Bart: - Você não está falando comigo de verdade. Você é só imaginação da minha cabeça.

Voz da cabeça: - Ah, eu sou, não é?

Bart: - Cala a boca. Eu só queria que eles gostassem de mim.

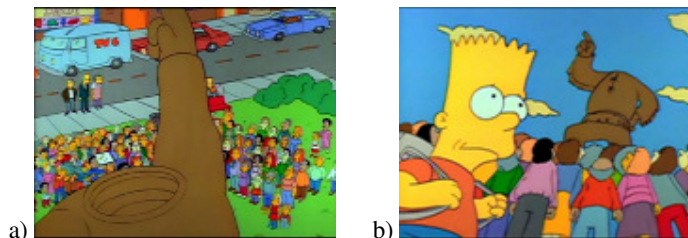


Figura 26: a) Habitantes da cidade lamentando o fato acontecido. b) Bart, dialogando com a cabeça da estátua que está dentro da mochila enquanto passa pela estátua.

Essa última frase de Bart nos mostra o quanto para ele era importante ser aceito pelo grupo e tornar-se popular. Contudo, ao perceber a indignação dos cidadãos da cidade, amedronta-se e esse sentimento o faz sentir encurralado, sem saída. Decide então enterrar a cabeça decepada da estátua no quintal da sua própria casa. Nesta cena, o signo icônico do som reaparece, já que a cabeça volta a falar com Bart e tenta convencê-lo a não enterrá-la. Também o jogo de cores é novamente utilizado, já que a cena acontece à noite e por isso faz-se necessária a inclusão de sombras e de efeitos de penumbra na tela. A princípio, a cena é filmada em plano geral para que o público veja onde Bart está enterrando a cabeça; mas quando ele a joga em um buraco, a câmera está

em *contraplongée*, pois a intenção do diretor seria mostrar a visão que a cabeça da estátua teria ao olhar Bart do lado de fora do buraco no quintal:

Voz da cabeça: - Espera aí! Tomara que você não esteja pensando em fazer o que eu acho que você está pensando.

Bart: - Desculpa, cara. Mas, é você ou eu.

Voz da cabeça: - Olha, Bart. Você não precisa fundar uma cidade para ser um herói. Às vezes um herói pode ser apenas um menino com coragem para se levantar e assumir que cometeu um erro.

Bart: - É... Você pode está com a razão, mas não vem com essa história para cima de mim. (Bart joga a cabeça dentro do buraco.)

Voz da cabeça, falando de dentro do buraco: - Seja como for, pense a respeito.



Figura 27: a) Bart cavando o buraco e dialogando com a voz da cabeça. b) Bart pegando a cabeça para jogar no buraco. c) Cena filmada em *contraplongée*. Bart dando um sorriso ao olhar para a cabeça já no buraco.

Fazendo um cotejo entre a recriação de *Os Simpsons* e o conto de Poe, notamos que existem índices da obra de Poe na animação, porém insistimos que esses traços foram apresentados com a distância de um simulacro, que instaura outro original a partir do efeito que lhe deu origem, propondo uma nova leitura para o conto de Poe. De um lado, temos Bart que decepa a cabeça de uma estátua e a enterra; do outro, temos o narrador-personagem de Poe, que esquarteja o corpo do velho e o enterra debaixo do assoalho do quarto. Além disso, as personagens das duas obras acabam por revelar seus crimes porque se sentem pressionadas e encurraladas, como se a revelação pudesse trazer alívio para tais sensações. Enquanto nos *Simpsons*, Bart confessa seu crime quando ouve a voz da cabeça, em *The Tell-Tale Heart*, o narrador-personagem só revela seu crime, quando escuta as batidas do coração do velho morto.

Então, a substituição dos batimentos cardíacos pela voz da cabeça da estátua seria uma estratégia de tradução dos diretores e produtores da série, visto que uma cabeça não poderia emitir um som como a batida de um coração. Portanto, percebemos que é o signo icônico sonoro que provoca a revelação do crime nas duas obras. Porém, o

que se modifica na releitura é apenas o tipo de som emitido. Podemos observar o seguinte quadro comparativo para compreender melhor o que foi dito acima a respeito da tradução predominantemente indexical realizada:

Obras	Personagem	Ação após o crime	Por que revela o crime?
<i>The Telltale Head</i>	Bart	Enterra a cabeça no quintal de sua casa.	Ouve a voz da cabeça e revolve seguir seus conselhos.
<i>The Tell-Tale Heart</i>	Narrador-personagem	Enterra o corpo esquartejado debaixo dos assoalhos do quarto do velho.	Ouve os batimentos cardíacos do velho assassinado.

Portanto, podemos constatar que os dois momentos no conto e na animação, constituem índices de um diálogo entre a obra fonte e sua adaptação. Contudo, as recriações foram traduzidas com o auxílio da inversão, já que essa é uma das características da paródia de *Os Simpsons*, que inverte o sentido tradicional e cria algo novo. Então, o que a animação faz é subverter a ordem estabelecida por Poe em seu conto e criar uma nova ordem, já que essa série trabalha com a paródia em seus episódios, gerando esse jogo de deslocamento e inversão.

Logo, essas são as duas inversões basilares da obra de Poe na animação: o narrador no conto ouve as batidas do coração, enquanto, na animação, se trata do som de um coração transformado em uma voz emitida pela cabeça da estátua. Em um outro momento, o narrador do conto esconde as provas do seu crime embaixo das tábuas do assoalho de um dos aposentos da casa do velho; já na série, Bart tenta esconder a cabeça da estátua por ser esta a prova que confirma ter sido ele o culpado do ato de vandalismo. Assim, esses pontos do enredo foram recriados de forma inversa, dessacralizando o conto de Poe. Apesar de não haver nenhuma menção à obra do escritor norte-americano nos créditos da animação, essas alusões, inclusive o nome do título do episódio, funcionam como signos indiciais visíveis de Poe, que reaparecem na história de *Os Simpsons*, sempre em um cenário contemporâneo.

Para compor um efeito de suspense ou de surpresa na narrativa da animação, não é apresentada a cena em que Bart retira a cabeça do buraco. A seqüência de cenas, depois de Bart ter enterrado a cabeça no quintal, mostra a sala da família Simpson onde todos estão assistindo a um documentário sobre Jebediah Springfield. Nesse momento,

todos se revoltam contra Bart e sua mãe lhe pergunta qual a razão dele ter se comportado daquela maneira, ao que ele responde que só queria que gostassem dele, pois achava que ser popular era a coisa mais importante do mundo. Assim, Homer ao ouvir isso, tenta defender seu filho, já que se sente responsável pelo acontecido, devido à conversa que tivera com Bart sobre a importância de se sentir querido e popular:

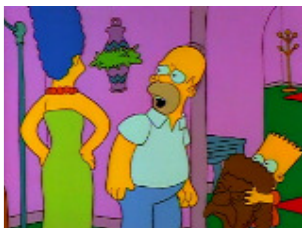


Figura 28: Bart confessando seu crime e Homer o defendendo.

Então, pai e filho decidem entregar a cabeça. Quando chegam à praça, onde está localizada a estátua, a multidão se encontra enfurecida e Bart pede para que o perdoem. Por mais estranho que possa parecer, todos percebem que seu ato acabara unindo os cidadãos, já que todos se reuniram em prol da defesa de um símbolo importante da cidade. Por fim, Bart coloca a cabeça novamente no corpo da estátua, pede perdão a Jebediah e este o perdoa. Veja as imagens:



Figura 29: a) Bart pedindo perdão para a cidade. b) Bart colocando a cabeça novamente na estátua.

Logo, se por um lado, percebemos que, no final da releitura de *Os Simpsons*, ocorre um arrependimento do ato de vandalismo cometido por Bart e ainda um aprendizado de que seu medo de não ser aceito ou não ser popular não tinha fundamento; por outro lado, no conto de Poe, o narrador-personagem não demonstra qualquer tipo de arrependimento; ele apenas revela que cometeu o assassinato por causa da angústia e do desespero que sentia ao ouvir as batidas do coração do velho. Nossa hipótese é de que os produtores de *Os Simpsons* queriam transmitir um final mais positivo e, ao mesmo tempo, divertir a audiência. Na verdade, o estilo da animação é

leve e divertido, já que uma das funções dessa tradução intersemiótica é entreter o público. No conto de Poe, o autor buscou mostrar as mazelas e os temores do ser humano, promovendo uma reflexão sobre até que ponto o homem é capaz de chegar por causa de um medo irracional. Passamos agora para o último episódio da animação, também uma releitura do conto *The Tell-Tale Heart* de Poe.

4.3 ANÁLISE DO EPISÓDIO *LISA'S RIVAL*

O episódio *Lisa's Rival*, dirigido por Mark Kirkland, faz parte da sexta temporada de *Os Simpsons* e foi exibido pela primeira vez na FOX americana, no dia 11 de setembro de 1994. Nessa animação, Lisa tem medo de perder seu lugar como aluna número um da turma por causa de uma nova colega de classe chamada Allison, que é bastante inteligente e mais nova que Lisa. Mesmo assim, Lisa tenta fazer amizade com ela e acaba descobrindo que Allison será sua concorrente para disputar uma vaga a solista de saxofone na banda da escola, o que a deixa desolada. Durante a competição, Lisa e Allison fazem uma bela apresentação, mas o jurado não sabe ainda quem escolher, já que as duas são talentosas. Contudo, quem consegue a vaga é Allison, mesmo Lisa tendo se esforçado bastante para isso:



Figura 30: Lisa observando Allison tocando saxofone. b) Lisa se esforçando para tocar melhor que Allison. c) Lisa acordando depois de ter desmaiado.

Depois da derrota, Lisa pede ajuda à mãe, dizendo-lhe que se sente medíocre por ter uma garota na escola mais inteligente, mais jovem e melhor saxofonista do que ela. Para Lisa, é muito difícil aceitar não ser mais a número um da turma, pois sempre estivera nessa posição. Diante disso, sente-se fracassada e com medo de perder o que havia conquistado.

Assim, percebemos que esse sentimento faz com que Lisa cometa um ato leviano contra sua rival. Se, no conto de Poe, o ato irracional corresponde a um assassinato cometido brutalmente dentro de uma casa sombria, no episódio de *Os*

Simpsons, trata-se apenas de alguém prejudicando o desempenho escolar do outro. Ou seja, os criadores dessa animação estão adaptando o motivo do medo na obra de Poe para o ambiente da escola, contextualizando-a para o momento atual, através da paródia. Logo, ao se abordar a questão do medo no episódio, percebe-se que se trata de um rastro central do texto de Poe presente nesse episódio. É através desses vestígios, que relacionamos as duas obras e podemos constatar que o texto-fonte foi re-significado, já que os índices no texto recriado não precisam ser idênticos aos motivos encontrados naquele que lhe serviu de base.

Por causa da mudança de comportamento de Lisa, já que se sente triste diante da sua derrota na disputa da vaga de solista, seu irmão Bart percebe isso e tenta ajudá-la, mas ao seu modo. Assim, sugere a Lisa que os dois juntos prejudiquem o trabalho de escola de Allison, porém Lisa não concorda com a sugestão do irmão, pois iria contra todos os seus princípios morais. Então, Lisa tenta se convencer de que não é vergonha nenhuma estar em segundo lugar, procurando lidar assim, com a sensação de inferioridade que está sentindo. Observe o diálogo entre ela e seu irmão:

Bart: - Lisa, eu verifiquei a personalidade da Allison, mas sei que é contra a sua fibra moral.

Lisa: - Me dê isso aqui. Espere, não tem nada de ruim aqui.

Bart: - É, ela está mais limpa que pano branco.

Lisa: Preciso para de ser tão mesquinha assim. Devo me tornar amiga da Allison e não competir. Quer dizer, ela é uma ótima pessoa sim.

Bart: - Para com isso, Lisa. Por que você vai competir com alguém que vai te jogar para o alto de qualquer maneira?

Lisa: - Prefiro os meus modos.

O que observamos, nesta cena, é que Lisa está sofrendo por sentir inveja e ciúme de sua colega. Esses sentimentos, aliás, não costumam fazer parte do modo de ser de Lisa, que é uma menina conhecida por ser solidária, generosa, companheira e muito humana. Quando comparamos com o conto *The Tell-Tale Heart*, percebemos que não há esse tipo de conflito interno no narrador-personagem. O interesse dele é apenas se livrar daquele olho defeituoso que lhe causara tanto medo, mesmo que para isso ele tenha que cometer um ato desumano, ou seja, não há nenhum sentimento de remorso ou de culpa do assassino. Notamos com isso, que a paródia desenvolvida no episódio de *Os Simpsons* não tem, propriamente, um tom ridículo ou debochado, como alguns autores a definem; mas é capaz de ser séria como bem define a estudiosa Linda Hutcheon (1985) ao dizer que “nada existe na paródia que necessite da inclusão de um conceito de

ridículo, como existe, por exemplo, na piada ou na burla” (p. 48). Logo, essa releitura paródica nos mostra uma personagem mais humana, que tenta racionalizar o seu medo. Mas o mesmo não ocorre com a personagem do conto de Poe, já que o autor norte-americano teve como intuito mostrar o lado mórbido do ser humano.

Na recriação, percebemos que Lisa tenta se livrar dessas emoções e, por isso, resolve fazer uma visita a Allison. Seu objetivo é aproximar-se dela para serem amigas e, desse modo, poder dissolver os seus sentimentos de medo, ciúmes e inveja. Contudo, o efeito é totalmente contrário ao que Lisa esperava, já que, ao conhecer o quarto cheio de troféus de Allison, ela entende o quanto sua rival é realmente inteligente e dedicada, fazendo com que Lisa sinta ainda mais inveja e medo de perder *seu status* de melhor aluna da turma. Nesse momento, a animação abusa do recurso icônico dos efeitos de luz, para criar a impressão de que os troféus de Allison seriam realmente valiosos. Um dos troféus chega a brilhar com tanta intensidade, que ofusca a visão de Lisa. Nesse instante, a cena é gravada em um ângulo *contraplongée*, de baixo para cima, para que o troféu se torne ainda mais grandioso. Além disso, a cena em que as garotas entram no quarto, onde estão os troféus, é filmada em plano geral para que a audiência tenha a real dimensão do quanto a rival de Lisa seria realmente competente:



Figura 31: a) e b) Cena filmada em plano geral. Lisa olhando os troféus de Allison. c) Cena filmada em um ângulo *contraplongée*. O brilho de um dos troféus de Allison.

Mas os sentimentos ruins de Lisa chegam ao clímax quando Allison apresenta o trabalho que está construindo para a competição anual de diorama da escola Springfield. O diorama é um tipo de maquete reproduzido em três dimensões, utilizado para reconstruir uma cena de um filme, de um desenho, de uma obra literária ou até mesmo de um fato que tenha acontecido na vida real. Existem diversas técnicas para a sua produção, como no caso de um quadro, que, quando iluminado, parece estar em três dimensões ou no caso da maquete em que se fazem miniaturas do cenário de um palco.

Assim, nesse episódio de *Os Simpsons*, os alunos têm que representar uma cena famosa de alguma obra literária, utilizando-se do recurso do diorama. Então, Allison

decide reconstruir a conhecida cena do conto *The Tell-Tale Heart*, quando o assassino revela o seu crime por causa das batidas do coração do velho morto:

Lisa: - O que é isto?

Allison: - É para a competição de diorama da escola.

Lisa: - Mas, já terminou? A competição é daqui a semanas.

Allison: - Lisa, estamos falando de dioramas. Quem iria esperar? Eu escolhi *Coração Revelador* de Edgar Allan Poe. Olha, aqui é o quarto onde o velho foi assassinado. E está enterrado aqui sobre as tábuas do chão. E olha só... usei o velho metrônomo para simular os batimentos cardíacos que levou o assassino à loucura. Legal, não é?

Lisa diz sem graça: - É demais. Realmente formidável.

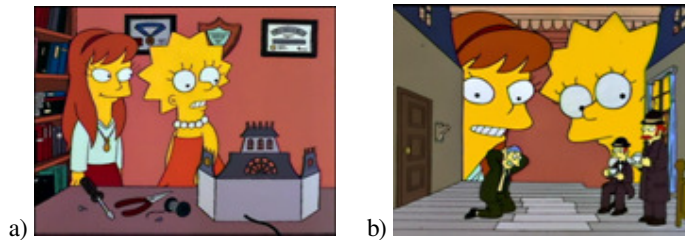


Figura 32: a) Lisa e Allison olhando o diorama. b) Allison explicando sobre seu diorama para Lisa.

Essa cena é filmada em dois planos para que a audiência possa perceber toda a riqueza de detalhes do diorama, que está sendo observado. No início da cena, usa-se o primeiro plano ou plano médio, porque assim temos uma visão clara tanto das duas personagens, quanto dos objetos presentes em cena. Além disso, o público pode ver externamente o diorama, com esse recurso de filmagem. Depois, a cena é filmada em *superclose* tanto do rosto das personagens, quanto do diorama. Dessa forma, o público pode enxergar minuciosamente a parte interna do trabalho de Allison.

Ademais, essa cena é de grande importância, pois se trata da primeira cena em que *Os Simpsons* fazem menção ao nome do escritor norte-americano Edgar Allan Poe e ao seu conto *The Tell-Tale Heart*, após treze minutos e quatro segundos de episódio. Só então o espectador entra em contato com a obra literária e, ao mesmo tempo, a audiência é informada de uma das fontes de base do enredo da animação. Assim, a maquete de Allison passa a ser um signo indicial que aponta, com clareza, para a famosa cena do conto de Poe.

No dia seguinte, Lisa constrói seu diorama, que é a representação dos setenta e cinco personagens do romance *Oliver Twist* de Charles Dickens, mas não obtém muito sucesso e, diante do seu fracasso, admite ser impossível competir com Allison. Porém,

seu irmão a convence de que Lisa deve trapacear para não perder a competição para a sua rival:

Lisa: - Quem eu estou enganando?! Não tem jeito de eu derrotar a Allison.

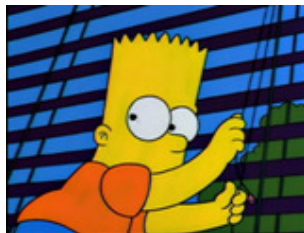
Bart: - Claro que tem. Mas isto exige ser um pouquinho ardiloso, um pouquinho desonesto, um pouquinho como os franceses dizem “bartesco”.

Lisa: - Farei o que for preciso.

Bart: - Então, bem vinda às mais baixas regiões da alma.

Nessas falas de Bart Simpson, percebemos um eco do tom negativo utilizado por Poe em seu conto. Essa impressão, que reflete no diálogo acima, parece uma pequena amostra do lado obscuro e misterioso do ser humano, da sua capacidade de fazer o mal contra alguém somente para tentar controlar medos, inseguranças e perdas. Agora, não é mais um adulto, como no caso da obra de Poe, que mostra o lado sombrio do ser humano, mas uma criança que, teoricamente, deveria ser pura e inocente. Na verdade, a personagem de Bart não representa somente o menino “levado”, mas tudo que é fora da lei e que não é permitido; ou seja, a animação subverte a ordem estabelecida e transgride, com frequência, o *status quo*, o que nos remete aos recursos paródicos.

Finalmente, vemos o quarto de Lisa, com as cortinas fechadas, pouca luz, muita penumbra, um som funesto ao fundo. Todos esses signos icônicos passam a impressão de uma atmosfera sombria e de suspense, quando Bart e Lisa articulam um plano para derrotar Allison na disputa do diorama:



a)



b)

Figura 33: a) Bart fechando as cortinas. b) Lisa e Bart articulando um plano contra Allison.

Faltando cinco minutos para terminar o episódio, a competição começa e os alunos se reúnem no local para assistirem à apresentação. É então que Lisa e Bart colocam seu plano em ação. Bart entrega um diorama falsificado a Lisa e tenta distrair todos os presentes para que sua irmã possa fazer a substituição do verdadeiro pelo outro, sem que ninguém perceba. Primeiramente, essa cena é filmada em um plano geral,

mostrando amplamente todas as personagens e o cenário. Depois, todos os presentes são filmados de frente, exceto Bart que é mostrado de costas, para que o público veja que todos estão realmente prestando atenção em Bart. O caminho fica então livre para Lisa fazer as trocas:

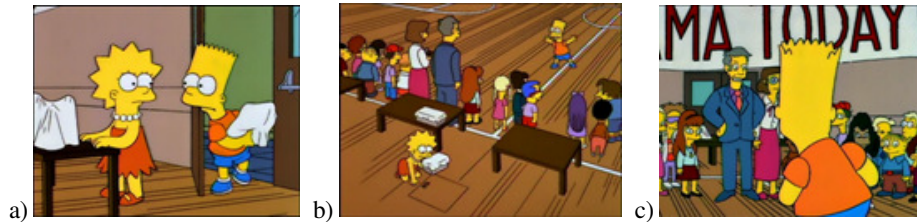


Figura 34: a) Bart entregando para Lisa o diorama falsificado. b) Cena filmada em um plano geral. c) Bart tentando distrair a platéia.

Enquanto Bart distrai a todos, Lisa substitui os dioramas e coloca o verdadeiro debaixo das tábuas da sala da escola:

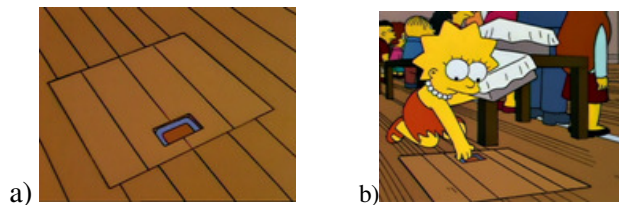


Figura 35: a) O chão da escola. b) Lisa escondendo o verdadeiro diorama.

Quando o diretor Skinner avalia o diorama de Allison, todos se assustam, inclusive ela, pois o que está exposto não tem nada a ver com o conto de Poe. O que se pode ver é o coração de verdade de uma vaca:



Figura 36: Diorama feito por Bart.

Em seguida, o diretor Skinner repreende Allison, que fica muito triste e assustada, sem saber o que realmente está acontecendo. É quando Lisa começa a se sentir culpada pelo que fizera, como se pode constatar nas seguintes falas:

Diretor Skinner: - Allison, isso por acaso é alguma piada?

Allison diz muito assustada: - Eu não fiz isso. O que eu fiz era diferente.

Diretor Skinner diz em um tom irônico: - Ah, é mesmo, mocinha? E onde está esse tal de diorama fantasma?

Allison diz chorando: - Eu não sei.

Diretor Skinner: - Pelo menos tenha coragem de assumir a culpa, moça. Só está agravando a sua leviandade mentindo.

Bart escondido na cortina diz: - Exatamente.

Diretor Skinner: - Mocinha, coração de vaca fica bem em uma vitrine de açougue e não em uma sala de aula. Talvez, em uma antiga aula de biologia, mas isso não é problema meu. Eu terminei a escola primária e agora não posso fazer mais nada a respeito. Ah, estou arrependido de terem deixado você pular um ano.

Lisa ouve o que o diretor Skinner diz e sua culpa vai aumentando. É nesse momento que o nível de iconicidade da cena cresce, quando Lisa começa a ouvir um som intermitente, que ainda não sabemos exatamente o que é. Porém, o barulho aumenta cada vez mais e sua expressão facial vai mudando, revelando uma impressão de angústia crescente. Começamos a perceber que aquele som lembra o ritmo das batidas de um coração, capaz de gerar interpretantes ou efeitos aterrorizantes na audiência. Portanto, estamos transitando por um nível predominantemente icônico, o das impressões, que guardam uma semelhança muito grande com aquelas suscitadas pelo clima do texto-fonte. A aflição de Lisa remete-nos a uma aflição semelhante à do narrador de *The Tell-Tale Heart* ao pensar estar ouvindo as batidas do coração da sua vítima. Essa é uma das partes mais conhecidas do conto e, talvez por isso, tenha sido o motivo da escolha dos produtores de traduzir tal momento para a animação.

Assim como o protagonista de Poe revela o seu crime diante de tanta angústia e terror, a menina Lisa também faz a revelação do mistério do diorama de Allison, quando chega a um ponto que não consegue mais suportar a sua culpa, Lisa grita: *É a batida desse coração horrendo!* Esta é exatamente a mesma frase do conto de Poe quando o assassino confessa o seu crime, um índice evidente da obra literária que servira de inspiração aos diretores da animação.

Depois do grito de pavor de Lisa, todos olham para ela sem entender muito bem o que estava acontecendo, já que é somente ela quem ouve as batidas do coração. Nesse momento, as tomadas cênicas expressivas e os movimentos de câmera em *close up* ou em primeiríssimo plano são utilizados com o intuito de mostrar, detalhadamente, o quanto Lisa se encontra angustiada diante de tanto pânico. Então, percebe-se que esses vários planos utilizados valorizam a expressão de Lisa, traduzindo em imagens a sua

tensão, o que colabora para transmitir todas as emoções de Lisa para o público. Trata-se de uma tradução predominantemente icônica do que se passa no íntimo da personagem, através dos recursos fílmicos mencionados:

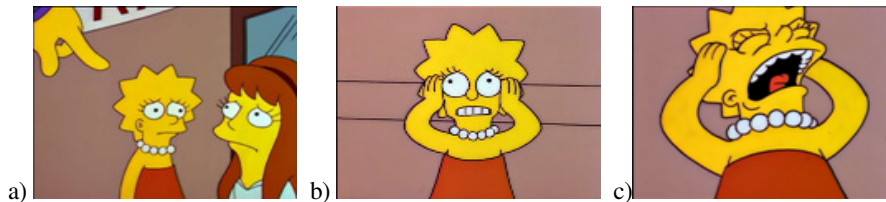


Figura 37: a) Lisa ouvindo o sermão do diretor Skinner para Allison. b) e c) Lisa muito angustiada.

Em seguida, Lisa pega o verdadeiro diorama. Primeiro, ela aparece sendo filmada em um ângulo *contraplongée*, mostrando, em um plano próximo, os detalhes do alçapão e depois do buraco onde havia escondido o diorama. Assim, Lisa entrega ao diretor da escola o trabalho de Allison, só que para surpresa de todos, ele não gosta do que vê. E o diretor também não acha interessante o diorama de Lisa, acabando por escolher o de Ralph Wiggum, que apresentara todos os personagens do filme *Guerra nas Estrelas*:



Figura 38: a) Lisa abrindo a tampa no chão. b) Cena filmada em contraplongée. Lisa mostrando onde estava o verdadeiro diorama. c) Lisa entregando o diorama para o diretor.

Mais uma vez, a inversão, a diferença ou o deslocamento paródico aparece nesta cena, já que não é o coração de um velho assassinado que bate, mas sim o de uma vaca; também não é o corpo de uma vítima que está escondido debaixo do assoalho, como no conto, mas sim um diorama escolar. Contudo, não existe mudança no momento da revelação dos mistérios de cada obra, já que quem revela os erros cometidos nas duas obras são as próprias personagens que praticam os atos, após acharem que estão ouvindo as batidas de um coração:

Obras	<i>Lisa's rival</i>	<i>The Tell-Tale Heart</i>
Personagem	Lisa	Narrador-protagonista
Medo	De perder seu status de melhor aluna da classe.	Medo de um do olho de abutre.
Ato Cometido	Sabota o trabalho escolar de sua colega.	Esconde o corpo esquartejado debaixo dos assoalhos do quarto.
Motivo da Revelação	As batidas de um coração de uma vaca.	As batidas do coração do velho morto.

Mais uma vez, percebemos no final dessa recriação uma característica positiva e uma mensagem de esperança no episódio de *Os Simpsons*, já que Lisa pede desculpas a Allison, reconhecendo o erro que cometera. É perdoada e ainda resolve se tornar amiga de verdade de sua ex-rival, como se pode ver:

Lisa: - Lamento muito o que eu fiz, Allison. Não é vergonha ficar atrás de você.

Allison: - Obrigada, Lisa. Sabe... estou até contente por ter perdido. Agora, eu sei que perder não é o fim do mundo. Você acha que ainda podemos ser amigas?

Lisa: - Só se formos as melhores.

Já no conto de Poe, a personagem não pede perdão a ninguém, sequer reconhece que errou. O narrador-personagem apenas revela seu crime por causa do barulho insuportável dos batimentos cardíacos que pensa estar ouvindo. Assim, a obra de Poe ganha uma nova versão em outro contexto, tornando-se mais próximo do público contemporâneo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As análises das animações de *Os Simpsons* do poema *The Raven* e do conto *The Tell-Tale Heart* de Poe mostraram que cada interpretação depende das escolhas e seleções feitas pelos diretores e produtores dos respectivos episódios. Assim, uma obra, ao ser relida, apresentará sempre algo de novo, pois cada leitor, roteirista, diretor, produtor e público verá o texto-fonte de acordo com as suas experiências de vida, os seus pontos de vista e o seu lugar de fala. Por isso, ao se transporem textos literários como os de Poe para uma linguagem audiovisual, conseqüentemente, as recriações realizadas apresentarão diferenças, considerando-se ainda que cada meio possui suas particularidades. Traçando um paralelo entre as obras fonte e suas adaptações para a animação, percebemos que todas têm uma importância singular e cada uma pode ser considerada como original. Defendemos, assim, que não existe um modelo ideal para a tradução dos textos de Poe, já que analisamos as recriações sem procurar lhes atribuir juízo de valor, mas apenas buscando estabelecer relações entre os textos-fonte e suas adaptações.

Vimos, também, que é possível analisar as animações estudadas, a partir de níveis diversos de percepção ou a partir dos signos icônicos, indiciais e simbólicas encontrados nas releituras realizadas, sem desconsiderar que todos esses níveis atuam conjuntamente em cada adaptação. Quando analisamos as recriações a partir do nível icônico, atentamos mais para a atmosfera, para as emoções, para os sentimentos das personagens e as semelhanças existentes entre a obra fonte e o texto alvo. A partir do nível indicial, foram observados os traços, os rastros do poema e do conto de Poe presentes nas releituras, bem como toda uma rede de influências intertextuais que possam ter inspirado a recriação em apreço. Por fim, a partir do nível simbólico, foi constatada, sobretudo, a utilização da paródia na animação, além do que, neste patamar perceptivo também se encontram as sínteses interpretativas sobre o *corpus* escolhido. Para realizar esse estudo de signos, recorreu-se ao arcabouço teórico das tríades peirceanas, que contribuiu para um melhor entendimento dos recursos de animação utilizados nas releituras áudio-visuais analisadas.

Outra conclusão a que chegamos é que devemos reconhecer que a animação audiovisual pode dialogar com obras literárias, como percebemos nesses episódios estudados, e que podem também influenciar as formas como esses textos continuarão vivos na memória do leitor, bem como do público que assiste aos episódios na televisão

ou no cinema. As análises feitas permitiram que investigássemos as evidências ou os rastros do poema e do conto de Poe nas traduções de *Os Simpsons*, fazendo com que o texto-fonte e suas traduções se conectem, mesmo que essa informação não conste dos créditos da animação.

Observamos, ainda, que as freqüentes alusões a obras literárias presentes em *Os Simpsons* são feitas através de traços textuais paródicos. Esta tendência contemporânea de brincar com o recurso da intertextualidade acaba gerando um grande sucesso na série que, por meio de suas inúmeras releituras de textos clássicos, usa a paródia para divertir, informar, transgredir e até homenagear as obras que lhe deram origem. Assim, o objetivo de *Os Simpsons* foi adaptar as obras de Poe para um novo contexto, criando uma diferente versão através do auxílio da paródia, já que esse elemento textual se caracteriza por ser uma escrita de inversão e ruptura dos textos parodiados. Logo, através do recurso da paródia, o diretor de cada animação interpretou, recriou, e resignificou as obras de Poe, abrindo o texto-fonte para um leque de novas interpretações. Assim, constatamos que a paródia presente em *Os Simpsons* transforma e faz reviver o texto anterior, assim como acontece com textos que são traduzidos para outras linguagens. As diferentes mídias, seja a literatura, a televisão ou o cinema, são relevantes no processo de tradução, pois elementos característicos de uma animação televisiva ou de uma adaptação cinematográfica, como efeitos de som, de cores, de luzes e das vozes se articulam para dar aos textos literários um novo viés.

Concluimos, também, que as releituras são importantes, pois ampliam a visão do público-alvo ao terem contato com várias interpretações da mesma obra e auxiliam na divulgação dos textos relidos. Esse tipo de adaptação da cultura de massa proposta pelos *Simpsons* mostra que nenhum texto é sagrado e que a obra relida pode ser modificada e reinterpretada de uma maneira ou de outra. Assim, são construídos enredos paródicos envolvendo problemas sociais, econômicos e políticos, abordando situações e até mesmo emoções comuns ao cotidiano da sociedade atual, o que faz com que o público possa se identificar com as personagens e seus conflitos. No final de cada episódio, são passadas para a audiência idéias positivas ou se ensina algo que podemos aprender como percebemos nos episódios estudados. Desse modo, o público percebe que é possível um final feliz ou transformar uma situação difícil em um bom aprendizado.

Além disso, depois do estudo feito sobre o processo de criação dos episódios selecionados, constatamos que a mesma preocupação que os produtores têm com a criação de enredos bem construídos, existe também no que diz respeito à produção

técnica da animação. Percebeu-se que os planos, os ângulos, os movimentos de câmera, os sons e as imagens computadorizadas de *Os Simpsons* são dignos de produções cinematográficas capazes de produzir efeitos de grande valor estético e que atraem a atenção da platéia. Concluímos também que, ao buscarmos entender o processo técnico das animações e seus efeitos, foi possível compreender melhor as recriações das obras de Poe.

Após o estudo realizado, percebemos também que, no mundo globalizado, no qual o meio audiovisual é uma forma de comunicação sedutora, esse veículo pode ser usado para ampliar e divulgar obras literárias consideradas canônicas. Gostaríamos ainda de ressaltar que esta pesquisa teve como proposta contribuir para a ampliação do arcabouço teórico das análises sobre adaptações de obras literárias para o meio da animação, já que esses estudos ainda são bastante recentes. Portanto, este trabalho representou um esforço a mais para demonstrar a relevância dos estudos em tradução e paródia dentro da animação.

REFERÊNCIAS

- ALLEN, Hervey. Vida e obra de Edgar Allan Poe. In: MENDES, Oscar (ed). *Edgar Allan Poe: ficção completa, poesia e ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2001.
- ANDERSENT, Hans Christian. *A Pequena Sereia*. São Paulo: MELHORAMENTOS, 1961.
- ARAÚJO, Ricardo. *Edgar Allan Poe: um homem em sua sombra*. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.
- ARISTÓTELES. *Arte Poética*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1959.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papirus, 2003.
- BADDELEY, Gavin. *Goth Chic: um guia para a cultura dark*. Rio de Janeiro: Rocco, 2005.
- BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. 4º ed. Brasília: Edunb, 1979.
- _____. *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Hucitec, 1986.
- _____. *Problemas da Poética de Dostoiévski*. Tradução de Paulo Bezerra. 3º ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.
- _____. *Questões de Literatura e de Estética: a teoria do romance*. 5. ed. São Paulo: Annablume/Hucitec, 2002.
- BAUDELAIRE, Charles. *Ensaio sobre Edgar Allan Poe*. Tradução de Lúcia Santana Martins. São Paulo: Ícone, 2003.
- BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. 7º ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- BOTTING, Fred. *Gothic*. New York: Routledge, 1996.
- CAMPOS, Haroldo. *A operação do texto*. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- _____. *Deus e o Diabo no Fausto de Goethe*. São Paulo: Perspectiva, 1981.
- _____. *Metalinguagem & outras metas: ensaios de teoria e crítica literária*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- CARTWRIGHT, Nancy. *My Life as a 10-Year-Old Boy*. New York City: Hyperion, 2002.

- CATFORD, J. C. *Uma Teoria Lingüística da Tradução*: um ensaio da lingüística aplicada. Tradução do Centro de Especialização de Tradutores de Inglês do Instituto de Letras da PUC – Campinas. Campinas: Cultrix, 1980.
- CERVANTES, Miguel de. *Dom Quixote*. São Paulo: Ouro, 1971.
- CORTÁZAR, Júlio. *Valise de Cronópio*. Tradução de Davi Arrigueti Jr e João Alexandre Barbosa. Haroldo de Campos e Davi Arrigueti Jr (Org). São Paulo: Perspectiva, 2006.
- CUNLIFFE, Marcus. *A Literatura dos Estados Unidos*. London: Penguin books, 1954.
- DELEUZE, Gilles. Platão e o simulacro. In: *Lógica do Sentido*. Tradução de Luiz Alberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 1982. p. 259-271.
- DERRIDA, Jacques. Carta a um amigo japonês. In: OTTONI, Paulo (Org.). *Tradução - A Prática da Diferença*. Campinas: Unicamp, 1998.
- D'ONOFRIO, Salvatore. *Literatura Ocidental: autores e obras fundamentais*. São Paulo: Ática, 1997.
- EVANS, Bertrand. Gothic Survival in Literary Drama. In *Gothic Drama from Walpole to Shelley*. Berkeley: University of California Press, 1947.
- EVEN-ZOHAR, I. *Polysystem studies*. Tel Aviv: Duke University Press, 1990.
- FERRER, Daniel. A crítica genética do século XXI será transdisciplinar, transartística e transemiótica ou não existirá. In: ZULAR, Roberto (Org.). *Criação em processo: ensaios de crítica genética*. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- FISH, Stanley. *Is there a text in this class? The authority of interpretive communities*. Cambridge: Harvard University Press, 1980.
- FOUCAULT, Michel. *História da Loucura*. 7ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1997.
- FRANK, Frederick S. *The First Gothics: a critical guide to the English gothic novel*. New York: Routledge, 1987.
- GENETTE, Gérard. *Palimpsestos*. Madrid: Taurus, 1989.
- GIMPLE, Scott M; GROENING, Matt. *The Simpsons Forever!: A Complete Guide to Our Favorite Family ...Continued*. New York: HarperCollins, 1999.
- GOTLIB, Nádia Battella. *Teoria do Conto*. São Paulo: Ática, 1990.
- GROENING, Matt. *Childhood is Hell*. New York: Penguin, 1988.
- _____. *Love is Hell*. New York: Penguin, 1986.
- _____. *School is Hell*. New York: Penguin, 1987.
- _____. *The Big Book of Hell*. New York: Penguin, 1990.
- _____. *The Huge Book of Hell*. New York: Penguin, 1997.

- _____. *Work is Hell*. New York: Penguin, 1986.
- HARRINGTON, John. *The Rhetoric of Film*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1973.
- HATOUM, M. *Relato de um certo Oriente*. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.
- HAWTHORNE, Nathaniel. *Twice-Told Tales*. United States: American Stationers, 1837.
- HUTCHEON, Linda. *Uma Teoria da Paródia – ensinamentos das formas de arte do século XX*. Tradução de Teresa Louro Pérez. Rio de Janeiro: edições 70, 1985.
- JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. Tradução de José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2001.
- JANSON, H. N.; JANSON, Anthony F. Cidades, catedrais e arte gótica. In: _____. *Iniciação à História da Arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- JOYCE, James. *Ulisses*. New York: Oxford University Press, 1922.
- JOZEF, Bella. O Espaço da Paródia - o problema da intertextualidade e a carnavalização. In: *Revista do tempo brasileiro*. Sobre a paródia. Rio de Janeiro: Edições Tempo Brasileiro, 1980.
- JÚNIOR, Alberto Lucena. *Arte da animação: técnica e estética através da história*. São Paulo: Senac, 2002.
- KRISTEVA, Julia. *Introdução à semiótica*. Tradução de Lúcia Helena França Ferraz. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- LAMBERT, José; VAN GORP, Hendrik. On Describing translations. In: HERMANS, Theo (Ed.) *The manipulation of literature*. Studies in literary translation. London/Sydney: Croom Helm, 1985.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MCCANN; Jesse L; GROENING, Matt. *The Simpsons Beyond Forever!: A Complete Guide to Our Favorite Family ...Still Continued*. New York: Harper Collins, 2002.
- _____. *The Simpsons One Step Beyond Forever!: A Complete Guide to Our Favorite Family ...Continued Yet Again*. New York: HarperCollins, 2005.
- MILLER, Raymond H. *Inventors and Creators - Matt Groening*. San Diego: KidHaven Press, 2005.
- MORA, Ferrater José. *Dicionário da Filosofia*. São Paulo: Martins Pontes, 2001.

- NIDA, Eugene A. *Toward a Science of Translating with Special Reference to Principles and Procedures Involved in Bible Translation*. Leiden: Brill, 1964.
- NÖTH, Winfried. *Panorama da Semiótica*. De Platão a Peirce. São Paulo: AnnaBlume, 1995.
- PAZ, Octavio. *Tradução, Literatura e Literariedade*. Tradução de Doralice Alves de Queiroz. Belo Horizonte: EDUFMG, 2006.
- PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. S.Paulo: Perspectiva, 1999.
- PLATÃO. A República. In: *Os Pensadores*. 5ª ed. São Paulo: Nova Cultural, 1991.
- POE, Edgar Allan Poe. *Al Araaf, Tamerlane and Minor Poems*. Nova York: Classic Textbooks, 1829.
- _____. A Filosofia da Composição. In: *Edgar Allan Poe: ficção completa, poesia e ensaios*. Org., e Tradução de Oscar Mendes e Milton Amado. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1981.
- _____. *Complete poems of Edgar Allan Poe*. Michigan: The Heritage Press, 1943.
- _____. *Histórias Extraordinárias*. Tradução de Pietro Nassetti. São Paulo: Martin Claret, 2002.
- _____. *Poems*. New York: Elam Bliss, 1831.
- _____. *Poemas e Ensaios*. Tradução de Oscar Mendes e Milton Amado. São Paulo: Globo, 1999.
- _____. *Tales*. New York: Wiley & Putnam, 1845.
- _____. *Tales of the Grotesque and Arabesque*. Philadelphia: Lea and Blanchard, 1840.
- _____. *Tamerlane and Other Poems*. Boston: Richard Herne Shepherd, 1827.
- _____. *The Gold-Bug and the other tales*. New York: Dover Publications, 1991.
- _____. *The Narrative of Arthur Gordon Pym of Nantucket*. New York: Modern Library, 2002.
- PROENÇA, Graça. *A História da Arte*. São Paulo: Ática, 1991.
- REYNOLDS, David S. *Beneath the American Renaissance*. New York: Harvard University, 1999.
- RICHMOND, Ray; COFFMAN, Antonia. *The Simpsons: A Complete Guide to our Favorite Family*. New York: Harper Collins Publishers, 1997.

- SALLES, Cecília Almeida. *Crítica genética: fundamentos dos estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: EDUC, 2000.
- SANT'ANNA, Affonso Romano de. *Paródia, Paráfrase & Cia*. São Paulo: Ática, 2004.
- SANTAELLA, Lúcia. *Contos de Edgar Allan Poe*. São Paulo: Cultura, 1985.
- _____. *O que é semiótica?* S. Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. *Semiótica aplicada*. S.Paulo: Pioneira Thomson learning, 2002.
- SOARES, Angélica. *Gêneros Literários*. 7º ed. São Paulo: Ática, 2007.
- SOVA, Dawn B. *Edgar Allan Poe: A to Z*. New York: Checkmark Books, 2001.
- SPILLER, Robert E. *O Ciclo da Literatura Norte-Americana*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1967.
- STAM, Robert. *Introdução à Teoria do Cinema*. Tradução de Fernando Mascarello. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- TODOROV, Tzvetan. *Introdução à Literatura Fantástica*. 3º edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- TOURY, Gideon. *Descriptive Translation Studies and Beyond*. Tel Aviv: The Porter Institute for Poetics and Semiotics, 1995.
- VASARI, Giorgio. *Le Vite de' più Eccellenti Pittori, Scultori e Architettori*. Florença: Lorenzo Torrentino, 1550.
- VASCONCELOS, Sandra Guardini. *Dez lições sobre o romance inglês do século XVIII*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2002.
- VINES, Louis Davis. *Valéry and Poe: A Literary Legacy*. New York: University Press, 1992.
- VIRGÍLIO. *Eneida*. Tradução de José Victorino Barreto Feio e José Maria da Costa e Silva. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- WILLIAMS, Richard. *The Animator's Survival Kit – A manual of methods, principles and formulas*. London: Faber & Faber, 2002.

SITES DA INTERNET:

ALVES, Castro. **Navio negreiro**. Disponível em: <<http://www.terra.com.br/virtualbooks/freebook/port/Lport2/navionegreiro.htm>>. Acesso em 10 janeiro de 2009.

CARTWRIGHT, Nancy. Disponível em: <<http://www.nancycartwright.com/>>. Acesso em 23 de maio de 2009.

CROSBY, Tim. Terceirização da animação. Disponível em: <<http://empresasefinancas.hsw.uol.com.br/terceirizacao4.htm>>. Acesso em 15 de agosto de 2009.

Literatura em Conta Gotas. Disponível em: <<http://literaturaemcontagotas.wordpress.com/2009/05/>>. Acesso em 20 de maio de 2009.

POE, Edgar Allan. Portal oficial. Disponível em: <http://www.poebrasil.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=118&Itemid=58>. Acesso em 05 de julho de 2009.

POE, Allan Poe. *Review of Twice-Told Tales*. Disponível em: <<http://www.eapoe.org/works/criticism/gm542hn1.htm>>. Acesso em 02 de janeiro de 2010.

REARDONI, Jim. Especial "Wall-E": Jim Reardon explica como são feitos os storyboards. Entrevistadora: Marcela Tavares. Último Segundo, São Paulo, set. 2004. Disponível em: <http://ultimosegundo.ig.com.br/cultura/2008/04/09/especial_wall_e_jim_reardon_explica_como_sao_feitos_os_storyboards_1264106.html>. Acesso em: 10 abr. 2009.

Second send-off for US writer Poe. Disponível em: <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/americas/8301128.stm>>. Acesso em 05 de novembro de 2009.

SHEARER, Herry. Disponível em: <<http://harryshearer.com/>>. Acesso em 26 de maio de 2009.

Site oficial de *The Simpsons*. Disponível em: <<http://www.thesimpsons.com/index.html>>. Acesso em 20 de maio de 2009.

SILVERMAN, David. *Mente Aberta - Entrevista de David Silverman a Revista Época*. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EDG82204-6006-511,00.html>>. Acesso em 15 de junho de 2009.

Tracey Ullman Shorts Episode Guide. Disponível em: <<http://www.simpsonscrazy.com/downloads/shorts.shtml>>. Acesso em 12 de abril de 2009.

FILMOGRAFIA:

LISA'S RIVAL. Episódio de *Os Simpsons*, 6º Temporada. Direção: Mark Kirkland. Roteiro: Mike Scully. 1994. 1 DVD (28 min.) Los Angeles: FOX Home Entertainment.

TREEHOUSE OF HORROR I. Episódio de *Os Simpsons*, 2º Temporada. Direção: David Silverman. Roteiro: Sam Simon, John Swartzwelder, Jay Kogen, Wallace

Wolodarsky e Edgar Allan Poe. 1990. 1 DVD (28 min.). Los Angeles: Fox Home Entertainment.

THE TELLTALE HEAD. Episódio de *Os Simpsons*, 1ª Temporada. Direção: Rich Moore. Roteiro: Al Jean, Mike Reiss, Sam Simon e Matt Groening. 1990. 1 DVD (28 min.) Los Angeles: Fox Home Entertainment.

ANEXOS

ANEXO 1

THE RAVEN BY EDGAR ALLAN POE

Once upon a midnight dreary, while I pondered, weak and weary,
Over many a quaint and curious volume of forgotten lore —
While I nodded, nearly napping, suddenly there came a tapping,
As of some one gently rapping — rapping at my chamber door.
“’Tis some visitor,” I muttered, “tapping at my chamber door —
Only this and nothing more.”

Ah, distinctly I remember, it was in the bleak December,
And each separate dying ember wrought its ghost upon the floor.
Eagerly I wished the morrow; — vainly I had sought to borrow
From my books surcease of sorrow—sorrow for the lost Lenore —
For the rare and radiant maiden whom the angels name Lenore —
Nameless here for evermore.

And the silken sad uncertain rustling of each purple curtain
Thrilled me — filled me with fantastic terrors never felt before;
So that now, to still the beating of my heart, I stood repeating
“’Tis some visitor entreating entrance at my chamber door —
Some late visitor entreating entrance at my chamber door; —
This it is and nothing more.”

Presently my soul grew stronger; hesitating then no longer,
“Sir,” said I, “or Madam, truly your forgiveness I implore;
But the fact is I was napping, and so gently you came rapping,
And so faintly you came tapping — tapping at my chamber door,
That I scarce was sure I heard you” — here I opened wide the door: —
Darkness there and nothing more.

Deep into that darkness peering, long I stood there wondering, fearing,
Doubting, dreaming dreams no mortal ever dared to dream before;

But the Raven, sitting lonely on that placid bust, spoke only
That one word, as if his soul in that one word he did outpour.
Nothing further then he uttered; not a feather then he fluttered —
Till I scarcely more than muttered, “Other friends have flown before —
On the morrow *he* will leave me, as my Hopes have flown before.”

Then the bird said, “Nevermore.”

Startled at the stillness broken by reply so aptly spoken,
“Doubtless,” said I, “what it utters is its only stock and store,
Caught from some unhappy master, whom unmerciful Disaster
Followed fast and followed faster till his songs one burden bore —
Till the dirges of his Hope the melancholy burden bore

Of ‘Never—nevermore.’”

But the Raven still beguiling all my sad soul into smiling,
Straight I wheeled a cushioned seat in front of bird and bust and door;
Then, upon the velvet sinking, I betook myself to linking
Fancy unto fancy, thinking what this ominous bird of yore —
What this grim, ungainly, ghastly, gaunt and ominous bird of yore

Meant in croaking “Nevermore.”

This I sat engaged in guessing, but no syllable expressing
To the fowl whose fiery eyes now burned into my bosom’s core;
This and more I sat divining, with my head at ease reclining
On the cushion’s velvet lining that the lamp-light gloated o’er,
But whose velvet violet lining with the lamp-light gloating o’er,

She shall press, ah, nevermore!

Then, methought, the air grew denser, perfumed from an unseen censer,
Swung by Seraphim whose foot-falls tinkled on the tufted floor.
“Wretch,” I cried, “thy God hath lent thee — by these angels he hath sent thee
Respite — respite and nepenthe from thy memories of Lenore!
Quaff, oh quaff this kind nepenthe, and forget this lost Lenore!”

Quoth the Raven, “Nevermore.”

“Prophet!” said I, “thing of evil!—prophet still, if bird or devil! —
Whether Tempter sent, or whether tempest tossed thee here ashore,
Desolate yet all undaunted, on this desert land enchanted —
On this home by Horror haunted — tell me truly, I implore —
Is there — *is* there balm in Gilead? — tell me — tell me, I implore!”
Quoth the Raven, “Nevermore.”

“Prophet!” said I, “thing of evil! — prophet still, if bird or devil!
By that Heaven that bends above us — by that God we both adore —
Tell this soul with sorrow laden if, within the distant Aidenn,
It shall clasp a saintly maiden whom the angels name Lenore —
Clasp a rare and radiant maiden whom the angels name Lenore.”
Quoth the Raven, “Nevermore.”

“Be that word our sign of parting, bird or fiend!” I shrieked, upstarting —
“Get thee back into the tempest and the Night’s Plutonian shore!
Leave no black plume as a token of that lie thy soul hath spoken!
Leave my loneliness unbroken! — quit the bust above my door!
Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!”
Quoth the Raven, “Nevermore.”

And the Raven, never flitting, still is sitting — still is sitting
On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;
And his eyes have all the seeming of a Demon’s that is dreaming,
And the lamp-light o’er him streaming throws his shadow on the floor;
And my soul from out that shadow that lies floating on the floor
Shall be lifted — nevermore!

ANEXO 2

THE TELL-TALE HEART BY EDGAR ALLEN POE

TRUE! - nervous - very, very dreadfully nervous I had been and am; but why will you say that I am mad? The disease had sharpened my senses - not destroyed - not dulled them. Above all was the sense of hearing acute. I heard all things in the heaven and in the earth. I heard many things in hell. How, then, am I mad? Hearken! and observe how healthily - how calmly I can tell you the whole story.

It is impossible to say how first the idea entered my brain; but once conceived, it haunted me day and night. Object there was none. Passion there was none. I loved the old man. He had never wronged me. He had never given me insult. For his gold I had no desire. I think it was his eye! yes, it was this! He had the eye of a vulture - a pale blue eye, with a film over it. Whenever it fell upon me, my blood ran cold; and so by degrees - very gradually - I made up my mind to take the life of the old man, and thus rid myself of the eye forever.

Now this is the point. You fancy me mad. Madmen know nothing. But you should have seen me. You should have seen how wisely I proceeded - with what caution - with what foresight - with what dissimulation I went to work! I was never kinder to the old man than during the whole week before I killed him. And every night, about midnight, I turned the latch of his door and opened it - oh so gently! And then, when I had made an opening sufficient for my head, I put in a dark lantern, all closed, closed, that no light shone out, and then I thrust in my head. Oh, you would have laughed to see how cunningly I thrust it in! I moved it slowly - very, very slowly, so that I might not disturb the old man's sleep. It took me an hour to place my whole head within the opening so far that I could see him as he lay upon his bed. Ha! would a madman have been so wise as this, And then, when my head was well in the room, I undid the lantern cautiously - oh, so cautiously - cautiously (for the hinges creaked) - I undid it just so much that a single thin ray fell upon the vulture eye. And this I did for seven long nights - every night just at midnight - but I found the eye always closed; and so it was impossible to do the work; for it was not the old man who vexed me, but his Evil Eye. And every morning, when the day broke, I went boldly into the chamber, and spoke courageously

to him, calling him by name in a hearty tone, and inquiring how he has passed the night. So you see he would have been a very profound old man, indeed, to suspect that every night, just at twelve, I looked in upon him while he slept.

Upon the eighth night I was more than usually cautious in opening the door. A watch's minute hand moves more quickly than did mine. Never before that night had I felt the extent of my own powers - of my sagacity. I could scarcely contain my feelings of triumph. To think that there I was, opening the door, little by little, and he not even to dream of my secret deeds or thoughts. I fairly chuckled at the idea; and perhaps he heard me; for he moved on the bed suddenly, as if startled. Now you may think that I drew back - but no. His room was as black as pitch with the thick darkness, (for the shutters were close fastened, through fear of robbers,) and so I knew that he could not see the opening of the door, and I kept pushing it on steadily, steadily.

I had my head in, and was about to open the lantern, when my thumb slipped upon the tin fastening, and the old man sprang up in bed, crying out - "Who's there?"

I kept quite still and said nothing. For a whole hour I did not move a muscle, and in the meantime I did not hear him lie down. He was still sitting up in the bed listening; - just as I have done, night after night, hearkening to the death watches in the wall.

Presently I heard a slight groan, and I knew it was the groan of mortal terror. It was not a groan of pain or of grief - oh, no! - it was the low stifled sound that arises from the bottom of the soul when overcharged with awe. I knew the sound well. Many a night, just at midnight, when all the world slept, it has welled up from my own bosom, deepening, with its dreadful echo, the terrors that distracted me. I say I knew it well. I knew what the old man felt, and pitied him, although I chuckled at heart. I knew that he had been lying awake ever since the first slight noise, when he had turned in the bed. His fears had been ever since growing upon him. He had been trying to fancy them causeless, but could not. He had been saying to himself - "It is nothing but the wind in the chimney - it is only a mouse crossing the floor," or "It is merely a cricket which has made a single chirp." Yes, he had been trying to comfort himself with these suppositions: but he had found all in vain. All in vain; because Death, in approaching him had stalked with his black shadow before him, and enveloped the victim. And it

was the mournful influence of the unperceived shadow that caused him to feel - although he neither saw nor heard - to feel the presence of my head within the room.

When I had waited a long time, very patiently, without hearing him lie down, I resolved to open a little - a very, very little crevice in the lantern. So I opened it - you cannot imagine how stealthily, stealthily - until, at length a simple dim ray, like the thread of the spider, shot from out the crevice and fell full upon the vulture eye.

It was open - wide, wide open - and I grew furious as I gazed upon it. I saw it with perfect distinctness - all a dull blue, with a hideous veil over it that chilled the very marrow in my bones; but I could see nothing else of the old man's face or person: for I had directed the ray as if by instinct, precisely upon the damned spot.

And have I not told you that what you mistake for madness is but over-acuteness of the sense? - now, I say, there came to my ears a low, dull, quick sound, such as a watch makes when enveloped in cotton. I knew that sound well, too. It was the beating of the old man's heart. It increased my fury, as the beating of a drum stimulates the soldier into courage.

But even yet I refrained and kept still. I scarcely breathed. I held the lantern motionless. I tried how steadily I could maintain the ray upon the eve. Meantime the hellish tattoo of the heart increased. It grew quicker and quicker, and louder and louder every instant. The old man's terror must have been extreme! It grew louder, I say, louder every moment! - do you mark me well I have told you that I am nervous: so I am. And now at the dead hour of the night, amid the dreadful silence of that old house, so strange a noise as this excited me to uncontrollable terror. Yet, for some minutes longer I refrained and stood still. But the beating grew louder, louder! I thought the heart must burst. And now a new anxiety seized me - the sound would be heard by a neighbour! The old man's hour had come! With a loud yell, I threw open the lantern and leaped into the room. He shrieked once - once only. In an instant I dragged him to the floor, and pulled the heavy bed over him. I then smiled gaily, to find the deed so far done. But, for many minutes, the heart beat on with a muffled sound. This, however, did not vex me; it would not be heard through the wall. At length it ceased. The old man was dead. I removed the bed and examined the corpse. Yes, he was stone, stone dead. I placed my hand upon the

heart and held it there many minutes. There was no pulsation. He was stone dead. His eye would trouble me no more.

If still you think me mad, you will think so no longer when I describe the wise precautions I took for the concealment of the body. The night waned, and I worked hastily, but in silence. First of all I dismembered the corpse. I cut off the head and the arms and the legs.

I then took up three planks from the flooring of the chamber, and deposited all between the scantlings. I then replaced the boards so cleverly, so cunningly, that no human eye - not even his - could have detected any thing wrong. There was nothing to wash out - no stain of any kind - no blood-spot whatever. I had been too wary for that. A tub had caught all - ha! ha!

When I had made an end of these labors, it was four o'clock - still dark as midnight. As the bell sounded the hour, there came a knocking at the street door. I went down to open it with a light heart, - for what had I now to fear? There entered three men, who introduced themselves, with perfect suavity, as officers of the police. A shriek had been heard by a neighbour during the night; suspicion of foul play had been aroused; information had been lodged at the police office, and they (the officers) had been deputed to search the premises.

I smiled, - for what had I to fear? I bade the gentlemen welcome. The shriek, I said, was my own in a dream. The old man, I mentioned, was absent in the country. I took my visitors all over the house. I bade them search - search well. I led them, at length, to his chamber. I showed them his treasures, secure, undisturbed. In the enthusiasm of my confidence, I brought chairs into the room, and desired them here to rest from their fatigues, while I myself, in the wild audacity of my perfect triumph, placed my own seat upon the very spot beneath which reposed the corpse of the victim.

The officers were satisfied. My manner had convinced them. I was singularly at ease. They sat, and while I answered cheerily, they chatted of familiar things. But, ere long, I felt myself getting pale and wished them gone. My head ached, and I fancied a ringing in my ears: but still they sat and still chatted. The ringing became more distinct: - It

continued and became more distinct: I talked more freely to get rid of the feeling; but it continued and gained definiteness - until, at length, I found that the noise was not within my ears.

No doubt I now grew very pale; - but I talked more fluently, and with a heightened voice. Yet the sound increased - and what could I do? It was a low, dull, quick sound – much such a sound as a watch makes when enveloped in cotton. I gasped for breath - and yet the officers heard it not. I talked more quickly - more vehemently; but the noise steadily increased. I arose and argued about trifles, in a high key and with violent gesticulations; but the noise steadily increased. Why would they not be gone? I paced the floor to and fro with heavy strides, as if excited to fury by the observations of the men - but the noise steadily increased. Oh God! what could I do? I foamed - I raved - I swore! I swung the chair upon which I had been sitting, and grated it upon the boards, but the noise arose over all and continually increased. It grew louder - louder - louder! And still the men chatted pleasantly, and smiled. Was it possible they heard not? Almighty God! - no, no! They heard! - they suspected! - they knew! - they were making a mockery of my horror!-this I thought, and this I think. But anything was better than this agony! Anything was more tolerable than this derision! I could bear those hypocritical smiles no longer! I felt that I must scream or die! and now - again! - hark! louder! louder! louder! louder!

“Villains!” I shrieked, “dissemble no more! I admit the deed! - tear up the planks! here, here! - It is the beating of his hideous heart!”

ANEXO 3

TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO *THE TREEHOUSE HORROR I – THE RAVEN*

Written by Edgar Allan Poe and Sam Simon

Directed by David Silverman

As Lisa reads, the scene changes to a scary mansion.

Lisa: Once upon a midnight dreary, [...]

Narrator: [...] while I pondered, weak and weary, over many a quaint and curious volume of forgotten lore -- Lines 1-2 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

Homer sits, asleep, with a book titled "Forgotten Lore Vol.~II" on his lap.

When the tapping occurs in the next stanza, Homer wakes up with a start and looks around nervously.

Narrator: While I nodded, nearly napping, suddenly there came a tapping, as of some one gently rapping, rapping at my chamber door –

Homer: "Tis some visiter",

Narrator: I muttered,

Homer: "tapping at my chamber door --
Only this and nothing more".

Bart: Are we scared yet?

-- Lines 3-6 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

Homer returns to sleep.

Narrator: Ah, distinctly I remember it was in the bleak December;

And each separate dying ember wrought its ghost upon the floor.

Eagerly I wished the morrow; -- vainly I had sought to borrow

From my books surcease of sorrow -- Lines 7-10 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

Homer wakes up and walks to a tall portrait of Lenore (Marge), her hair going up so far that it requires a second panel.

Narrator: sorrow for the lost Lenore --

Homer: [plaintively] Oh, Lenore...

Narrator: For the rare and radiant maiden whom the angels name Lenore -
Nameless here for evermore. - Lines 10-12 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

A rustle is heard outside. Homer screams and hides behind the chair.

Narrator: And the silken, sad, uncertain rustling of each purple curtain

Thrilled me -- filled me with fantastic terrors never felt before;

So that now, to still the beating of my heart, I stood repeating, - Lines 13-15
of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

Homer hides under the chair.

Homer: "Tis some visiter entreating entrance at my chamber door --
This it is and nothing more." - Lines 16,18 (17 omitted) of "The Raven" in
"Treehouse of Horror".

Narrator: Presently my soul grew stronger; hesitating then no longer,

Homer: "Sir",

Narrator: said I,

Homer: "or Madam, truly your forgiveness I implore;

But the fact is I was napping, and so gently you came rapping,
And so faintly you came tapping, tapping at my chamber door,
That I scarce was sure I heard you"

Narrator: -- here I opened wide the door; ---

Homer: [throws open the door and covers his eyes]

Bart: [impatiently] This better be good.

Homer: [peeks through his fingers]

Narrator: Darkness there and nothing more.

Homer: Huh? - Lines 19-24 of "The Raven" in "Treehouse of Horror".

Sitting outside the treehouse is Homer, clearly scared. Bart complains, "You know what would have been scarier than nothing?" "What?" "ANYTHING!"

Narrator: Back into the chamber turning, all my soul within me burning,

Soon again I heard a tapping something<1> louder than before.

Homer: "Surely",

Narrator: said I,

Homer: "surely that is something at my window lattice;

Let me see, then, what thereat is, and this mystery explore" -- Lines 31-34 of
"The Raven" in "Treehouse of Horror"

Homer opens the window.

Narrator: Open here I flung the shutter, when, with many a flirt and flutter,

In there stepped a stately Raven of the saintly days of yore; -- Lines 37-38 of
"The Raven" in "Treehouse of Horror"

The raven bears a striking resemblance to Bart.

Narrator: Not the least obeisance made he; not a minute stopped or stayed he;

But, with mien of lord or lady, perched above my chamber door

Perched upon a bust of Pallas just above my chamber door

Perched, and sat, and nothing more. -- Lines 39-42 of "The Raven" in
"Treehouse of Horror"

Homer chuckles.

Homer: "Though thy crest be shorn and shaven, thou",

Narrator: I said,

Homer: "art sure no craven,

Ghastly grim and ancient Raven wandering from the Nightly shore --
Tell me what thy lordly name is on the Night's Plutonian shore!

Narrator: Quoth the Raven

Bart/Raven: Eat my shorts! -- lines 45-48 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

Lisa tells Bart that the Raven says "Nevermore" and nothing else. Bart reluctantly gives in.

An odor wanders past, and Homer catches a whiff of it.

Narrator: Then, methought, the air grew denser, perfumed by some<2> unseen censer -
line 81 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

The 'unseen' censer whaps Homer upside the head. ("D'oh!")

Narrator: Swung by Seraphim whose foot-falls tinkled on the tufted floor. -- line 82 of
"The Raven" in "Treehouse of Horror"

The seraphim in question are an angelic Lisa and Maggie.

Homer: "Wretch",

Narrator: I cried,

Homer: "thy God hath lent thee -- by these angels he hath sent thee

<3> respite and nepenthe, from thy memories of Lenore;["] -- lines 83-84 of
"The Raven" in "Treehouse of Horror"

Homer orates before the portrait of Lenore.

Homer: ["] Quaff, oh quaff this kind nepenthe and forget this lost Lenore!"

Narrator: Quoth the Raven.

Bart/Raven: "Nevermore".

Homer: D'oh! -- lines 85-86 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

Homer is really angry now.

Homer: "Be that word our sign of<4> parting, bird or fiend!"

Narrator: I shrieked, upstarting --

Homer: "Get thee back into the tempest and the Night's Plutonian shore!

Leave no black plume as a token of that lie thy soul has<5> spoken!

Leave my loneliness unbroken! -- quit the bust above my door!

Take thy beak from out my heart, and take thy form from off my door!"

Narrator: Quoth the Raven.

Bart/Raven: "Nevermore".

Homer: [trying to stay calm] "Take thy beak from out my heart, and take thy form from
off my door!"

Narrator: Quoth the Raven.

Bart/Raven: "Nevermore".

Homer: Why you little...!

Bart/Raven: Uh-oh! -- lines 99-104 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

Homer lunges for the Raven, who flits off. Homer chases the bird across and around the room, but it remains barely out of reach.

Homer: Come back here, you little Raven!

Homer's chase makes a mess of his chamber.

Homer: D'ah, grf, son-of-a, d'oh!

Homer throws a potted plant at the Raven, who dodges the projectile. In true cartoon fashion, the plant hits Homer on the head. Tiny Ravens dance around Homer's head, chanting, "Nevermore, Nevermore, Nevermore"...

The chase continues. The Raven plucks books from the shelf and drops them.

The Raven has returned to its place atop the bust of Pallas. Below lies the carnage it has wrought upon the room.

Narrator: And the Raven, never flitting, still is sitting, still is sitting

On the pallid bust of Pallas just above my chamber door;

And his eyes have all the seeming of a demon's that is dreaming,

And the lamp-light o'er him streaming throws his shadow on the floor;

And my soul from out that shadow that lies floating on the floor

Shall be lifted -- nevermore! -- Lines

105-110 of "The Raven" in "Treehouse of Horror"

Notes:

<1> Original says "somewhat", not "something".

<2> Original says "from an" not "by some"

<3> Original has "Respite -- " at the beginning of the line

<4> Original says "in" not "of"

<5> Original says "hath" not "has"

The Raven chuckles evilly.

Fade back to the treehouse.

Bart: Lisa, that wasn't scary. Not even for a poem.

Lisa: Well it was written in 1845. Maybe people were easier to scare back then.

Bart: Oh, yeah. Like when you look at "Friday the Thirteenth, Part 1". Pretty tame by today's standards.

Marge calls the kids to bed, and Bart brags that he won't have any trouble falling asleep tonight. As the kids descend, we see Homer sitting outside the treehouse, shivering.

Maggie, Lisa, and Bart all sleep soundly in their respective rooms. Homer begs Marge not to turn off the light, with no success. Through the window, he sees the Bart/Raven, which chuckles before flying away. "Oh, I hate Halloween".

ANEXO 4

TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO *THE TELLTALE HEAD*

Written by Al Jean, Mike Reiss, Sam Simon and Matt Groening
Directed by Rich Moore

At night, Bart and Homer walk down the streets of downtown Springfield.

Bart carries the head of a statue. Homer reassures Bart, "You know, Bart, when I was your age, I pulled a few boners. But I think you'll find that people are pretty decent if you give them half a---" They turn the corner and find an angry, torch-wielding mob. Running out of places to run, Homer and Bart run onto the town square, which sports a headless statue. Each tells the other to go, but both refuse to leave the other to die. "We'll die together, like a father and son should."

The mob closes in, and Bart climbs to the top of the statue.

Bart: Murderous mob, I beg you to spare our lives, at least until you've heard the story of how we ended up with the head of our beloved town founder.

Barney: How long will this story take?

Bart: Uh... About twenty-three minutes and five seconds.

They agree. It all started Sunday morning. Marge calls the kids downstairs. The three kids come down, all dressed adorably. (Bart uses the banister express.) Marge gives them a quick inspection.

Marge: Bart, assume the position.

Bart: [turns and leans against the wall, legs spread]

Marge: [frisks Bart]

Marge finds a slingshot and a Radioactive Man comic. Meanwhile, Homer hops nervously on the couch, watching football. His team fumbles, and the opponents recover it for a touchdown. Marge is upset that Homer wagered \$50 on the game, but Homer insists it's not gambling. The win is guaranteed. (His team fumbles again, recovered for a touchdown.)

In the car, Marge politely complains/scolds that she always has to drag everyone to church. Homer tunes the football game on the car radio. When his team scores, he honks the horn and flashes his headlights. In the back seat, Bart also grins widely, listening to his Walkman.

Announcer: This could be the most remarkable comeback since Lazarus rose from the dead!

Homer: Laza-who?

They arrive at the First Church of Springfield. Bart dances silently to the music.

Marge: [confiscates Bart's personal stereo] Were you going to listen to rock music in Sunday School?

Bart: Maybe.

Marge: Can you believe this, Homer? ... Homer? Homer?

Homer: [in the car, bashes his head on the steering wheel in frustration]

Marge: [goes to the car] Homer, were you planning on sitting in the car until the [football] game is over?

Homer: Maybe.

Marge tosses the radio into the car, and Homer pockets it.

In Sunday School, Miss Allbright tries to explain to the kids that animals don't go to heaven. Heaven is for people.

Milhouse: Will there be cavemen in heaven?

Sunday School Teacher: Certainly not!

Bart: Uh, ma'am? What if you're a really good person, but you get into a really, really bad fight and your leg gets gangrene and it has to be amputated. Will it be waiting for you in heaven?

Sunday School Teacher: For the last time, Bart, yes!

Meanwhile, Reverend Lovejoy gives his sermon, titled, "Gambling: The Eighth Deadly Sin". Slowly push in on Homer in the congregation, wearing Bart's headphones and listening to the football game. The audio changes to the play-by-play. Reverend Lovejoy's arm motions serve to illustrate the football action. Homer's team sets up for a game-winning field goal. Homer and the congregation pray. The kick is good, and Homer stands up, yelling, "It's good! It's good!" All eyes turn to him. "It's good... to see you all in church".

Meanwhile, Miss Allbright is completely exasperated.

Sunday School Teacher: [very tired] The ventriloquist goes to heaven, but the dummy doesn't.

Bart: [raises his hand] Ooh-ooh-ooh! Me!

Sunday School Teacher: Bart?

Bart: What about a robot with a human brain?

Sunday School Teacher: [at the breaking point] I don't know! All these questions! Is a little blind faith too much to ask!?!

The service has ended. In the car, Marge scolds Homer, then...

Marge: Lisa, Bart, what did you two learn in Sunday School today?

Lisa: The answers to deep theological questions.

Bart: Yeah, among other things, apes can't get into heaven.

Homer: What? Those cute little monkeys? That's terrible. Who told you that?

Bart: Our teacher.

Homer: I can understand how they wouldn't let in those wild jungle apes, but what about those really smart ones who live among us? Who roller-skate and smoke cigars?

The car stops for a traffic light in front of a movie theater.

Bart: Cool, man, Space Mutants 4. Let me off! Let me off!

Marge: No way, Jose.

Homer: Marge, they're only space mutants.

Marge: Uh uh. know what those movies are like. Killing innocent people, eating human flesh. You'll just get a lot of bad ideas.

At home, Bart approaches Homer, who is resting on the couch. Bart asks for \$5, and Homer winkingly hopes Bart doesn't spend it on a certain movie. ("Perish the thought!") Bart goes upstairs, undresses in the hallway, enters his room naked, puts on his shirt and shorts, grabs his skateboard, and swings out the window, without once breaking stride.

Bart skateboards cheerily to the theater, where he is greeted by Jimbo and Kerny, the worst kids in town. Momentarily distracted, Bart crashes into a lamppost. "Didn't hurt". Dolph pops his head out the side door of the theater. "The coast is clear".

Bart: You guys are sneaking in?

Kerny: eah, only saps pay to see movies.

Jimbo: Hey, Bart, come on!

Bart: But sneaking into movies is practically stealing, man.

Kerny: Practically?

Jimbo: It <is> stealing.

Bart: Well, okay. I just wanted to make sure we aren't deluding ourselves.

The movie plays to a nearly empty theater. The Space Mutant makes its surprise appearance. At the same time, the usher grabs our quartet and tosses them out. Says Dolph, "We'll take our business elsewhere".

The quartet goes into the Kwik-E-Mart, where Bart buys some Squashes with the \$5 Homer gave him. While Apu fills the order, the others shoplift like mad. Bart pays for the drinks, and finds that the guys have left. He finds them in the parking lot, enjoying their booty. They thank him for covering for them while they used the "five finger discount".

They go into the town square, where Dolph, Kerny, and Jimbo throw rocks at the statue of Jebediah Springfield, town founder. Jimbo hands Bart a rock, and he throws it. A local shopkeeper chases them away. The gang lies on their backs, admiring the clouds. Various shapes seen include a cherry bomb, a guy with a switchblade stuck in his back, a schoolbus going over a cliff with kids screaming, and a headless statue of Jebediah Springfield. Jimbo, Kerny, and Dolph think it'd be cool if someone cut his head off. When Bart leaps to Jebediah's defense, the other razzes him. "Man, I thought you were cool". Bart trudges off.

Bart pays another visit to the statue, and gets an idea.

Back at home...

Homer: [reading The Bowl Earth Catalog] Wow, look at these bowling balls, Maggie! Can you think of a better way for Daddy to spend his hard-won fifty bucks? [turns the page] Gasp! ow I've seen everything. Black, marbled with a liquid center. The Stealth Bowler. The pins don't know what hit 'em.

Bart comes home.

Bart: I was wondering. How important is it to be popular?

Homer: I'm glad you asked, son. Being popular is the most important thing in the world!

Bart: Like, sometimes, you could do stuff that you think is pretty bad, so other kids will like you better?

Homer: You're not talking about killing anyone, are you?

Bart: No.

Homer: Are you!

Bart: No!

Homer: Then run along, you little scamp! [Musses Bart's hair] A boy without mischief is like a bowling ball without a liquid center.

A boy without mischief is like a bowling ball without a liquid center.

At 3am, Bart, clad in black ninja garb, sneaks out of his room. He accidentally steps on the cat, but grabs it and covers its mouth before it can scream out. He releases the cat outside and climbs out the window. Bart reaches the town square and unsheathes... A hacksaw! He climbs the statue and saws off the head. We pull back from the town square as the sawing continues. "What have I done?"

In bed, Bart wakes up and is startled by the head next to him. Marge calls him down to breakfast, where Homer and Lisa enjoy their morning meal.

Homer: Ooh, look at this one! The Hammer of Thor! It will send your pins to... Valhalla? Lisa?

Lisa: Valhalla is where Vikings go when they die.

Homer: Ooh, that's some ball!

Bart arrives, carrying a large knapsack containing something heavy and metallic.

We interrupt Mambo in the Morning for this special new bulletin. Radio report *the "act of senseless vandalism", and all are shocked.* We have no witnesses, no suspects, no leads. If anyone has any information, please dial 'O' and ask for the police. That number again: 'O'.

Chief Wiggum's press conference.

Even the reporter is unable to hold back his tears.

Bart asks why everyone's so excited. It's just a statue.

Just a statue? Is the Statue of Liberty just a statue?

Is the Leaning Tower of Pizza [sic] just a statue?

Bart hears the school bus and says, "Come on, Lis". Lisa sadly leaves for school.

In the tavern, Moe tries to get everyone to cheer up. Barney asks for a beer, "And make sure there's a head on it". Moe thinks this is funny. No one else does.

At the Springfield Retirement Home, Grampa Simpson joins the outrage.

Bart pays a visit to Jimbo, Kerny and Dolph, who say they wish they could see the guy who cut off the head. Bart unzips his knapsack. Kerny continues, "We'd break every bone in his stupid little body!" Bart quickly zips the knapsack shut. Bart reminds them of their wish from the previous day, but Kerny explains, "That was just cloud talk." Jimbo asks what's in the bag. Bart hears a voice. "It's the head of Jedediah Springfield..." Bart dashes off, past a crowd which has formed around the now headless statue. Bart tries to convince himself that the voice is just his imagination. In the crowd is Monty Burns, who breaks down in tears. Smithers, as always, is by his side. He holds a hanky to Burns' nose. "Blow, sir".

Bart returns home, and Lisa invites him to watch Krusty the Clown.

There is someone out there in Krusty-Land who has committed an atrocity! If you know who cut off Jedediah's head, I don't care if it's your brother, your sister, your daddy, or your mommy, turn him in! [brightly] Krusty will send you a free slide whistle, just like Sideshow Bob's!

Communists need not apply.

Bart digs a hole in the backyard and carries on a conversation with the head. The head suggests that a hero can be a young boy who admits his mistake. Bart tosses the head into the hole. "Yeah, well, I'm a little short on courage right now". The head asks Bart to think about it.

The rest of the family watches a documentary.

Caption: SPRINGFIELD: A CITY HELD HOSTAGE. DAY ONE (dramatization)]

Jedediah Obadiah Zachariah Jedediah Springfield, he was. [A cheesy documentary. Jedediah chops wood.]

In 1838, along the way, he met a ferocious bear. What is obviously a man in a bear costume appears. Jedediah discards his axe and wrestles the bear. The caption 'dramatization' reappears]. And killed him with his bare hands. That's B-A-R-E hands.

[Jedediah wins.]

We've recently uncovered evidence that the bear, in fact, probably killed <him>.

Bart appears, with the head. Homer approaches Bart menacingly. "Why? You little..." Bart explains, "Somehow I got the idea that being popular was the most important thing in the world". Homer reacts. Marge asks, "Where did you get a ridiculous idea like that!?" Homer nervously asks Marge to take it easy on the boy. Marge concludes that Homer was more than a little responsible. Homer leaves with Bart to return the "head thing" to the authorities.

At night, Bart and Homer walk down the streets of downtown Springfield. Bart carries the head of a statue. Homer reassures Bart, "You know, Bart, when I was your age, I pulled a few boners. But I think you'll find that people are pretty decent if you give them half a--- "They turn the corner and find an angry, torch-wielding mob. Running out of places to run, Homer and Bart run onto the town square"...

Various mob voices exclaim, "All right!" "We know this part!"

Dissolve back to the present. Bart concludes, "If you still want to tear apart this young Sunday School student as he stands on the brink of salvation, I await your wrath. But I'd like to add one thing. It wasn't until after I'd removed the head that we realized we were taking our heritage for granted. That's a crime, too. One I think we are all guilty of." The crowd is won over. Says Krusty, "Somehow, I don't feel like killing any more". Neither does Ms. Krabappel.

Homer tosses Bart the head, and with a quiet "Forgive me, sir", Bart replaces it. The head replies, "No problem, Bart". All are touched.

Burns: [overcome with emotion] I love you, Smithers.

Smithers: The feeling is more than mutual, sir.

Church bells peal, and there was much rejoicing.

ANEXO 5

TRANSCRIÇÃO DO EPISÓDIO *LISA'S RIVAL*

Written by Mike Scully

Directed by Mark Kirkland

[Syndication cuts are marked in curly braces "{}" and are courtesy of Frederic Briere and Ricardo Lafaurie.]

Lisa practices scales on her saxophone in her room when Bart enters.

Bart: Lisa, will you keep it down? I'm making a crank phone call to Principal Skinner.

Skinner: [on phone] Well, as a matter of fact, my refrigerator wasn't running. You've spared me quite a bit of spoilage: thank you, anonymous young man.

Bart: D'oh!

Lisa: It's my room, and I can do what I want.

Bart: Oh yeah? Well I can do what I want in my room. [walks off into his room, starts kicking wall]

Lisa: Bart, quit it!

Bart: [reading "Bad Boy's Life"] I can keep this up all day. -- A man of his word, "Lisa's Rival"

Lisa heads to the garage to play in peace, but Homer is already there.

Homer: Lisa, stop the racket. I'm trying to fix your mother's camera. [Holds drill to it, with hammer poised above it] Now, easy...easy... [Hits it; it smashes] Hmm... I'm going to need a bigger drill. -- The Time-Life series on camera repair.

Inside the house, Maggie colors with some magic markers while Marge reads a romance novel. She begins daydreaming about being on a ship with a tanned, muscular fellow.

Marge: My, these seas are certainly heaving.

Pirate: Well, no more than your bountiful bosom, [sly] milady.

Marge: [laughs rakishly] Does that earring mean you're a pirate? [Refers to earring in pirate's right ear]

Pirate: Kinda. Ah, the seas have quieted. And only in the sweet embrace of quietude can two lovers truly be -- [Lisa starts playing her sax] Ooh, such noise! Well, I'm done for the evening.

[Marge comes back to reality]

Marge: Mmm! Lisa, stop blowing my sex. I mean, stop blowing your sax, your sax. Stop it.

Lisa: Mom, I'm auditioning for first chair in the school band and I've got to practice!

Marge: I'm sorry, but I sacrificed a very expensive camera just to get some quiet time.

Even Maggie can't stand the noise: she plugs her ears with pacifiers. "Fine, I'll play outside", Lisa says sullenly.

{{The sound of Lisa's saxophone can be heard outside}}

Flanders: {Hey, what -- that sounds like Gabriel's trumpet. You know what that means, kids!}

Rod+Todd: {Yay! Judgment Day!} -- Trumpet, saxophone: whatever, "Lisa's Rival" *In Miss Hoover's class, the children are writing a quiz.*

Hoover: Forty-five seconds till pencils down.

Ralph: [whispering] Lisa, what's the answer to number seven?

Lisa: [whispering] Sorry, Ralph. That would defeat the purpose of testing as a means of student evaluation.

Ralph: [pause] My cat's name is Mittens. -- Followups set to alt.non.sequitur, "Lisa's Rival"

Miss Hoover counts down the last three seconds until pencils down as the students groan.

Hoover: Now, here's an oral extra-credit question. What was Christopher Columbus actually looking for when he discovered America?

Lisa: [puts her hand up] Ooh! Ooh!

Hoover: Anyone besides Lisa for a change?

Ralph: [puts his hand up] Ooh! Ah!

Hoover: [nonplussed] Ralph, this better not be about your cat.

Ralph: [puts his hand down] Oh.

Hoover: Oh, all right, Lis --

Alison: Columbus was looking for a passage to India.

Hoover: Correct, Alison! And on your very first day in our class.

Alison: And, during a subsequent voyage, Columbus found what is now the continent of South America.

Hoover: Yowie...

Lisa: I never made Miss Hoover "yowie"...

At lunch time, Lisa approaches Alison, who is seated on a bench eating a sandwich.

Lisa: Hi, Alison, I'm Lisa Simpson. Oh, it's great to finally meet someone who converses above the normal eight-year-old level.

Alison: Actually, I'm seven. I was just skipped ahead because I was getting bored with the first grade.

Lisa: You're younger than me too? [look worried, starts breathing into her paper lunch bag]

Alison: Are you hyperventilating?

Lisa: No...I just like to smell my lunch.

Lisa: Gee, I never met anyone who's skipped a grade before.

Alison: I'm surprised you haven't been skipped. You're obviously smart enough.

Lisa: Well, I'm sure I could have, but, heh, I'd hate to leave behind my wonderful friends.

Sarah: [walking up] Out of the way, brain queen! [pushes Lisa over]

Lisa: [chuckling sheepishly] Hey Sarah.

Lisa: Well, I gotta go. I have to practice for band auditions.

Alison: Me too! Hey, what instrument do you play?

Lisa: The sax.

Alison: Me too!

Lisa: I'm going for first chair this year.

Alison: Me too!

Lisa: Wow! [disingenuous] We have so much in common, I'm sure we'll be the best of friends...

Alison: Me too.

Lisa: [weakly] Me too...

In the car, Homer eats a slice of pizza with both hands while Bart steers.

Bart: Hurry up and finish eating!

Homer: You're steering fine, boy. Hard to the right!

Bart: Oh!

Homer: Hard to the left!

Bart: Oh!

Homer: Cat! Deer! Old man!

Abe: [diving out of the way] Aah!

Homer: Jackknifed sugar truck! [Gasps] Sugar? [Skids to halt; Hans Moleman stands outside the truck]

Homer: Don't worry, buddy. Here's a quarter; call for help at the nearest phone. I'll keep an eye on things here.

Hans: If only this sugar were as sweet as you, sir. [Walks off]

Bart: Homer, that was downright decent of you.

Homer: We've hit the jackpot here! White gold, Texas tea! ... Sweetener.

Homer shovels sugar into the trunk.

Bart: Dad, isn't this stealing?

Homer: Read your town charter, boy. "If foodstuff should touch the ground, said foodstuff shall be turned over to the village idiot". Since I don't see him around... start shoveling!

Homer fills the car all the way up, which gives Bart trouble breathing.

Back at home, Marge continues her pirate daydream.

Marge: [sighs dreamily]

Lisa: Mom?

Marge: What? What?

Lisa: Why am I still rotting away in the second grade instead of being skipped ahead?

Marge: I dunno honey, I guess that's the school's decision to make.

Lisa: Well, did you ever talk to anyone at the school? Make a few calls on my behalf?

Maybe you could have been "nicer" to Principal Skinner, if you know what I mean.

Marge: Lisa! ...I am nice.

At the dinner table that night...

Marge: Homer, I really appreciate you making dinner, but this food tastes a little strange.

Lisa: It hurts my teeth.

Homer: That's because I've loaded it with sugar! [Holds up bag containing "Farmer Homer's Sweet Sweet Sugar"] Marge, our ship has come in! I found five hundred pounds of sugar [to Bart, sly] in the forest [to Marge] that I'm going to sell directly to the consumer! All for a low, low price of one dollar per pound.

Marge: But the grocery store sells sugar for thirty-five cents a pound.

Lisa: And it doesn't have nails and broken glass in it.

Homer: Those are prizes! [Eats a mouthful] Ooh, a blasting cap.

The day of the school band auditions arrives. Uter, the foreign exchange student, plays his mountain horn.

Largo: It's your turn, Jimbo.

Jimbo: [steps up with tambourine, hits it once] Unh!

Largo: Hmm, someone's been practicing over the summer. Welcome aboard.

Jimbo: Yes! [Walks off, hits Martin in the head with tambourine]

Martin: Ow! My lute! [He drops it, breaking it]

Largo: [not caring] Mm hm.

Mr. Largo calls Lisa up to audition for first chair, saxophone. Lisa plays a little ditty, tapping her foot to the beat. "Mmm, very nice. Now, Alison Taylor, also trying for first chair saxophone", calls Mr. Largo. Alison Steps up and plays something slightly more difficult- sounding. "Oh, this is a very tough decision, girls", Mr. Largo grins, "you're both very good".

Alison ups the ante and plays some more up-beat jazz, to which the assembled audience of children claps. "Well", chuckles Mr. Largo, "I guess that clinches that – "but Lisa responds in kind with her own up- beat improvisation. The children applaud her, too.

It turns into "Duelling Saxophones", with Lisa and Alison playing over each other trying to outdo each other as the children get up and dance. They both hold a long

loud note and start turning red; Lisa loses her breath and passes out, falling off the stage.

Lisa: [opening her eyes]

Largo: Oh! That was a close one, Lisa, but you made it.

Lisa: [happy] I won first chair?

Largo: No, you regained consciousness. Alison got first chair.

Lisa: [screams, passes out again]

[opens her eyes]

Oh, it was just a dream...

Largo: Oh! That was a close one, Lisa, but you made it.

Lisa: [happy] I won first chair?

Largo: No, you regained consciousness. Alison got first chair – and believe me, this is not a dream!

Lisa: [screams]

Marge dries the dishes in the kitchen. Lisa enters.

Lisa: I need help, Mom. There's another girl at school who's smarter, younger, and a better sax player than me. Ew, I feel so average.

Marge: Well, you'll always be number one to me --

Bart: [walking past] Ahem, hello...first born within earshot.

Marge: Mmm, I meant my number-one girl -- [Maggie tugs on Marge's dress] Oh, for cry -- mmm. Honey, if you get too competitive, you'll never be happy. No matter how good you are, there's always going to be someone better than you. {I always thought I had the tallest hair, but that trip to Graceland really opened my eyes.}

Lisa: But she's better than me at everything that makes me special!

Marge: Oh, believe me honey, she's more scared of you than you are of her.

Lisa: [sullen] You're thinking of bears, Mom.

{Homer goes door-to-door trying to sell his sugar.}

Homer: {[ringing doorbell] Sugar man! [Eats some from the bag]}

Skinner: {Door-to-door sugar? [Chuckles] What a marvelous idea. [Skinner's mother calls] What's that mother?... I'm just talking to the sugar man!... Mother, I'm a big boy, I can do as I wish! [to Homer] Excuse me. [Slams door, opens door] Thanks a lot, Simpson, now I'm grounded!}

There's another quiz in Miss Hoover's class.

Ralph: [whispers] Hey, Alison: what's the answer to number nine?

Alison: [whispers] I can't tell you, Ralph.

Lisa: [whispers] I can't tell you either, Ralph.

Ralph: [to Lisa] Leave me alone!

Three of the bigger girls push Alison around at recess, calling her brainiac, nerd, and geekazoid. When they push her in the mud, Lisa recalls how it used to be her that got pushed around.

Bart: I can't stand to see you so miserable, Lis...unless it's from a rubber spider down your dress. Hmm, that gives me an idea. [Pulls out pocket tape recorder, presses "record"] Note for later: put rubber spider down Lisa's dress. [Chuckles] - [turns back to Lisa, then as an afterthought, chuckles onto tape again] Hey, I know! How about I dig up some dirt on Alison? Remember how I got Milhouse's picture on "America's Most Wanted"? [Two agents in sunglasses drive up, see Milhouse]

Agent 1: There he is on the monkey bars.

Agent 2: Try to take him alive.

Milhouse: Oh no, not again!

Lisa declines Bart's offer as the agents crash through the fence and the monkey bars and chase after the hapless Milhouse.

Lisa: I appreciate the offer, but it goes against every moral fiber in my body.

Bart: Suit yourself. If you change your mind, here's my card.

Lisa: I don't need a card. You live in the room next to me.

Bart: [into tape recorder] Note: next year, order fewer cards.

Homer describes his sugar-selling success to Marge.

Homer: And you didn't think I'd make any money. I found a dollar while I was waiting for the bus.

Marge: While you were out "earning" that dollar, you lost forty dollars by not going to work. The plant called and said if you don't come in tomorrow, don't bother coming in Monday.

Homer: Woo hoo! A four-day weekend.

Lisa sits in her room and contemplates the trophies on her bookshelf.

Lisa: Hey, I am above average! So what if Alison's ahead of me? There's no shame in being second.

Announcer: And now, Avis Rent-A-Car is proud to present the second best band in America. Will you welcome Garfunkel, Messina, Oates, and Lisa singing their number two hit, "Born to Runner-up".

Lisa: Why would they come to our concert just to boo us? -- Because you're number two?

Bart walks in with a sheet of paper.

Bart: Lis, I did some checking on this Alison character, and I know it's against all your moral fibers --

Lisa: [grabs sheet] Give it to me. [chuckles] Hey, wait! There's nothing bad here.

Bart: Yep, she's clean as a bean, but...I _did_ tip off the Feds as to the whereabouts of our good friend Milhouse. [Milhouse stands at the mouth of a large pipe with his hands up, facing an agent pointing a gun at him]

Milhouse: I'm telling you, I didn't do anything.

Agent: I don't care.

Milhouse: [turns around, looks down, jumps...off a dam] Aah... [hits churning water at bottom] Ouch! My glasses. -- Priorities out of whack.

Lisa, meanwhile, crumples the paper compiled by Bart.

Lisa: [sigh] I've got to stop being so petty. I should be Alison's friend, not her competitor. I mean...she is a wonderful person...

Bart: Way to go, Lis. I mean, why compete with someone who's just going to kick your butt anyway?

Lisa: [pause] I prefer my phrasing.

Lisa confronts her demons and goes over to Alison's house.

Alison: It's great of you to come over, Lisa. I really want us to be friends.

Lisa: You're a wonderful person.

Taylor: Hi, Lisa, I'm Alison's father, Professor Taylor. I've heard great things about you.

Lisa: Oh, really? I --

Taylor: Oh, don't be modest. I'm glad we have someone who can join us in our anagram game.

Alison: We take proper names and rearrange the letters to form a description of that person.

Taylor: Like, er... oh, I don't know, uh... Alec Guinness.

Alison: [thinks] Genuine class.

Taylor: Ho ho, very good. All right, Lisa, um... Jeremy Irons.

Lisa: [looks with consternation] Jeremy's... iron.

Taylor: Mm hmm, well that's...very good...for a first try. You know what? I have a ball. [Pulls one from his pocket] Perhaps you'd like to bounce it? -- Lowering the level of difficulty.

The girls walk into Alison's room -- which is plastered with trophies and awards. One trophy gleams so brightly, Lisa has to turn her head away and squint at it. She walks over to Alison's desk and notices a cardboard model.

Lisa: What's this?

Alison: Oh, it's for the school diorama competition.

Lisa: You're finished already? But the competition isn't for weeks!

Alison: [smirks] Lisa, we're talking dioramas. Who could wait? -- The fascination of dioramas.

Alison explains her project.

Alison: I chose "The Tell-Tale Heart" by Edgar Allen Poe. See, this is the bedroom where the old man was murdered... and he's buried here under the floorboards. Oh, and look, I used an old metronome to simulate the heartbeat that drove the killer insane. [flicks a switch; the metronome ticks slowly] Ha ha, it's neat, huh?

Lisa: [uncomfortable] Ha ha, it's great, it's really great. [She pulls out the ball, tries to bounce it, and drops it]

Taylor: Oh! Got away from you, huh? Well, you keep at it. -- Murphy's Law with a vengeance.

The sun rises over Springfield as Homer sits outside with a club in front of a mound of sugar.

Homer: [sleepy] Must...protect...sugar. Thieves everywhere. The strong must protect the sweet...the sweet... [snores]

Marge: [walking out] Homer?

Homer: [with a Spanish accent] In America, first you get the sugar, then you get the power, then you get the women... [snores]

Marge: Homer... Homer!

Homer: Wha... what?

Marge: I want you to forget about guarding the stupid sugar! You're being completely paranoid.

Homer: Oh, am I? Am I really? Ah ha! [Pulls a man from behind the pile]

Thief: [holds teacup and saucer] Hello.

Homer: All right, pal: where'd you get the sugar for that tea?

Thief: I nicked it when you let your guard down for that split second, and I'd do it again. [Sips tea] Goodbye. -- Homer Pacino defends his territory.

Homer pleads his case with Marge.

Homer: You see, Marge? Do you see?

Marge: Homer, when are you going to give up this crazy sugar scheme?

Homer: Never, Marge! Never. I can't live the button-down life like you. I want it all: the terrifying lows, the dizzying highs, the creamy middles. Sure, I might offend a few of the bluenoses with my cocky stride and musky odors -- oh, I'll never be the darling of the so-called "City Fathers" who cluck their tongues, stroke their beards, and talk about "What's to be done with this Homer Simpson?"

Marge: Look, just get rid of the sugar, OK?

Homer: No! [Marge leaves] - [a swarm of bees lands on Homer and the sugar pile] Aah! Hey, get off my sugar. Bad bees! Bad! [Gets stung] Ow. Oww! Oh, they're defending themselves somehow. -- Yeah, they'll do that,

Bart walks into Lisa's room to see what she's doing.

Lisa: Look, Bart. It almost killed me, but I handcrafted all 75 characters from Oliver Twist. And now, the coup de grace: a bitter snowstorm. [Turn on fan, sprinkles confetti]

Bart+Lisa: Ooh! [The diorama lifts up, then blows out the window]

Bart: Uh oh. [Crash]

Lisa: [with trepidation] Is it OK?

Bart: Well...the important thing is, we survived. -- Small mercies.

Lisa: Oh, who am I kidding? There's no way I'm ever going to beat Alison.

Bart: Sure there is! ...but it involves being a bit underhanded, a bit devious, a bit -- as the French say -- Bartesque.

Lisa: I'll do whatever it takes.

Bart: Then welcome to the nether regions of the soul. -- No hyperbole in this household.

Bart closes Lisa's venetian blind and grabs a piece of paper and a pencil.

Bart: Now, here's what we do. Tomorrow morning when Alison comes out of her house, we spray her with the hose -- soaking her from head to toe, leaving us relatively dry.

Lisa: "Relatively"?

Bart: Well, there's bound to be some splash-back.

Lisa: Bart, her being wet won't help me win the competition.

Bart: Well...we could just sabotage her diorama, humiliating her in front of the students and faculty.

Lisa: Perfect!

Bart: Leaving her primed for the most dramatic hose-soaking of her life!

Lisa: Enough with the hose! -- A one-track mind.

At Goldsboro's Honey, two beekeepers discuss the day.

Beekeeper 1: Well, sure is quiet in here today.

Beekeeper 2: Yes, a little too quiet, if you know what I mean.

Beekeeper 1: Hmm... I'm afraid I don't.

Beekeeper 2: You see, bees usually make a lot of noise. No noise -- suggests no bees!

Beekeeper 1: Oh, I understand now. Oh look, there goes one now.

Beekeeper 2: To the Beemobile!

Beekeeper 1: You mean your Chevy?

Beekeeper 2: Yes.

-- Again with the West/Ward jokes!

The beekeepers track their bees down to Homer's sugar pile.

Beekeeper 1: Well, very clever, Simpson, luring our bees to your sugar pile and selling them back to us at an inflated price.

Homer: Bees are on the what now?

Beekeeper 2: Simpson, you diabolical... we're willing to pay you \$2000 for the swarm.
[starts counting money]

Homer: Deal! [thunder crashes, rain starts]

Beekeeper 1: Oh, wait a minute. The bees are leaving.

Homer: No! My sugar is melting. Melting! Oh, what a world. [Thief spits out his tea]

Homer: [weeps] My sugar's gone...

Marge: [walk out with umbrella] I'm sorry, Homey.

Homer: It's OK, Marge. I've learned my lesson. A mountain of sugar is too much for one man. It's clear now why God portions it out in those tiny packets, and why he lives on a plantation in Hawaii.

-- And Homer should know, too.

It's the big diorama contest day at Springfield Elementary.

Skinner: Ah, "Diorama-Rama", my favorite school event next to "Hearing-Test Thursday". [He and Miss Hoover walk up to Nelson's diorama]

Hoover: "The Grapes of Wrath"? I don't get it.

Nelson: Here's the grapes... and here's the wrath! [Pounds grapes with a mallet, soaking Skinner and Miss Hoover] - [all the kids groan]

Skinner: [dismissive] Yes, yes, very good wrath. -- Remarkable control of his temper.

Skinner: Ah, let's see: our foreign exchange student Uter has chosen "Charlie and the Chocolate Factory". I -- but this is just an empty box!

Uter: [chocolate on his face and hands] I begged you to look at mine first...I begged you! -- An eight-fold double-corrugated fourteen-gauge box, no less.

Bart walks in with a box covered by a sheet.

Bart: Lisa, here is -- as the French say -- le fake diorama. I'll create a diversion and you make the switch. [Walks to center of gym] Hey everybody, whoa! Look at me, I'm over here. Turn this way right now!

Sherri: Hey, it's Bart!

Milhouse: And he's doin' stuff!

[Everyone turns to look, fascinated]

[Lisa grabs Alison's diorama, leaves the other one there, and hides Alison's in a trap door in the gym floor]

Skinner: Bart, stop creating a diversion and get out of here! [Bart caws like a crow and leaves]

Lisa and Bart give each other the thumbs-up.

Hoover: OK, our next entry is "The Tell-Tale Heart" by Alison Taylor.

Skinner: Mmm, I can't wait to see this. [Low voice] Be ready with the ribbon. [Pulls cover off to reveal bloody animal heart]

Children: Ew!

Hoover: What is it?

Bart: [disguising his voice] It's a cow's heart. [Changing voices] They're trying to make a monkey out of you. [Lisa smiles]

Skinner: Alison, is this supposed to be some kind of joke?

Alison: I didn't do that... I made a different one.

Skinner: Oh, is that so, young lady? Where is this "phantom diorama"?

Alison: Uh, I don't know... [Lisa hears a heart beating, and looks worried]

Skinner: Aw, at least have the guts to take the blame, girl. You're only compounding your folly by lying about it.

Bart: Right on!

Skinner: Young lady, cow hearts belong in a butcher's window, not the classroom. [Lisa hears the heart getting louder, frets] Well, maybe in an older students' biology classroom, but that's none of my business. Elementary school is where I wound up, and it's too late to do anything about that!

Skinner confesses he's starting to regret having skipped Alison ahead, and she sobs. Meanwhile, the heartbeat is getting louder in Lisa's ears. She looks down to see the trap door beating too. Alison sobs a bit more, then Lisa loses it and screams.

Lisa: Aah! It's the beating of that hideous heart! [Everyone looks at her] I mean, I think I hear something. [Opens trap door, retrieves diorama] Why, here's Alison's real diorama. It got misplaced... [Laughs a bit] or so it would seem.

Skinner: Oh, well, that changes everything. Let's have a look. [Quietly to Miss Hoover] Get the ribbon ready. [Pulls sheet off] Oh...a little...sterile...no real insight. What do you think, Miss Hoover?

Hoover: Ehh. [Lisa gasps, looks at Alison]

Skinner: This has been a very disappointing day. All right, on to Lisa Simpson.

Bart: You're a shoo-in now, Lis.

Lisa: After the way I've behaved, I don't deserve to win.

Skinner: Well, this doesn't deserve to win.

Lisa: What?

Skinner: Ooh, now we're into the dregs. Here's Ralph Wiggum's entry. [Pulls sheet off] Pre-packaged "Star Wars" characters, still in their display box? Are those the limited-edition action figures?

Ralph: What's a diorama?

Skinner: Why it's Luke, and Obi-Wan, and my favorite, Chewie! They're all here! [To Miss Hoover] What do you think?

Hoover: [bored] I think it's lunch time.

Skinner: We have a winner!

The children cheer as Lisa and Alison look at each other in disbelief.

After school, Lisa apologizes to Alison for her egregious behavior.

Lisa: I'm really sorry about what I did, Alison. It's no shame being second to you.

Alison: Thank you, Lisa. You know, I'm actually kind of glad I lost. Now I know that losing isn't the end of the world. Hey, you still think we can be friends?

Lisa: Only if we're the best.

Ralph: [skipping with his diorama] I beat the smart kids! I beat the smart kids! I bent my Wookiee.

Lisa: Hey Ralph, want to come with me and Alison to play "Anagrams"?

Alison: We take proper names and rearrange the letters to form a description of that person.

Ralph: My cat's breath smells like cat food.

The children walk off together.