

Um estudo da semiótica filmica do conto “O Coração Revelador”, de Edgar Allan Poe adaptado para a animação de *Os Simpsons*

A study of the film semiotic in “The Telltale Heart” by Edgar Allan Poe adapted for *The Simpsons*

Olivia Ribas de Farias

Universidade Federal da Bahia

Resumo: Este artigo está baseado nos conceitos relativos aos estudos sobre semiótica filmica, propõe investigar como ocorreu a recriação do conto “O Coração Revelador”, do escritor norte-americano Edgar Allan Poe, para a série de animação *Os Simpsons* no episódio “A Rival de Lisa”, dirigido por Mark Kirkland. Porém, nossa análise será descritiva, não prescritiva, por isso não emitiremos qualquer juízo de valor na recriação, pois o que nos interessa é entender a maneira como os produtores de *Os Simpsons* criaram sua tradução intersemiótica. Ademais, pretendemos entender como os fenômenos signícos se articulam para sugerir efeitos os mais diversos no pólo receptor.

Palavras-chave: “O Coração Revelador”. Edgar Allan Poe. *Os Simpsons*.

Abstract: This paper is based on concepts related to film semiotic and intends to analyze the recreation of the short story “The Tell-Tale Heart”, by the American writer Edgar Allan Poe in *The Simpsons*. The episode we are referring to is called “Lisa’s Rival”, which was directed by Mark Kirkland. However, our analysis is descriptive, not prescriptive, therefore we will not issue any value judgments in the recreation. Our interests in this paper is to understand the way the producers of *The Simpsons* created their intersemiotic translation. We will also understand how the phenomena of signs are articulated to suggest the most diverse effects on the pole receiver.

Keywords: “The Telltale Heart”. Edgar Allan Poe. *The Simpsons*.

1 O conto de Poe: “O coração revelador”

Esse trabalho pretende analisar o processo de recriação do conto “O Coração Revelador”, de Edgar Allan Poe na animação de *Os Simpsons*. Esse conto é bastante conhecido, especialmente pela sintonia entre as ações da personagem com o ritmo narrativo do texto de Poe. Além disso, “O Coração Revelador” 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 eram 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 os 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. De acordo com Poe no seu trabalho *A Filosofia da Composição* (1981), “em quase todos os tipos de composição, a unidade de efeito ou impressão é um ponto da maior importância” (1981, 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, 1981, p. 46).

No Brasil, o conto “O Coração Revelador” recebeu muitas traduções e, por ter sido traduzido por diferentes tradutores, seu título também assumiu diversas formas. Os 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 a mesma semântica.

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

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. 3).

Então, o narrador-personagem passa sete noites velando o sono do velho para esperar o melhor momento de matá-lo. Mas, esse ato assassino é por ele calculado minuciosamente. O pensamento de assassinar o velho não sai da sua cabeça, porém, o locutor espera o momento propício para cometê-lo. Mas, esse crime só acontece de fato por causa do seu medo, que o aterroriza. É como se fosse uma metáfora utilizada pelo escritor para mostrar a intolerância que habita em um lugar secreto da nossa alma humana. Portanto, a angústia, o medo exacerbado e a mente atormentada levam o narrador a cometer um assassinato. Assim, a loucura no conto de Poe 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. 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 em seu livro *Contos de Edgar Allan Poe* (1985):

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 é cometido sem piedade para o narrador-personagem proteger a si mesmo, senão ficaria completamente à mercê do pânico, do 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 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, se sentiu muito à vontade com a situação, pois tinha certeza de que havia cometido um crime perfeito. Porém, sua punição dá-se início no momento em que, sem nenhum motivo aparente, o narrado-personagem começa a ouvir um som em seus ouvidos, durante a conversa com os policiais que visitam a sua casa:

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).

Diante disso, notamos que 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, em *A Literatura dos Estados Unidos* (1954), "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, 1954. 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.

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: "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). Poe também usa figuras de linguagem, como a onomatopeia, recurso que imita o som natural da coisa significada através de um determinado significante, o que provoca no leitor sensações análogas às geradas pelo objeto evocado por semelhante som.

Então, podemos inferir que esse som angustiante seria realmente a batida do coração do assassino, já que estava carregado de culpa por ter matado o velho. Contudo, o suspense, tão presente nas obras de Poe, continua até o fim da narrativa,

pois a descrição desse 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. 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 hediondo que cometera e, por isso, zombavam do seu horror: “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). 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. 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 do 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 em *Contos de Edgar Allan Poe* (1985):

Por atrás 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 de sua obra (SANTAELLA, 1985. p. 185).

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. Percebemos que Poe construiu sua narrativa para que a dúvida nos interlocutores permanecesse, ou seja, ele não criava textos meramente contemplativos, mas sim 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 de Poe.

Em suma, os contos do autor quase sempre estão envolvidos com as histórias de suspense, de terror, de detetives e de romances policiais. Percebemos que muitas obras criadas na contemporaneidade receberam a influência do estilo de Poe, como podemos ver em muitas produções de cinema, de televisão e até mesmo de animação. Então, iremos agora discutir alguns pontos relevantes sobre o sistema de signos para que, ao analisarmos o episódio "A Rival de Lisa", possamos entender melhor as escolhas feitas pelos produtores dessa série para recriar o conto.

2 A tradução e os sistemas de signos

Ao longo anos, temos percebido que os signos são de grande importância para os estudos da tradução, já que para se traduzir faz-se necessário o uso de signos, que servem de elementos intermediários para que o processo cognitivo aconteça. Para o semioticista 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 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 [...]. Trata-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 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 é bastante semelhante ou guarda analogia 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 continuidade 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, estes 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, o último nível perceptivo tem a ver 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). Além disso, “a relação entre o *representamen* 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, o cinema está sujeito a leis ou a um sistema de regras e de normas que a rege. No caso dos 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 estão atuando sempre em conjunto, porém algumas traduções podem ter uma predominância maior de um nível do que de outro. Porém quando estudamos adaptações para os meus audiovisuais utilizamos bastante do nível icônico para fazermos algumas relevantes análises, já que muitas vezes os movimentos de câmera, os planos de filmagem, os efeitos sonoros entre outros influenciam na composição de uma determinada recriação. Por isso, iremos agora descrever alguns elementos icônicos em adaptações audiovisuais para melhor compreendermos a adaptação audiovisual do conto de Poe na animação de *Os Simpsons*.

3 Elementos da semiótica filmica

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. 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.

3.1 Quanto à distância entre a câmera e o objeto filmado:

3.1.1 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.

3.1.2 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.

3.1.3 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, o mesmo está querendo destacar mais a personagem do que o cenário.

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

3.1.5 *Close up* – Mostra apenas os ombros e a cabeça dos atores ou até mesmo um objeto em cena para o qual o diretor queira chamar a atenção.

3.1.6 *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.

3.1.7 Primeiríssimo plano ou plano de detalhes – Mostra uma pequena parte do corpo como os olhos, uma 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 entre outros.

3.2. Quanto à duração:

3.2.1 Plano relâmpago - dura poucos segundos.

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

3.3. Quanto ao ângulo:

3.3.1 *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 juguete da fatalidade” (p. 41).

3.3.2 *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. 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.

Na análise que faremos a seguir do episódio A Rival de Lisa observaremos que todos esses elementos audiovisuais contribuíram para compor uma interpretação contemporânea do conto de Allan Poe.

4 Análise do episódio “A Rival de Lisa”

O episódio dirigido por Mark Kirkland faz parte da sexta temporada 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 de solista na banda da escola, o que a deixa desolada. Durante a competição, Lisa e Allison fazem uma bela apresentação. Contudo, quem consegue a vaga é Allison, mesmo Lisa tendo se esforçado bastante para isso.

Depois da derrota, Lisa pede ajuda a sua 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 então para o momento atual. Logo, ao se abordar a questão do medo no episódio, percebe-se que se trata de um rastro central do texto de Poe. 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 inspiração.

Por causa da mudança de comportamento de Lisa, já que se sente triste diante da sua derrota na disputa de solista, seu irmão Bart percebe isso e tenta ajudá-la 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 da personalidade de Lisa, que é uma menina conhecida por ser solidária, generosa,

companheira e muito humana. Quando comparamos com o conto “O Coração Revelador”, percebemos que não há esse tipo de conflito interno no narrador-personagem. O interesse dele é apenas se livrar daquele olho defeituoso que lhe causa 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 o enredo desenvolvido no episódio de *Os Simpsons* nos apresenta uma personagem mais humana e que tenta racionalizar o seu medo.

Na recriação, percebemos que Lisa tenta se livrar dessas emoções e por isso resolve fazer uma visita a Allison. Seu objetivo é de se aproximar 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 percebe 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.

Mas os sentimentos ruins de Lisa chegam ao clímax quando Allison apresenta para ela 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 retratar 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 *O Coração Revelador*, 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 *O 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 a loucura. Legal, não é?

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

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, exatamente 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 inspiração 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, ela 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 "bartesca".

Lisa: - Farei o que for preciso.

Bart: - Então, bem vinda as 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 sim 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. 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.

Faltando cinco minutos para terminar o episódio, a competição começa e os alunos se reúnem no local para assistirem a 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 falso, 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 a Bart. O caminho fica então livre para Lisa fazer as trocas. Enquanto Bart distrai todos, Lisa substitui os diorama e coloca o verdadeiro debaixo das tábuas da sala da escola.

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 a cena que ela adaptou do conto de Poe. O que todos podem ver é um coração de verdade de uma vaca, ou seja, um diorama criado 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 no clímax do texto fonte. A aflição de Lisa nos remete a uma aflição semelhante a do narrador de “O Coração Revelador” 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, que revela o seu crime diante de tanta angústia e terror, a menina Lisa também faz a revelação do mistério do diorama de Allison. Quando Lisa chega a um ponto que não consegue mais suportar a sua culpa, ela grita: É a batida desse coração maldito! 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 está 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 apavorantes de Lisa para o público. Trata-se de uma tradução predominantemente icônica do que se passa no íntimo da personagem, através dos recursos filmicos mencionados.

Em seguida, Lisa pega o verdadeiro diorama. Primeiro, ela aparece sendo filmada em um ângulo *contraplongée*, mostrando, em um plano próximo, os detalhes da tampa no chão e depois do buraco onde Lisa 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".

Portanto, em *Os Simpsons* o que aparece 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:

Comparação entre as obras

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.

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, o 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 pensar estar ouvindo. Assim, a obra de Poe ganha uma nova versão em outro contexto se tornando mais próximo do público contemporâneo.

Conclusão

A análise da animação de *Os Simpsons* sobre o conto “O Coração Revelador” mostra que cada interpretação depende das escolhas e seleções feitas pelos diretores e produtores dos respectivos episódios. 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 atrair 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.

Vimos também que é possível analisar a animação a partir de níveis diversos de percepção como dos signos icônicos, indiciais e simbólicas. Para realizar esse estudo de signos, recorreu-se então ao arcabouço teórico das tríades peirceanas, que contribuiu para um melhor entendimento dos recursos de animação utilizados nas releituras áudio-visuais analisadas. Outra conclusão que chegamos é que devemos reconhecer que a animação audiovisual pode dialogar com obras literárias e que podem também influenciar as formas como esses textos continuarão vivos na memória do leitor, bem como do público que assiste as adaptações. A análise feita permitiu que investigássemos as evidências ou os rastros do conto de Poe na recriação de *Os Simpsons*, fazendo com que o texto fonte e sua tradução se conectem, mesmo que essa informação não conste dos créditos da animação.

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.

Referências

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Papirus, 2003.

CORTÁZAR, Júlio. *Valise de Cronópio*. Tradução de Davi Arriguet Jr e João Alexandre Barbosa, Haroldo de Campos e Davi Arriguet Jr (Org.). São Paulo: Perspectiva, 2006.

CUNLIFFE, Marcus. *A Literatura dos Estados Unidos*. London: Penguin Books, 1954.

HAWTHORNE, Nathaniel. *Twice-Told Tales*. United States: American Stationers 1837.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 1990.

NÖTH, Winfried. *Panorama da Semiótica. De Platão a Peirce*. São Paulo: AnnaBlume, 1995.

PEIRCE, Charles S. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

POE, Edgar Allan Poe. *A Filosofia da Composição*. In: *Edgar Allan Poe: ficção completa, poesia e ensaios*. Organização e tradução de Oscar Mendes e Milton Amado. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 1981.

_____. *Histórias Extraordinárias*. Tradução de Pietro Nassetti. São Paulo: Martin Claret, 2002.

SANTAELLA, Lúcia. *Contos de Edgar Allan Poe*. São Paulo: Cultura, 1985.

_____. *O que é semiótica?* S. Paulo: Brasiliense, 1994.

Site da internet

POE, Allan Poe. Review of Twice-Told Tales. Disponível em: <<http://www.eapoe.org/works/criticism/gm542hn1.htm>>. Acesso em: 2 jan 2010.

Filmografia

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

Recebido em 30 de janeiro de 2011.

Aceito em 15 de outubro de 2011.

OLIVIA RIBAS DE FARIAS

Mestre em Letras pela Universidade Federal da Bahia (UFBA). E-mail: oliribas@gmail.com.