


FRANKENSTEIN DA LITERATURA AO CINEMA: NARRATIVAS TRIVIAIS OU TENDÊNCIAS CONTEMPORÂNEAS?

 <https://doi.org/10.56238/arev6n4-044>

Data de submissão: 04/11/2024

Data de publicação: 04/12/2024

Naiara Sales Araújo

Doutora em Literatura Comparada
Universidade Federal do Maranhão

Monica Fontenelle Carneiro

Doutora em Linguística
Universidade Federal do Maranhão

Sonia Maria Correa Pereira Mugschl

Doutora em Educação
Universidade Federal do Maranhão

RESUMO

O presente artigo analisa a relação literatura e cinema a partir dos conceitos de Estrutura Profunda e Estrutura Superficial de Flávio Kothe (1994) e das ideias de hipertextualização exploradas por Gerard Genette (2005). Aqui, buscamos mostrar como a obra Frankenstein de Mary Shelley vem, ao longo do tempo, sendo objeto de inspiração para inúmeras produções cinematográficas que muitas vezes se utilizam de aparatos tecnológicos para disfarçar a estrutura semântica que originaram a trama. Nessa perspectiva, refletimos sobre as características do discurso atual na relação literatura e cinema apontando para repetições que favorecem a construção das narrativas que parecem triviais, mas que respondem a anseios do público contemporâneo.

Palavras-chave: Literatura, Cinema, Estrutura Profunda, Narrativas triviais, Adaptação.

1 INTRODUÇÃO

Os avanços tecnológicos têm promovido profundas mudanças em nossos hábitos, costumes e formas de percepção do mundo. A maneira como consumimos informações e narrativas tem transformado gradativamente o nosso modo de pensar e, conseqüentemente, nosso comportamento. Essas mudanças refletem a capacidade humana de remodelar, para melhor ou pior, o meio em que vivemos. A evolução científica e tecnológica, embora frequentemente em tensão com mentalidades populares e valores morais, consolidou-se como indispensável no mundo moderno. Exemplos históricos, como os embates do século XIX entre ciência e moral social, ilustram como o desejo humano de superar limites e alcançar glória pode levar a controvérsias sobre ética e identidade.

A literatura, como testemunha e protagonista desse processo, registrou e reinterpretou os impactos da ciência e da tecnologia. Ao longo do tempo, o discurso literário adaptou-se para refletir as questões fundamentais da humanidade, criando e recriando narrativas que transcendem eras. Um exemplo clássico é *Frankenstein*, de Mary Shelley (1818), que explora o conflito entre a ciência e os valores humanos, representando o Dr. Victor Frankenstein como o arquétipo do cientista louco. A obra não apenas denuncia os perigos do descontrole científico, mas também dialoga com mitos antigos, como o de Prometeu, ao especular sobre os limites da criação e da moralidade.

As contribuições contemporâneas de Naiara Araújo (2011; 2028; 2023; 2024) ampliam a compreensão dessas questões ao destacar como narrativas literárias, como *Frankenstein*, transcendem suas origens para influenciar outras mídias, como videogames e séries televisivas. A partir de 1910, quando surgiu a primeira adaptação cinematográfica de *Frankenstein*, a obra tornou-se um marco de reinvenção narrativa, inspirando produções que utilizam tecnologia avançada para capturar o público. Além do cinema, videogames e séries televisivas também têm explorado a narrativa profunda de Shelley, reimaginando o mito de Frankenstein em formatos interativos e seriados que dialogam com a cultura contemporânea.

Nesse contexto, a hipótese de que há uma repetição de estruturas narrativas profundas em adaptações modernas ganha força. A análise da obra cinematográfica *Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg revela ecos das inquietações presentes no texto de Shelley, atualizadas para novas gerações. Sob o prisma das teorias de Flávio René Kothe (1994) e Gerard Genette (2005), que discutem a relação entre hipotexto e hipertexto, e entre estruturas profundas e superficiais, é possível compreender como a literatura permanece a principal fonte de inspiração para novas formas de produção narrativa. As adaptações reafirmam a relevância da literatura em traduzir questões humanas universais em linguagens contemporâneas, mantendo sua essência ao mesmo tempo em que se transforma para dialogar com novas tecnologias e públicos.

2 DE FRANKENSTEIN A DAVID: A REINVENÇÃO DO MITO NA ERA DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A obra *Frankenstein*, de Mary Shelley, continua a ser uma das mais adaptadas e reinterpretadas no cinema e, mais recentemente, nas plataformas de streaming. Conforme Araújo (2023), essa recorrência reflete a potência de seus temas universais, como os limites éticos da ciência, a solidão existencial, e o desejo humano de transcender sua condição natural. Recentes adaptações da obra no cinema e no streaming têm explorado essas questões em novos contextos, muitas vezes enfatizando a relação entre criação e criador sob perspectivas modernas, incluindo inteligência artificial, biotecnologia e relações humanas mediadas pela tecnologia.

No cinema, produções como *Victor Frankenstein* (2015), dirigida por Paul McGuigan, oferecem uma releitura do mito sob o viés da ciência moderna, enquanto séries como *The Frankenstein Chronicles* (2015–2017), disponíveis em plataformas de streaming, mergulham no contexto histórico e investigativo, ampliando as possibilidades narrativas da obra. Essas adaptações frequentemente integram questões contemporâneas, como a ética da criação de vida em laboratórios ou o impacto das tecnologias disruptivas na sociedade, atualizando o texto original para audiências atuais (Araújo, 2021).

Embora essas adaptações sejam fundamentais para entender a perenidade e a versatilidade da obra de Mary Shelley, nossa análise se concentrará em um filme que, embora não seja adaptação direta, dialoga profundamente com a estrutura e os temas de *Frankenstein*, *Inteligência Artificial* (2001), de Steven Spielberg. Tal produção revisita o arquétipo do “criador e criatura,” mas sob perspectivas contemporâneas e estilísticas distintas. Aqui, o foco recai sobre a relação entre humanidade e tecnologia, explorando a inteligência emocional e o desejo de pertencimento em um mundo dominado pela ciência.

Essa obra exemplifica como os temas centrais de *Frankenstein* continuam a reverberar na cultura contemporânea, sendo reinterpretados em contextos que refletem os desafios éticos, tecnológicos e emocionais do nosso tempo. A seguir, nossa análise buscará evidenciar como *Inteligência Artificial* dialoga com a obra de Shelley, destacando as conexões estruturais e temáticas que reafirmam a relevância da literatura como matriz para a produção narrativa no cinema e nas mídias atuais.

2.1 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A produção cinematográfica *Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg, produzida em 2001, relata-nos a história de David, uma criança robô, produzida para suprir eventuais perdas ou ausência

de entes queridos. Com esse objetivo, David é adotado por um casal cujo filho, Martim, encontra-se em coma com poucas chances de recuperação. Embora receosa de sua capacidade de amar um robô, Mônica (a mãe) decide seguir as instruções que levariam David a amá-la e reconhecê-la como mãe. Seguidas as instruções, David passa a comportar-se como uma criança normal, carente de afeto e de atenção. Passado algum tempo, Martim sai do coma e volta para casa, onde passa a disputar com David a atenção dos pais. Vendo-se impotente diante dos diversos conflitos entre as duas crianças, Mônica decide devolver o pequeno robô para a empresa que o produziu, o que acarretaria sua destruição. Tomada de compaixão, ela opta por abandoná-lo em uma floresta, pois assim ele teria possibilidade de sobreviver. Começa, então, a trajetória de David para ser reconhecido como verdadeiro filho de Mônica e tomar lugar no coração dela.

Para muitos espectadores, *Inteligência Artificial* foi mais uma das superproduções de Spielberg (2001), com efeitos especiais dignos de um bom filme de ficção científica, que despertou a sensibilidade dos amantes desse gênero de filme ao acompanhar a trajetória de um robô, com Inteligência Artificial e roupagem de criança, em busca de uma vida real. No entanto, por trás dessa camada de efeitos especiais, encontramos a mesma estrutura profunda presente na obra de Mary Shelley (2001): o perigo da ciência e da tecnologia para a humanidade, o desejo ardente de o homem igualar-se a Deus, bem como sua falta de controle sobre suas próprias criaturas, além da insensibilidade do cientista, alheio aos sentimentos do ser artificial. Através dessa estrutura, guiamos nossa análise, mostrando pontos de convergência entre a obra literária *Frankenstein* e a produção cinematográfica *Inteligência Artificial*.

Como primeiro ponto de convergência, apontamos a expressividade sentimental da obra. Na personagem de David, Spielberg deixa transparecer aquilo que parece ser a característica mais sublime do homem – a necessidade de amar e ser amado. Em torno dessa temática, a narrativa é desenvolvida, fazendo de *Inteligência Artificial* um filme futurista, mas com uma forte exaltação aos sentimentos humanos, conforme nos afirma o diretor em entrevista concedida, apresentada no DVD complementar da obra. Essa carga sentimental é uma característica que se repete em muitas narrativas de ficção científica, principalmente se tal carga reflete, de alguma forma, o mito prometeico descrito por Mary Shelley (2001) em *Frankenstein* no século XIX, mas assumido pelos cientistas contemporâneos.

Essa repetição de fatos ou de idéias revela, *grosso modo*, a mesma estrutura profunda que, segundo Kothe (1994), constitui e operacionaliza o inconsciente do receptor, razão pela qual a narrativa torna-se tão atraente e familiar ao público. Destaque-se aqui que o termo “receptor” diz respeito também ao diretor/roteirista que, ao final da sua produção, terminará por ser um consumidor-crítico de sua obra, cabendo-lhe a análise detalhada dos estratagemas estruturais utilizados por ele próprio.

Spielberg não hesita em pôr em cena os mais variados efeitos especiais: robôs capazes de amar, brinquedo que fala e entende o que se passa a seu redor, sofisticados meios de transportes e um cenário completamente futurista. Tais estratégias tomam, para si, parte da atenção que o espectador destinaria à estrutura profunda do filme. Assim, as idéias subjacentes passam, muitas vezes, despercebidas aos olhos do receptor, que, por sua vez, tende a explorar apenas as camadas mais superficiais.

É perfeitamente esperado que cineastas e roteiristas apresentem-nos monstros de perfis diversos, variando conforme o contexto no qual está inserido ou de acordo com a realidade que se quer apontar. Mary Shelley (2001) apresentou-nos um monstro deformado fisicamente pela ineficiência e precariedade de recursos científicos. Por outro lado, Spielberg (2001) enaltece a eficiência científica e apresenta-nos um menino robô, fisicamente igual aos humanos. Aparentemente são duas criaturas completamente diferentes, mas com sensibilidades, anseios e necessidades iguais. A variação física existente entre esses dois seres artificiais vem confirmar a autonomia de cada campo de produção em relação à forma como a obra apresenta-se ao público. O olhar com que o cineasta observa uma determinada realidade pode ser completamente diferente daquele utilizado pelo romancista diante da mesma realidade. Tal afirmação pode ser complementada pelas palavras de Randal Johnson (2003, p. 44):

Quando um cineasta faz um filme, está respondendo, consciente ou inconscientemente a questões levantadas ou possibilitadas pelo próprio campo, em primeiro lugar, e pela sociedade ou outros campos em segundo lugar.

Dessa forma, tem-se que, através de recursos visuais, o campo de produção cinematográfico responsabiliza-se por mostrar fatos atuais ou futuristas, sob a ótica que o cineasta deseja explorar. Ao ser interrogado a respeito das características gerais de *Inteligência Artificial*, Steven Spielberg (2001) expressa-se da seguinte forma:

[...] um filme futurista, mas é bem doméstico. Queríamos mostrar os avanços tecnológicos e ao mesmo tempo os sentimentos humanos, para torná-lo o mais próximo das pessoas possível. (DVD complementar – atuando em IA – 00:01:00).

Com essas palavras, o diretor reconhece a intenção de fazer o espectador identificar-se com a trama, através dos sentimentos revelados por ela. Eis, com isso, o fato de esse filme ser uma produção tanto romântica quanto científica, ou seja, nos moldes da narrativa literária *Frankenstein*.

Na produção fílmica *Inteligência Artificial*, percebemos partes da narrativa de Mary Shelley que foram repetidas, transformadas e reativadas em um contexto mais futurístico, no qual o aparato tecnológico desempenha o papel de atração principal, colocando em segundo plano a estrutura

profunda que está por trás dele. A trajetória do garoto robô à procura de uma fada que o transforme em um garoto real, para, assim, poder ser amado pela mãe, é a mesma trajetória vivida pelo monstro de Victor ao procurá-lo para pedir-lhe que fizesse uma companheira capaz de amá-lo. Ambos são impulsionados por um sonho impossível de realização. A fada, como sugere o cientista de Spielberg, representa essa impossibilidade: “A fada representa a falha humana de procurar o que não existe, ou o maior dom humano: a habilidade de buscar os nossos sonhos” (cena: 24, 01:42:00). Essas foram as palavras dirigidas a David pelo cientista que o produziu ao final de sua jornada em busca da fada azul. Nesse momento, o cientista revela sua incapacidade de transformá-lo em um garoto real, levando-o a desistir de sua busca. Também Victor Frankenstein nega à sua criatura o direito à felicidade ao destruir a fêmea que estava por dar vida.

Tomado de fúria, num acesso bem próximo da loucura apanhei o que me estava à mão para usar como arma destruidora e fiz em pedaços a estrutura que começava a tomar forma definitiva (Shelley, 2001, p. 158).

O monstro tinha diante dos olhos o resultado de sua busca, e, paradoxalmente, o fim de todos os seus sonhos. Tal qual David, o desespero era inevitável: “o mísero a tudo assistiu atônito, e, quando me viu acabar de exterminar a criatura que era seu maior anseio, afastou-se cambaleante, levando as mãos à cabeça, em desespero” (Shelley, 2001, p. 158).

Assinale-se que não constitui dificuldade, para nós, visualizar a cena descrita por Victor: um ser em momento de desespero. Ao utilizar recursos visuais, Spielberg oferece-nos uma versão da cena de Mary Shelley, quando, ao descobrir que era apenas mais um robô entre centenas de outros e que a fada não existia de fato, David perde o sentido de sua busca e joga-se do alto do prédio onde funciona a empresa que o produziu. O sentimento de desespero que se extrai unicamente pela imagem facial do pequeno robô é comparável às mãos na cabeça do desesperado monstro de Frankenstein.

Na narrativa de Mary Shelley (2001) não há a existência do conto de fada que o cineasta utilizou para dar mais vida à sua ficção. No entanto, verificamos a freqüente referência que o Monstro faz ao *Paraíso Perdido*, de Milton, como sendo a fonte de suas inspirações para continuar sua ilusão de um dia ser amado por alguém. Consideramos a referência ao conto de fadas, *Pinóquio*, na narrativa fílmica, mais uma evidência de que tal produção é um hipertexto de *Frankenstein*, uma vez que, ao utilizar-se da obra literária, sem, contudo, mencioná-la, o diretor faz suas transformações ou adaptações, mas conserva as características da obra original. Se na produção fílmica a fada representa a ilusão que todo ser humano tem de tornar real o impossível, na produção literária, por sua vez, Adão representa a ação protetora do criador sobre sua criatura. Ambas as idéias são trazidas de obras anteriores como alusão

aos mitos presentes no inconsciente do leitor, conforme sugere Flávio Kothe (1994). Tais mitos personificam-se, de alguma forma, através do nosso discurso.

Segundo Gerard Genette (2005) e Naiara Araújo (2011), através do hipertexto, um autor pode contar uma história completamente diferente, mas, para fazê-lo, inspira-se em outra história. A imitação é também uma das características do hipertexto, embora ela constitua um processo mais complexo que vai além de uma simples transformação, posto que, para fazê-lo, “é preciso necessariamente adquirir sobre ele (o texto imitado) um domínio pelo menos parcial: o domínio daquele traço que se escolheu imitar” (Genette, 2005, p. 23). Sendo a obra de Mary Shelley tão conhecida no meio cinematográfico, não precisaria de grande esforço para qualquer roteirista inteirar-se do enredo presente em *Frankenstein*, pelo menos parcialmente, como nos sugere Gerard Genette.

A personagem de David foi, pelo menos de forma parcial, inspirada no monstro de *Frankenstein*. Se analisarmos separadamente os traços que caracterizam a personalidade do pequeno robô, poderemos verificar uma constante imitação daqueles traços presentes no monstro. Além de todas as características emocionais mostradas anteriormente, verificamos também, na capacidade intelectual de David, aspectos comparáveis aos do gigantesco monstro. A habilidade com que o garoto elabora sua trajetória rumo à Fada Azul é motivo de espanto e admiração para o próprio cientista que o produziu: “inspirado pelo amor, repleto de vontade, saiu numa jornada para torná-lo (David) real. E o mais impressionante, ninguém te ensinou” (cena: 24, 01:40:00).

Verificando o texto literário, encontramos também referências às habilidades do monstro que, durante meses, seguira o criador sem, contudo, deixar que alguém o notasse.

Sim, ele me acompanhara em minhas viagens. Vagara pelas florestas escondera-se em cavernas ou refugiou-se nas charnechas desertas. Como inteligência e astúcia não lhe faltavam, não sei que audácias, que artimanhas diabólicas não teriam usado para atravessar o canal da mancha sem ser visto (Shelley, p. 158).

Percebemos no discurso de ambos os cientistas o reconhecimento da falha no projeto de criação. Não tendo sido capazes de acompanhar a evolução das criaturas, perderam-nas, deixando que aprendessem, por si sós, as leis de defesa e de sobrevivência. Também não foram capazes de prever o quão sensíveis suas criaturas seriam. Embora o cientista tenha tido a intenção de produzir um robô que conseguisse amar, não sabia a dimensão desse amor, o que torna esse sentimento não só difícil de ser mensurado como também de ser controlado. Sentimentos como medo, ciúme, inveja não foram previstos pelo fabricante. Podemos confirmar isso pelas palavras do cientista quando tenta convencer David de sua importância por ser o primeiro de uma espécie. Ao ver-se diante de um garoto igualzinho a ele, David perde o controle e o destrói.

- Eu sou David, eu sou único, Mônica é minha [...].
- Você é muito importante para nós, por sua causa nos tornamos famosos [...]. Você é o primeiro de uma espécie (cena: 24, 1:39:00).

Por sua vez, Victor também fala da sensibilidade do monstro, como se não esperasse sentimentos tão humanos, vindos de uma criatura de aparência tão horrenda, chegando a comover-se ao ouvir seu clamor.

Oh! Meu criador atende à minha súplica! Permita-me despertar a simpatia de outro ser! Deixe que transforme em eterna gratidão todos os sentimentos maléficos que nutro por você (Shelley, 2001, p.139).

Comovi-me [...] Sua história e os sentimentos que com tanto ardor exprimia demonstrava-me que se tratava de uma criatura de muita sensibilidade (Id. *ibid.*).

Vê-se que ambas as criaturas são movidas por sentimentos que parecem estar ausentes nos criadores. Faltou a estes a sensibilidade do pai que ama, protege e se deixa amar pelo filho. O desejo de tornar-se criador, por intermédio da ciência, não deixou espaço para o sentimento, que, segundo a tradição cristã, foi o primeiro de todos os dons, o amor paterno. Ambas as narrativas fazem referência a esse feito divino: “mas Deus não criou Adão para que o amasse?” (cena:1, 00:06:00); “Adão fora produzido pelas mãos de Deus como criatura perfeita e feliz, sob a proteção de seu criador” (Shelley, 2001, p. 124). Conforme podemos perceber, através dos trechos supracitados, a narrativa fílmica e a literária tentam mostrar a falha do cientista/criador que não consegue proteger e proporcionar um convívio harmonioso de suas criaturas com as demais.

Spielberg poderia ter optado por um roteiro que demonstrasse a aceitação dos homens aos feitos científicos dessa natureza, visto que, como ele próprio afirma, “é um filme futurista”. Entretanto, ele opta por seguir a mesma estrutura da obra original, na qual o ser gerado em laboratório precisa isolar-se do restante dos humanos, conforme se pode ver no discurso de Mônica: “fique longe dos humanos, só fale com outro meca (seres artificiais) como você” (cena:13, 00:51:00).

É bem verdade que Spielberg (2001) põe em cena seres, que, sendo da mesma natureza de David, pudessem compartilhar de sua tristeza, fato que foge completamente à narrativa de Mary Shelley (2001). Por outro lado, esse procedimento apenas confirma a idéia de que os humanos jamais conviverão harmoniosamente com seres dessa natureza. Isso se confirma ainda no próprio discurso do monstro.

O ser humano jamais aceitará minha companhia, mas alguém tão deformado e horrendo como eu, não se negará a isso. Minha companheira deve ser da mesma espécie e ter os mesmos defeitos... É verdade que seríamos dois monstros isolados de todo o mundo, mas por isso mesmo mais próximo um do outro (Ibid., p. 137-139).

Sabendo da impossibilidade de os humanos viverem em harmonia com os mecas, Joe (meca que acompanha David em sua trajetória) tenta convencer o garoto a desistir de sua busca: “os humanos nos odeiam [...], é por isso que você deve ficar aqui (longe dos humanos) comigo” (cena:18, 01:20:00). Joe foi para David a companhia que o monstro de *Frankenstein* não conseguiu encontrar. Essas duas narrativas, no entanto, não encontram similaridades apenas em suas características sentimentais. Logo no início do filme, encontramos um ponto de convergência com a obra de Mary Shelley (2001): ao discutir a criação de um ser artificial, um visionário, o professor Hobby, interpretado por William Hurt (mesmo ator que interpreta o professor Waldman em *Frankenstein* de Connor), remete-nos a um antigo, porém ainda almejado, sonho da comunidade científica: “criar um ser artificial foi o sonho do homem desde os primórdios da ciência” (cena:1, 00:03:00). Sonho esse bem registrado por Mary Shelley já no século XIX e que parece revigorar-se de geração em geração.

O desejo do professor Hobby de produzir um ser perfeito, sem doenças ou problema algum, é o mesmo do cientista Victor, como se vê no discurso de ambos:

Seria o criador de uma nova espécie – seres felizes, puros (sem doenças), que iriam dever-me sua existência (Shelley, 2001, p. 36).

[...]

A nossa será uma criança perfeita, sempre amável, nunca ficaria doente (Connor, cena:1, 00:04:00).

Que diferença há de se apontar no desejo (e nas palavras) de ambos os cientistas? Percebemos, na trama fílmica, a repetição do discurso presente na trama literária. Tal discurso está articulado com outros que constituem partes de uma nova narrativa. Justificando esse tipo de procedimento no meio cinematográfico, segundo Glória Palma (2004, p. 13):

Não se trata de construir o discurso de contínuo, nem reconstruir tradições e destacar influências, mas de não deixar escapar a frágil, porém viva, articulação dos discursos que estão sujeitos à repetição, à transformação e à reativação no universo das linguagens.

Em outras palavras, Glória Palma reafirma as idéias de Roland Barthes (1987), que se refere ao texto como um “tecido de citações passadas” (p.49). Naturalmente, não se trata de uma repetição aleatória, mas de uma interferência cultural que está ligeiramente ligada à forma como vemos o mundo e como nos comportamos diante das mudanças proporcionadas pelos avanços tecnológicos. Todas essas modificações vivenciadas por nós são gravadas em nossa memória e refletem-se nos nossos discursos, favorecendo, assim, possíveis repetições ao produzirmos novas mensagens.

Segundo a Teoria da Adaptação, o cineasta é perfeitamente livre para adicionar efeitos quaisquer na sua produção, valendo-se de acontecimentos recentes ou futuros que, de alguma forma, irão proporcionar a leitura de uma nova realidade. Segundo Christian Metz (1973), no processo de

adaptação, o cineasta pode utilizar-se de montagem para fazer cortes e reorganizar o material a ser utilizado (obra literária), apropriando-se de um processo externo de intervenção sobre tal matéria. Assim, Spielberg (2001) não precisou fazer de David um “inimigo diabólico” de seu criador para mostrar que este havia perdido o controle daquele. O próprio professor Hobby afirma não ter tido controle sobre sua criatura: “na verdade nós te perdemos [...] não imaginávamos onde seu raciocínio o levaria [...]” (cena: 24, 01:42:00).

Embora o diretor tenha optado por apresentar-nos uma criatura cujos sentimentos de amor e amizade não foram destruídos pela rejeição sofrida, o que poderia abrir espaço a uma vingança diabólica, ele não esconde a idéia subjacente de que o cientista perdeu o controle de sua criatura, a exemplo de *Frankenstein*. Também é expresso nessa narrativa fílmica o perigo da ciência e da tecnologia para a humanidade. Esse ponto de convergência com a obra literária é bem explicitado pela rejeição dos homens aos mecas, os quais são queimados em público por serem considerados uma ofensa à dignidade humana:

- Este é o último exemplo de uma série de ofensas à dignidade humana. É parte do plano deles aniquilar as crianças de Deus.
- Vejam como eles imitam nossas emoções (cena: 16, 01:15:00).

Conforme podemos notar, Spielberg (2001) usou de meios próprios da produção cinematográfica atual para, a partir de uma estrutura subjacente trazida da literatura, elaborar uma nova narrativa. Às vezes, essa intervenção é tão profunda que parece haver a existência de dois enredos completamente distintos em um único filme, comprometendo, assim, o resultado da união do texto literário com o cinematográfico (advirta-se: isso não ocorre em IA). Desse modo, um processo que poderia ser perfeitamente saudável torna-se prejudicial, pois, dessa relação mútua de transferência, espera-se uma transformação, na qual um veículo não se sobreponha a outro como expressão de superioridade hierárquica. Embora a narrativa seja, para alguns autores, um tipo de discurso que permite abordar o mundo narrado e a narração sem que seja necessário considerar as particularidades de cada meio material, deve-se fazê-lo de forma harmoniosa sem, contudo, desprezar a extensão da interferência de um meio ao outro.

Levando essa concepção para o diálogo entre livros e filmes, temos, parafraseando Randal Johnson (2003, p. 11), a idéia de que a adaptação dialoga não só com o texto de origem, mas com o seu próprio contexto, atualizando a pauta do livro. Na produção fílmica IA, Spielberg (2001) dialoga não apenas com a obra de Mary Shelley (2001), mas também com outras obras que são explicitamente mencionadas no decorrer da trama – a Bíblia, *Pinóquio*, de Mario Collodi – para citar alguns exemplos;

além de promover um diálogo entre esses textos e o contexto social vigente caracterizado por produções cada vez mais modernas e tecnológicas.

Aqui a hipertextualidade explicita-se nessa “atualização da pauta”; é nesse momento que podemos recuperar uma mensagem anterior, através de elementos que, de algum modo, são-nos familiares, embora tais elementos estejam escondidos ou desfalcados por outros intitulados superiores em suas formas visuais. Assim, uma obra pode ser transformada de diversas formas, variando de acordo com o objetivo a ser alcançado pelo transpositor. Para Genette (2005, p. 53):

A transposição pode se aplicar a obras de vastas dimensões cuja amplitude textual e a ambição estética e/ou ideológica chegam a mascarar ou apagar seu caráter hipertextual, e esta produtividade está ligada, ela própria, a diversidade dos procedimentos transformacionais com que ela opera.

Conforme podemos notar pelas palavras de supracitadas, há uma diversidade de meios de transformar um texto em outro, através dos processos de hipertextualização (transposição, paródia, travestimento, pastiche etc.). Com a utilização de recursos visuais, esses meios parecem multiplicar-se a cada dia, pois segundo este autor (1997, p.3), a ligação de uma passagem do discurso verbal com uma imagem expande a noção de texto para além da linguagem verbal; ou seja, o fato de uma mensagem retirada de um discurso literário ter sido adaptada, através de elementos visuais, não a transporta para um meio unicamente visual ou não verbal, apenas amplia sua área de abrangência lingüística.

Dessa forma, se consideramos IA um hipertexto de *Frankenstein*, estamos confirmando a possibilidade de o discurso literário ser transformado e transportado para meios diferentes, mas conservando o seu conteúdo mensagístico ou estrutura profunda.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto atual de produção artística revela-nos uma proximidade cada vez mais freqüente entre diferentes tipos de artes, o que nos faz concordar com Glória Palma (2004), quando afirma que as artes não se repelem, mas se completam. A relação existente entre literatura e cinema vem mostrando possibilidades diversas de ligações entre ambas. Essa interface foi o nosso laboratório de estudo.

Por saber da existência de inúmeras discussões acerca da relação entre literatura e cinema, utilizamos idéias de autores que, a nosso ver, serviram de incentivos à discussão proposta neste estudo. Teóricos como Christian Metz, James Naremore, Randon Johnson, dentre outros, compuseram parte de nossa base teórica, colocando-nos diante de um amplo universo temático, até chegarmos à Teoria da Estrutura Profunda de Flávio René Kothe (1994) e à Teoria do Hipertexto de Gerard Genette (2005).

Nesse universo de idéias, buscamos relacionar essas duas teorias, mostrando a aproximação existente entre ambas. Falar de estrutura profunda é elucidar a presença de um texto (de qualquer natureza) em outro; da mesma forma que falar de hipertexto é reconhecer a existência de uma estrutura subjacente proveniente de produções anteriores. Através da análise de três filmes, pudemos proporcionar um diálogo entre as duas mencionadas teorias, revelando como uma narrativa literária pode servir de inspiração para a geração de filmes cada vez mais modernos. Durante toda a análise, procuramos apresentar os mecanismos próprios de cada veículo de comunicação, literatura e cinema, elucidando que cada um desses campos tem formas próprias de veiculação de uma mensagem.

Ao explorar a relação literatura e cinema, a partir da Teoria do Hipertexto e Estrutura Profunda, pudemos perceber a diversidade de caminhos que se podem trilhar dentro desse mesmo campo temático. São incontáveis as possibilidades de análise e exploração, sobretudo se considerarmos o contexto atual de produção de narrativas, apontada por Flávio René Kothe (1994) como “era das narrativas triviais”.

Acreditamos que as duas teorias mencionadas mereçam ser alvo de discussões e de aprofundamentos, uma vez que fazem parte de uma realidade cada vez mais freqüente no meio da produção artística vigente. Logo, é importante discutir a relação literatura e cinema, não obstante possamos reconhecer a complexidade existente nos elementos que regem tais discussões. Aqui, entre tantos outros caminhos que se têm mostrado historicamente, procuramos explorar um deles. Nossas discussões, portanto, não têm a pretensão de dar por concluídas as idéias até aqui exploradas, haja vista que se trata de um objeto complexo e por demais amplo, para que se possa atingir um nível de abrangência satisfatória. Dessa forma, esperamos que as considerações aqui apresentadas possam servir de esboço para estudos futuros mais aprofundados.

A análise de *Inteligência Artificial*, de Steven Spielberg, como uma adaptação contemporânea do mito de *Frankenstein* evidencia a contínua relevância da literatura como matriz criativa para narrativas em múltiplas mídias. A obra de Mary Shelley, ao explorar os dilemas éticos, emocionais e filosóficos da criação, transcendeu seu tempo, tornando-se um marco na literatura e no imaginário coletivo. A partir dessa matriz, Spielberg recria o arquétipo do "criador e criatura" em um contexto de alta tecnologia e profundas questões existenciais, demonstrando como o mito permanece atualizado e impactante.

As reflexões recentes de Naiara Araújo sobre a estética da recepção virtual e as adaptações literárias para videogames e séries televisivas ampliam esse debate, ao destacar como essas novas plataformas proporcionam experiências narrativas imersivas e interativas. Nesse sentido, as adaptações contemporâneas de *Frankenstein*, como aquelas presentes em séries e jogos, representam mais do que

releituras: são recriações que dialogam diretamente com os espectadores e jogadores, permitindo que eles participem ativamente do processo narrativo. Essa interação redefine a relação entre obra e público, inserindo a literatura em um ambiente estético virtual onde a narrativa é simultaneamente reimaginada e ressignificada.

A análise de *Inteligência Artificial* e seu diálogo com *Frankenstein* ilustra a transição da literatura clássica para novos formatos e linguagens que vão além do cinema, alcançando os territórios do virtual e do interativo. Assim, as adaptações modernas não apenas preservam a essência das obras originais, mas também expandem seus significados, criando novas camadas de recepção e interpretação. Essas reflexões reforçam a ideia de que a literatura permanece como uma fonte inesgotável de inspiração, capaz de atravessar fronteiras de mídia, tempo e espaço, moldando e sendo moldada pelas sensibilidades e tecnologias de cada época.

REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, N. S. Literature and Videogames: Adaptation and Reciprocity. *Revista Letras Raras*, Campina Grande, v. 6, n. 3, p. 222–232, 2023. Disponível em: <https://revistas.editora.ufcg.edu.br/index.php/RLR/article/view/1599>. Acesso em: 30 nov. 2024.
- ARAÚJO, N. S.; FIGUEIREDO, I. F. Literatura E Indústria Cultural: Um Estudo Sobre Romance-Folhetim Como Cultura De Massa. *Estudos Linguísticos e Literários*, Salvador, n. 70, p. 490–503, 2021. DOI: 10.9771/ell.i70.43701. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/estudos/article/view/43701>. Acesso em: 30 nov. 2024.
- ARAÚJO, Naiara Sales. Cinema E Literatura: adaptação ou hipertextualização? *Littera*, v. 2, n. 3, 2011.
- BARTHES, Roland. *Mitologias*. São Paulo: Difel, 1987.
- FIGUEIREDO, I. F. D. S. ., & ARAÚJO, N. S. . (2022). O Poder do Fandom: construção da Recepção do Romance-Folhetim em Game Of Thrones. *Revista Interdisciplinar Em Cultura E Sociedade*, 36–58. <https://doi.org/10.18764/2447-6498v8n1.2022.3>
- FRANKENSTEIN. Direção: Kevin Connor. Produção: Robert Halmi e Larry Levinson. Roteiro: Mark Kruger. Intérpretes: Luke Goss; Alec Newman; Julie Delpy e outros. Warner Bros. Pictures. EUA, 2004. 1 DVD (204min), son, color.
- GENETTE, Gerard. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução Luciene Guimarães e Maria Antônia Coutinho. Belo Horizonte: Editora de UFMG, 2005.
- INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg; Kethleen Kennedy; Bonnie Curtis. Roteiro: Steven Spielberg. Intérpretes: Haley Joel Osment; Jude Law e outros: Warner Bros. Pictures e Dreamworks pictures: EUA, 2001. Legendas em português e inglês. 1 DVD. (146min), son, color.
- JOHNSON, Randal. *Literatura e cinema – Macunaíma: do modernismo na literatura ao cinema novo*. São Paulo: T. A. Queiroz, 1982.
- KOTHE, Flávio René. *A narrativa trivial*. Brasília: UNB, 1994.
- KRISTEVA, Júlia et al. *Literatura e semiótica*. Petrópolis: Vozes, 1972.
- METZ, Christian. *Current problems in film theory*. Tradução Diana Mathias, Paris: Klincksieck, 1973.
- NAREMORE, James (Org.). *Film adaptation*. New Brunswich/Nova Jersey: Rutgers University Press, 2000.
- PALMA, Glória Maria. *Literatura e cinema: a demanda do Santo Graal & Matrix, Eurico, o presbítero & A máscara do Zorro*. Bauru: EDUSC, 2004.
- PEREIRA, E., & ARAÚJO, N. (2024). Cinema e literatura especulativa: uma análise de Terminal Praia Grande. *Animus. Revista Interamericana De Comunicação Midiática*, 23(51), e023006. <https://doi.org/10.5902/2175497769130>

SHELLEY, Mary. Frankenstein ou o moderno Prometeu. Tradução, Pietro Nassetti. São Paulo: Martin Claret, 2001.

SILVA DE SOUSA BORGES, Jayne; SALES ARAÚJO, Naiara. A relação entre arte e público ao longo da história: Um olhar sobre a estética da recepção virtual. *Revell - Revista De Estudos Literários Da Uems*, [S. l.], v. 2, n. 32, p. 406–428, 2022. DOI: 10.61389/revell.v2i32.6927. Disponível em: <https://periodicosonline.uems.br/index.php/REV/article/view/6927>. Acesso em: 30 nov. 2024.

XAVIER, Ismail. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: PELLEGRINI, Tânia et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Senac/Instituto Itaú Cultural, 2003.