

ENTRE A GRAPHIC NOVEL E O FILME: UM ESTUDO COMPARATIVO DA TRANSMIDIAÇÃO DE *CASTELO DE AREIA* (2011) PARA *TEMPO* (2021)¹

BETWEEN GRAPHIC NOVEL AND FILM: A COMPARATIVE STUDY OF THE TRANSMIDIATION FROM SANDCASTLE (2011) TO OLD (2021)

Jaimeson Machado Garcia²
 Ana Cláudia Munari³

RESUMO: Roteirizado, dirigido e produzido por M. Night Shyamalan, *Tempo* (2021) é uma produção cinematográfica que narra o encontro de um grupo de pessoas que, durante uma viagem a um resort, ficam presos em uma armadilha temporal na beira de uma praia, um lugar misterioso onde a passagem do tempo é acelerada em comparação ao nosso relógio. Ao contrário de outros filmes de Shyamalan, como *O Sexto Sentido* (1999), *Fragmentado* (2016) e *Vidro* (2019), *Tempo* (2021) é um título que se destaca entre sua filmografia por não ser um argumento original, mas uma adaptação da graphic novel *Castelo de Areia* (2011 [2021]), do roteirista Pierre-Oscar Lévy e do quadrinista Frederik Peeters. Partindo dos estudos da Intermedialidade, o presente artigo busca analisar como foi realizada a transmídiação de um produto de mídia que tem por base imagens estáticas para outro, que se constrói nas imagens em movimento. A partir da análise comparativa das narrativas, também pensamos nessa transmídiação como uma transformação de um tipo de mídia qualificada em outro: de uma narrativa fantástica para uma narrativa de suspense que traz, ainda, alguns elementos de ficção científica.

Palavras-chave: Transmídiação; graphic novel; cinema; M. Night Shyamalan; narrativa fantástica.

ABSTRACT: Produced by M. Night Shyamalan, who also scripted it, *Old* (2021) narrates the meeting of a group of people that, during a trip to a resort, are holded in a time trap on the edge of a beach, a mysterious place where the passage of time is accelerated in comparison to clock time. Unlike other films by Shyamalan, such as *The Sixth Sense* (1999), *Split* (2016) and *Glass* (2019), *Old* (2021) is a movie that stands out among his filmography for not being an original script, but an adaptation of the graphic novel *Sandcastle* (2011 [2021]), by screenwriter Pierre-Oscar Lévy and comic book artist Frederik Peeters. From the studies of Intermediality, this article analyzes how

¹ Este trabalho de pesquisa foi financiado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (processo número: 304566/2021-7).

² Graduado em Comunicação Social - Publicidade e Propaganda pelo Centro Universitário Franciscano (UNIFRA) e em Comunicação Social - Produção Editorial pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Letras, com bolsa do Programa BIPSS, e doutorando também pelo do Programa de Pós-graduação em Letras (UNISC), com bolsa PROSUC/CAPES.

³ Doutora em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUC/RS, na área de Teoria da Literatura. Professora do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC/RS).

the transmediation of a media product based on static images was transmediated to another, which is built on moving images. From the comparative analysis of the narratives, we also think of this transmediation as a transformation from one type of qualified media into another: from a fantastic narrative to a suspense narrative that also brings some elements of science fiction.

Keywords: Transmediation; graphic novel; movie; M. Night Shyamalan; fantastic narrative.

“O castelo de areia ainda pode estar aí amanhã... E nós vamos desaparecer como insetos efêmeros.” (Pierre-Oscar Lévy, *Castelo de Areia*, 2011 [2021])

1 A areia fora da ampulheta

A expressão “castelo de areia” pode tanto significar uma atividade lúdica realizada na beira da praia quanto se constituir como uma metáfora. Como expressão metafórica, é possível associá-la a uma estrutura material instável, a uma situação infortuna ou até mesmo uma alusão à própria condição humana, pois, por estar suscetível às intempéries da natureza, do tempo e também da ação do homem, um castelo de areia representa aquilo que é frágil, impermanente ou mesmo ilusório.

Em *Castelo de Areia* (2011 [2021]), graphic novel publicada no Brasil pela editora Tordesilhas Livros, os quadrinistas, o desenhista suíço Frederik Peeters e o roteirista e cineasta francês Pierre-Oscar Lévy, se utilizam dessa figura de linguagem no título para aludir à temática principal da obra: a efemeridade da vida, tão fugaz quanto partículas de rochas degradadas unidas umas às outras. Na história, um grupo de turistas desconhecidos ficam presos por uma barreira misteriosa em uma praia onde o tempo passa extremamente acelerado, fazendo com que envelheçam rapidamente em poucas horas. Enquanto buscam uma forma de sair desse local, os personagens têm de lidar com diferentes questões que atravessam a infância até a velhice, como o amadurecimento biológico e emocional, doenças relacionadas à degeneração do corpo e, principalmente, a morte.

No ano de 2021, *Castelo de Areia* (2011 [2021]) chegou aos cinemas pelas mãos de M. Night Shyamalan, conhecido por roteirizar, produzir, dirigir e também atuar em seus próprios filmes, como em *O Sexto Sentido* (1999), *Sinais* (2002), *A Vila* (2004), e também na trilogia *Eastrail 177*, composta por *Corpo Fechado* (2000), *Fragmentado* (2016) e *Vidro* (2019). Nessa versão cinematográfica, originalmente denominada de *Old* (2021)⁴ e traduzida para o mercado brasileiro como *Tempo* (2021), Shyamalan se apropria da essência da graphic novel de Peeters e Lévy, adaptando-a de uma história enigmática e indeterminada para uma narrativa cheia de subenredos que se interligam em uma mesma explicação.

Intencionando ampliar as discussões acadêmicas sobre a transmediação de um tipo de mídia a outra, como este caso entre graphic novel e cinema, bem como as leituras da produção

⁴ Velho, em inglês.

cinematográfica de M. Night Shyamalan, o presente artigo busca analisar comparativamente *Castelo de Areia* (2010 [2021]) e *Tempo* (2021) com a finalidade de identificar as semelhanças e diferenças narrativas entre esses dois produtos de mídia. Para isso, nos embasamos nas perspectivas teóricas da Intermidialidade, pois, como explicam Jørgen Bruhn e Beate Schirrmacher em *Intermedial studies* (2021)⁵, é por meio dessa área de estudos que conseguimos ultrapassar um julgamento de valor superficial entre gostar ou não de uma “adaptação”⁶ cinematográfica e chegar a um nível mais complexo de investigação, a partir do qual podemos descrever e discutir determinados aspectos da história que foram alterados na passagem de um tipo de mídia a outro, sobretudo quando a Intermidialidade se apoia na Semiótica como processo de construção de sentido.

Nessa proposta, apresentamos, primeiro, as características da obra do diretor M. Night Shyamalan, no modo como suas narrativas trazem características em comum e como isso tem relação com a escolha por roteirizar e produzir o filme *Tempo* (2021) a partir da graphic novel *Castelo de Areia* (2011 [2021]). Em seguida, analisamos as questões de significação entre os dois produtos de mídia, em uma leitura comparada. Por fim, discutimos as características intermidiais entre os dois produtos de mídia, mostrando como a condução temática e estilística de Shyamalan transforma duplamente o tipo de mídia: na transmidiação entre um produto de mídia cuja base são as imagens estáticas para as imagens em movimento; e na transformação de um tipo de mídia qualificada em outro, entre a narrativa fantástica e o suspense, que traz, ainda, alguns elementos de ficção científica.

2 Um diretor singular: os *clicks* de M. Night Shyamalan

Roteirista, diretor, produtor e também ator, M. Night Shyamalan iniciou a sua carreira profissional nos cinemas com o filme semi-autobiográfico *Praying With Anger* (1992) enquanto ainda era estudante da Universidade de Nova York. Nascido em Puducherry, na Índia, mas criado durante grande parte de sua vida na Philadelphia, em um rico subúrbio da Pennsylvania, Shyamalan teve seu nome projetado internacionalmente com o lançamento de *O Sexto Sentido* (1999), filme com o qual foi indicado ao Oscar nas categorias de Melhor Diretor, Melhor Filme e Melhor Roteiro Original na 72ª edição do *Academy Awards*.⁷

O enredo, que se desenvolve em torno da relação entre o psicólogo infantil Malcolm Crowe (Bruce Willis) e um garoto com aparentes problemas de socialização e ansiedade chamado Cole Sear (Haley Joel Osment), traz em sua estrutura uma de suas principais características narrativas, presente em grande parte dos seus filmes subsequentes: o ponto de virada do roteiro - na teoria do cinema, chamado de *plot twist*. Nesta guinada, expectativas são quebradas e, muitas vezes, o próprio drama se mostra outro, o que é bastante perceptível em *Sexto sentido*, transformando o horizonte de sentidos.

Jeffrey Weinstock (2010, p. IX), em *Telling Stories about Telling Stories: The Films of M. Night Shyamalan*, denomina esse artifício narrativo de ““Click” Shyamalaniano”⁸ para representar os

⁵ Sem tradução para o português brasileiro até a conclusão desse estudo.

⁶ Quando falamos em adaptação, queremos dizer o processo de transformar um produto de mídia na transmidiação para outro produto de mídia.

⁷ Além de outras indicações, como a de Melhor Ator Coadjuvante para Haley Joel Osment, Melhor Atriz Coadjuvante para Toni Collette e também Melhor Montagem.

⁸ Em inglês: “Shyamalanian “click””. Tradução nossa. A partir daqui não vamos utilizar as aspas.

momentos nos filmes do cineasta em que “[...] tudo se encaixa e o espectador percebe (ou é levado a perceber por meio de uma série de flashbacks) que tudo que parecia coincidente ou absurdo não era acidental ou sem sentido, mas sim dirigido por alguma força controladora”.⁹

Em *O Sexto Sentido* (1999), por exemplo, esse revés ocorre quando aquilo que parece ser inicialmente um conflito matrimonial pautado no constante silêncio da esposa de Malcolm, Anna (Olivia Williams), é, na verdade, o desconhecimento do protagonista em relação a sua própria morte, após levar um tiro de um de seus antigos pacientes. Por isso, a única pessoa com quem aparece dialogando explicitamente é Cole, que em determinado momento revela ser capaz de ver e se comunicar com pessoas que já faleceram, o que acaba lhe causando transtornos psicológicos, uma vez que não possui controle sobre essa habilidade sobrenatural.

Em *Corpo Fechado* (2000), o click Shyamalaniano acontece no instante em que David Dunn (também interpretado por Bruce Willis) descobre que o acidente de trem no qual foi o único sobrevivente, passando a questionar se possui habilidades sobre-humanas, havia sido planejado por Elijah Price (Samuel L. Jackson), responsável por realizar atentados com a finalidade de descobrir indivíduos com poderes semelhantes aos dos super-heróis que lia nas revistas em quadrinhos durante a infância, após um aperto de mão entre os personagens e uma sequência de flashbacks.

Já em *Sinais* (2002) esse recurso narrativo está presente no momento em que Graham Hess (Mel Gibson) percebe que as últimas palavras de sua falecida esposa não foram ditas aleatoriamente, mas eram uma instrução para o marido sobre como derrotar um alienígena que colocaria em risco a vida dos seus filhos no futuro. E em *A Vila* (2004), essa virada se dá no ponto em que é possível compreender que a pequena comunidade escondida no interior de um bosque, a qual se encontra cercada por mortais criaturas míticas, está localizada temporalmente nos dias atuais, e não no século XVII ou XVIII como as locações, figurinos, entre outros elementos cinematográficos além do próprio roteiro, dão a entender.

Há ainda outros artificios narrativos característicos de Shyamalan que podem variar de acordo com as percepções sobre o conjunto de sua filmografia, por exemplo, a presença de algum elemento sobrenatural. Entre elas podemos destacar as diferenças entre os personagens adultos e infantis que, como pontua Elizabeth Rosen em *Reaching Out to the Other Side: Problematic Families in the Films of M. Night Shyamalan* (2010, p. 20), parecem ser duas entidades distintas, separadas por uma lacuna intransponível: “[...] cada uma pode ver a outra, mas, em última análise, nenhuma das entidades ocupa totalmente o espaço do mundo da outra”.¹⁰

Para Rosen (2010), por mais que os adultos em *O Sexto Sentido* (1999) compreendam que Cole enxerga o mundo de outra forma, eles são incapazes de experimentá-lo – principalmente Malcolm, que mesmo estando morto, somente vê o que quer ver por estar focado em salvar o seu relacionamento com Anna. Em *Corpo Fechado* (2000) essa questão se torna evidente quando Joseph (Spencer Treat Clark) aponta uma arma para o seu pai, David, com a intenção de provar que ele possui habilidades sobre-humanas, ignorando o fato de que o pode matar. E, em *Sinais* (2002), Graham abdica tanto de seu papel de pai quanto de padre por conta da morte da esposa, fazendo com que se distancie dos filhos e do luto deles em relação à ausência da mãe.

Uma possível explicação para essa percepção em torno dessas relações pode ser encontrada

⁹ Em inglês: “[...] everything falls into place and the viewer realizes (or is made to realize through a series of flashbacks) that everything that had appeared coincidental or nonsensical wasn't accidental or meaningless at all but rather directed by some controlling force”. Tradução nossa.

¹⁰ Em inglês: “[...] each may see the other, but ultimately neither entity fully occupies the space of the other's world.”. Tradução nossa.

em *The Home-Front Hero in the Films of M. Night Shyamalan*, no qual Elizabeth Abele (2010) argumenta que os protagonistas desses três filmes são homens oprimidos de alguma forma. Em vez de encontrarem força em suas realizações passadas ou em suas glórias anteriores, eles acabam potencializando suas visões sobre si mesmos como fraudes. Por isso, “[...] se distanciam de suas famílias não por falta de amor, mas por medo de que eles próprios sejam indignos de amor” (ABELE, 2010, p. 7).¹¹

Para Abele (2010), o que Shyamalan faz é revisar o modelo de herói americano construído ao final da década de 1970 e ao longo das décadas de 1980 e 1990, após as revoluções políticas e culturais dos anos 1960, quando a masculinidade passou a ser representada de maneira hiperdimensionada nos cinemas por heróis com corpos preparados por treinadores esportivos e rotinas rígidas de treino. Em vez de salvarem o mundo, os homens apresentados pelo cineasta se preocupam em salvar a si mesmos e a suas próprias famílias dos desgastes da vida cotidiana que os levaram a um mal-estar social e às más escolhas. Abele (2010) acredita que, nas produções de Shyamalan, a coragem e a compaixão acabam sendo mostradas como complementares, permitindo que o herói sobreviva tanto física quanto emocionalmente.

Tais percepções também podem ser estendidas ao protagonista de *A Dama na Água* (2006), Cleveland Heep (Paul Giamatti), que, mesmo não fazendo parte de um núcleo familiar propriamente dito, traz consigo um certo distanciamento em relação aos outros personagens ao mesmo tempo em que demonstra um caráter paternal. Isso porque, após abandonar a sua carreira como médico depois do assassinato de sua esposa e filhos, Cleveland passa a trabalhar como zelador em um prédio onde cuida não só dos moradores que ali habitam, como também de uma “Narf”, espécie de ninfa da água chamada Story (Bryce Dallas Howard). Ela precisa retornar ao seu lar, o Mundo Azul, mas é impedida por outros seres míticos chamados Scrunts, que almejam matá-la. Ao mesmo tempo em que Cleveland ajuda Story nessa missão, a ninfa da água acaba também o ajudando a curar os traumas do passado.

Em vista dessas semelhanças entre os personagens, Weinstock (2010) argumenta que, a cada nova narrativa de Shyamalan, testemunhamos sujeitos “quebrados”, vivendo em mundos em declínio, mas que acabam embarcando em jornadas que os fazem restaurar a sua coerência e espiritualizar as suas existências. Em *Fragmentado* (2016), por exemplo, podemos dizer que o cineasta leva essa característica narrativa a um sentido literal ao apresentar o protagonista com ares de vilão ou anti-herói Kevin Wendell Crumb (James McAvoy), que sofre de transtorno dissociativo de identidade por oscilar entre 24 personalidades distintas - 24 pedaços, por assim dizer -, sendo a mais perigosa dentre todas elas A Besta, uma entidade canibal capaz de alterar biologicamente sua estrutura corporal e realizar feitos sobre-humanos. No enredo, o click Shyamalaniano acontece quando A Besta vê as cicatrizes das automutilações de Casey (Anya Taylor-Joy), uma das jovens sequestradas por outra personalidade de Kevin, e percebe que a garota é uma pessoa “quebrada” por também ter sido vítima de abusos durante um obscuro período da infância, assim como ele. Em vista disso, A Besta passa considerar a garota como “pura” e, por isso, a deixa fugir do cativeiro com vida.

Já em *Vidro* (2019), que reúne os personagens não só de *Fragmentado* (2016) como também de *Corpo Fechado* (2000) em um mesmo universo narrativo, compondo a trilogia *Eastrail 177*, Kevin, David e Elijah são levados a um hospital psiquiátrico, onde tentam ser convencidos pela Dra. Ellie Staple (Sarah Paulson) de que possuem um tipo de distúrbio mental que os faz idealizar que são super-heróis ou super-vilões. Diferentemente de outros filmes, a reviravolta

¹¹ Em inglês: “[...] they distance themselves from their families not out of a lack of love, but because of their fear that they themselves are unworthy of love”. Tradução nossa.

narrativa se dá em dois instantes: no primeiro, quando é revelado que a Dra. Staple faz parte de uma organização secreta que impede a existência de sujeitos com habilidades extraordinárias e, no segundo, quando Elijah consegue programar as câmeras de vigilância do hospital psiquiátrico para vazarem as imagens da luta entre Kevin e David pela internet, revelando que as histórias em quadrinhos não são mera ficção, mas sim inspiradas em pessoas reais com capacidade de realizar feitos extraordinários.

Juntos, esses e outros elementos narrativos possíveis de serem elencados evocam um outro aspecto importante nas histórias de Shyamalan: a metanarrativa. Para Weinstock (2010, p. XI), a filmografia do cineasta pode ser entendida de tal forma porque são “[...] histórias autorreflexivas sobre como contar histórias e a importância das histórias para dar sentido às nossas vidas”.¹² E acima delas está a presença do próprio Shyamalan, que de maneira intrusiva e divina garante que cada detalhe tenha o seu lugar em uma estrutura coerente muito maior, pois parece que a sua intenção é a de restaurar o senso de comunidade entre as pessoas através do compartilhamento de histórias (WEINSTOCK, 2010). Um exemplo bastante explícito desse propósito pode ser visto em *A Dama na Água* (2006), na história dentro da história: a construção de uma narrativa dentro da narrativa em que personagens-chaves desempenham papéis na mitologia criada para o filme com o objetivo de ajudar Story – *História*, em português, evidenciando ainda o caráter metanarrativo do filme – a retornar ao Mundo Azul.

Mas, entre a produção filmica de Shyamalan, *Tempo* (2021) se destaca por ser uma transmídiação de um produto de mídia já existente, e não um argumento original. Em entrevista para a *Entertainment Weekly* (COLLINS, 2021), o cineasta explicou que se interessou pela graphic novel por considerá-la assustadora e emocional, como costumam ser seus filmes, podemos acrescentar, e que justificam sua escolha por adaptar *Castelo de Areia* (2011 [2021]).

3 O tempo é sempre uma incógnita

Tempo. Para Pierre-Oscar Lévy (2011 [2021]), autor da HQ transmidiada por Shyamalan, é esse fator o principal para a extinção das espécies, incluindo a própria espécie humana. No entanto, esse tempo cronométrico em direção ao fim é estipulado não pela escala da vida dos homens, mas, sim, pelo tempo geológico – o que corresponde a uma catástrofe a curto prazo. Esse “curto prazo” é também um tanto relativo, já que diz respeito a muitas gerações se pensamos na curta vida humana (imensa se comparada a de uma borboleta), em relação ao tempo da terra ou mesmo do universo. Na introdução de *Castelo de Areia* (2011 [2021]), Lévy conta que essa questão é mais o desequilíbrio climático, como o degelo do Pólo Norte e da Groenlândia, que ocasionará o desaparecimento de países pela dilatação dos oceanos, foram alguns dos elementos que o motivaram a escrever uma narrativa que tem como cenário uma praia onde é justamente o tempo que se desloca de maneira diferente. Ao contrário da *dilatação* promovida por Shyamalan na sua adaptação da narrativa de Lévy, o tempo na narrativa se *contraí*.

A história tem início com um misterioso homem, o primeiro personagem em cena, que posteriormente descobrimos ser um magrebino, observando uma mulher desconhecida, sem nenhum tipo de relação aparente com ela, se banhando totalmente nua entre as falésias da praia. O homem a observa de longe, mas continua caminhando entre os arbustos. A presença desse homem traz um contexto do racismo, pois logo em seguida o marido pede a mulher que evite se

¹² Em inglês: “[...] *self-reflexive stories about the telling of stories and the importance of stories in making sense of our lives*”. Tradução nossa.

bronzear sem a parte de cima, e ela questiona se ele está sendo racista. O acréscimo da origem do personagem já é um fato de diferença, visto que não sabemos dos outros, e a imagem gráfica dele, saindo dos arbustos, em sua primeira aparição, é enigmática. Quando a história se mostra em sua dramaticidade, pode-se pensar na colonização e na opressão da França, país de Pierre-Oscar Lévy, sobre o povo magrebino. No entanto, apesar das desconfianças dos outros personagens sobre ele, ao fim ele será, como todos os outros, uma *vítima* do tempo.

Logo começam a chegar outros veranistas a esse mesmo local, compostos por três núcleos familiares também sem uma relação aparente entre si. Os primeiros a se instalarem na beira da praia são Robert, o pai, Marianne, a mãe, Félix e Zoe, os filhos pequenos, e Elvis, o cachorro da família. Eles são seguidos pela família de Charles, o pai, Nathalie, a mãe, Sophie, a filha pré-adolescente, Louis, o filho pequeno e a mãe de Nathalie. Já no início da história, entre as personagens de cada núcleo, o tema “tempo” vai-se instalando naturalmente, através das conversas sobre o crescimento das crianças, sobre aproveitar a vida, sobre o envelhecimento; mais tarde, esse assunto vai-se transformando no drama da história.

Mas o que parece ser no princípio uma área propícia para a diversão e descanso vai se revelando um ambiente onde estranhos eventos começam a acontecer sucessivamente: Robert e Marianne passam a suspeitar que os seus filhos cresceram muito em poucas horas, a ponto de as roupas de banho não mais servirem; Louis encontra o corpo da mulher desconhecida boiando sem vida; Charles acusa o magrebino de tê-la assassinado e tenta contatar as autoridades, mas não obtém êxito. Nesse meio tempo a mãe de Nathalie começa a passar mal, vindo a falecer, e também chegam à praia Henry Lascaride, um escritor de ficção científica, junto de sua filha, Florence, e o seu genro, que começam a buscar uma solução lógica para essas situações. A presença desse escritor de ficção científica é interessante porque os próprios personagens percebem o contexto “científico” daquele mistério por se tratar de uma aceleração do tempo. Ao ser perguntado se escrevia literatura policial, mais perto do gênero suspense creditado ao filme, o escritor responde “Meus Deus, não! De jeito nenhum! Que horror!” (LÉVY; PEETERS, 2021, p. 30), o que leva o leitor a pensar se esse seria o caso daquele acontecimento.

Nesse ínterim, Félix e Zoe, em um processo de crescimento acelerado junto das outras duas crianças, começam a levantar suspeitas de que ali há uma força estranha agindo. Aos poucos os personagens vão concluindo que os eventos têm relação com a passagem rápida do tempo naquele espaço. Os adultos tentam, então, sair dali desesperadamente, mas todas as vezes em que atravessam parte de uma vegetação que separa a praia do resto do continente acabam desmaiando no meio do caminho. E mesmo se conseguissem, possivelmente seriam alvejados por alguém que os vigia e tenta os impedir de sair dali de qualquer jeito – e também outras pessoas de entrar, uma vez que em determinado ponto da narrativa José, identificado pelos personagens como o filho do dono do hotel onde estão hospedados, tenta atravessar a barreira, mas desaparece em meio a tiros disparados em sua direção.

Nesse imbróglio, as crianças já com corpos adolescentes, passam com velocidade pelas questões da puberdade, potencializada ainda pela tensão da incógnita e sem o preparo emocional que as experiências de vida, pouco a pouco, vão nos trazendo no ritmo natural da vida. Distantes da supervisão dos adultos, descobrem os corpos uns dos outros. Sophia, a mais velha dos quatro, se relaciona sexualmente com o magrebino e Félix, e Zoe engravida de Louis em uma gestação que dura pouquíssimo tempo. Após o parto, os personagens começam a aceitar de alguma forma a condição de que todos vão morrer em breve enquanto sofrem com a degradação do corpo e as intempéries biológicas ocasionadas pelo envelhecimento, como o Alzheimer e a menopausa. Ao longo da noite, cada um vai sucumbindo à morte, à exceção da bebê recém-nascida, que pela manhã já é uma mulher adulta que brinca de fazer castelos de areia na beira da praia enquanto

aguarda pelo iminente fim de sua efêmera vida. Ou o castelo de areia que ela constrói é que “contém” toda a história, metaforizando a frágil vida humana?

Ainda na introdução de *Castelo de Areia* (2011 [2021]), Lévy conta ter se inspirado no enredo do filme *O Anjo Exterminador* (1961), de Luis Buñuel, durante a concepção do roteiro. No filme, um grupo de aristocratas fica preso por uma misteriosa força em uma mansão e, ao longo dos dias, suas máscaras vão caindo. Érico Assis, no posfácio da graphic novel, explica que além desse filme de Buñuel, em que o cineasta precursor do movimento surrealista tece uma crítica à burguesia espanhola que apoiou a ditadura franquista (1939-1979), há ainda quem relacione a obra de Lévy e Peeters a outros produtos de mídia, como às produções audiovisuais de David Lynch, ao romance existencialista *O Estrangeiro*, de Albert Camus, ao reality show *Big Brother* ou até mesmo ao seriado de televisão *Lost* (2004-2010). Essas referências não nos interessam aqui, mas ajudam a construir esse espaço de significação entre a graphic novel e o filme, que tem a ver com a estética de Buñuel e Lynch, com a indeterminação de *O estrangeiro*, com a perspectiva intromissiva do *Big Brother* e com o mistério em *Lost*.

No filme adaptado da graphic novel, M. Night Shyamalan torna a praia onde o tempo passa aceleradamente uma propriedade secreta pertencente a um *resort* de luxo chamado Anamika – cujo significado do nome para a cultura indiana é “anônima”, o que ao final mostra-se significativo, quando entendemos que há uma empresa farmacêutica que trabalha “anonimamente” usando os hóspedes do hotel. Considerada pelo gerente do estabelecimento como um local formado por uma anomalia natural, a praia se encontra cercada não por uma vegetação como na graphic novel, mas por cânions com sulcos que criam caminhos labirínticos. Por ser de difícil localização, acesso e exclusividade, somente alguns hóspedes são convidados a irem até lá.

Mas antes de os personagens ficarem presos nessa armadilha temporal, Shyamalan desenvolve uma introdução para apresentar os personagens, mostrando as idiossincrasias de cada um e tecendo motivos que os levaram a passarem as férias no *resort*. Mantendo quase as mesmas estruturas familiares da graphic novel, mas substituindo os nomes da grande maioria, o cineasta apresenta em um primeiro momento Guy (Gael Garcia Bernal), que junto de sua esposa Prisca (Vicky Kriepes), decidem realizar uma última viagem antes de anunciarem o divórcio para os seus filhos, o pequeno Trent e a adolescente Maddox (interpretados por diferentes atores ao longo do filme), que se assemelham ao núcleo formado por Robert, Marianne, Félix e Zoe – a exceção do cachorro, Elvis. Esse é o núcleo central da história, sobre o qual o foco dramático é maior. No início, é Prisca que dá o tom que mais tarde o espectador vai entender. Quando o tema “tempo” se instala indiretamente na conversa da família na van, ela fala que gostaria de ouvir a filha cantar quando ficasse mais velha e pede a Trent que ele aproveite o lugar e a vida.

Outro dos núcleos é formado pelo casal Jarin (Ken Leung) e Patricia (Nikki Amuka-Bird), que muito se parecem com Florence e o seu marido, principalmente por serem os últimos a chegarem à beira da praia e, logo que lá chegam, tentam investigar o que de estranho pode haver ali, tal como na graphic novel. O outro núcleo familiar é composto por Charles – mesmo nome e características do personagem de *Castelo de Areia* (2011 [2021]) –, sua esposa Chrystal (Abbey Lee), sua filha pequena Kara (também interpretada por diferentes atrizes), a mãe de Charles, Agnes (Kathleen Chalfant), e o cachorro Gustav.

Tal como pontuado por Weinstock (2010), há também em *Tempo* (2021) a presença do cineasta Shyamalan como uma figura intrusiva e divina. Isso se dá não apenas pela concepção do roteiro adaptado, mas também pela sua aparição simbólica dentro do filme ao interpretar aquele que, em um primeiro momento, parece ser um dos funcionários do *resort*, responsável por

conduzir a van que leva os personagens até a praia e por vigiá-los de longe, mas sem ultrapassar as fronteiras que separam os cânions do resto do continente. Esse personagem carrega consigo um dos clicks shyamalanianos, pois é o elo entre os visitantes da praia e os cientistas da empresa farmacêutica.

Na praia, a sucessão de eventos se assemelha às da graphic novel: o corpo da mulher desconhecida é encontrado por Trent boiando sem vida, e as suspeitas para o que parece ser um crime recaem sobre o famoso rapper Mid-Sized Sedan, nome artístico de Brendon (Aaron Pierre). Mas, aqui, essa suspeita parece se dar por ele contar que fora à praia na companhia da mulher depois de se conhecerem no *resort* – desempenhando um papel muito próximo ao do magrebino na graphic novel. Certamente, o fato de o rapper também ter a pele preta evoca o mesmo contexto racista. No entanto, é preciso dizer que tanto na graphic novel quanto no filme, há outros personagens pretos. Logo chegam Jarin e Patricia enquanto a mãe de Charles começa a passar mal, vindo a falecer. Nesse meio tempo, Prisca e Guy começam a levantar hipóteses sobre o crescimento exponencial de seus filhos em muito pouco tempo. Os personagens tentam, então, sair da praia atravessando os cânions, mas assim como na graphic novel, eles desmaiam durante as tentativas.

Enquanto isso, as crianças, agora adolescentes, vivem uma experiência oposta à dos adultos. Como exposto por Rosen (2010) ao citar *O Sexto Sentido* (1999) e outras produções cinematográficas do cineasta, já aqui citado, em *Tempo* (2021) elas também vivem em um outro mundo. E esse é um dos pontos que muito aproxima a narrativa de Lévy e Peeters das narrativas de Shyamalan: a experiência das crianças e dos adultos em relação ao conflito dramático é apartada e sensivelmente distinguível.

Em *Tempo* (2021), Kara e Trent descobrem o sexo e ela acaba engravidando, em uma gestação que dura vinte minutos. O bebê, ao contrário da graphic novel, não sobrevive, pois o tempo passa muito rápido para os cuidados que um recém-nascido necessita. Apesar dessa aproximação entre ambos os produtos de mídias, na graphic novel essa questão se evidencia no fato de que não há a preocupação dos jovens em saírem da praia, ao contrário do que ocorre no filme. Na produção de Shyamalan, em uma conversa com o rapper, Maddox tenta explicar o que ela tem sentido com o crescimento rápido: “Eu não me sinto do mesmo jeito que eu me sentia ontem e hoje de manhã, e acho que meus pais não vão entender. Os meus pensamentos têm mais cores agora. Ontem eu via algumas cores e eram muito fortes e agora eu vejo mais, mas são calmas”. (37”43’)

Vejamos o quanto esse sentimento de Maddox aproxima-se do de Alice, em *Alice no país das maravilhas* (Lewis Carroll, 1862), quando a personagem cresce e diminui de repente, o que traz à história cinematográfica, através deste intertexto, um elemento do mundo maravilhoso e que também tematiza a puberdade. Ainda que de diferentes modos, essa separação entre os mundos adulto e infantil se mostra clara, sobretudo quando a preocupação de uns e outros é diferente: os adultos se preocupam com envelhecer e morrer, enquanto as crianças com crescer e ter experiências adultas.

Nesse momento, o enredo cinematográfico começa a trazer elementos diferentes da história da HQ em direção aos objetivos da obra de Shyamalan. Aos poucos, os personagens vão descobrindo coincidências entre si: ao menos um integrante de cada família possui algum tipo de doença. A mulher desconhecida havia contado para Brendon que sofria de Esclerose Múltipla, e o próprio Brendon revela ser portador de um tipo raro de condição que causa problemas de coagulação sanguínea. Já Patricia sofre de crises epiléticas, e Prisca tem um tumor benigno recém-descoberto, que começa a se desenvolver rapidamente, necessitando que ela seja operada na beira

da praia por Charles, que é médico, com a ajuda dos outros personagens, já que a cicatrização quase instantânea faz com que a cirurgia se torne difícil de ser feita.

E tanto Charles quanto a sua esposa também possuem enfermidades: ele vai dando indícios de possuir um tipo de demência, que o deixa cada vez mais confuso e agressivo, e ela a insuficiência de cálcio no corpo. Ou seja, à exceção de Jarin e, em um primeiro momento, Guy, todos os personagens adultos se encontram “quebrados” pelas comorbidades que carregam consigo e por esse motivo não estão ali de maneira coincidente, mas proposital. De alguma forma, a descoberta da efemeridade da vida, em vista das enfermidades de cada um, já aconteceu. E é a descoberta dessa efemeridade que faz com que busquem no *resort* um momento de descanso – ironicamente, uma pausa – dos desgastes e do mal-estar da vida, potencializados pelas enfermidades que carregam consigo ou que afetam diretamente seus cotidianos. Ao se apresentar, dizendo que estudou em escola privada e sua mãe é dentista (o que reforça que ele percebe o racismo que está sofrendo), Mid-Sized Sedan explica: “Vim para essa ilha para ver o mar e lembrar que estou conectado a uma coisa maior” (37”35’). Já na graphic novel, essa questão se apresenta de maneira mais natural, como uma consequência da degradação do corpo humano exposto ao tempo: há doenças e morte porque a capacidade de regeneração das nossas células vai diminuindo justamente por conta da passagem acelerada do tempo.

Mas, subvertendo outras narrativas, os personagens de Shyamalan não embarcam em uma jornada que os faz restaurar a sua coerência ou espiritualizar as suas existências: Charles mata Brendon a facadas; Jarin morre afogado ao tentar encontrar um caminho pelo mar; abalada pela morte do filho e pelo estado do pai, Kara tenta escalar os cânions, mas morre ao cair; Patricia também falece após uma sequência de crises epiléticas; Charles morre de tétano após levar uma facada de Guy durante uma luta entre os personagens; e Chrystal, apesar da constante preocupação em preservar a aparência jovem, morre após seus ossos se calcificarem errado, dando-lhe uma aparência assustadora.

Na sequência, Guy também morre e Prisca se suicida no mar sem antes ambos se acertarem enquanto casal, restando vivos apenas os seus filhos, agora adultos, Maddox e Trent. Ao se encaminhar para a conclusão do filme, Shyamalan segue o mesmo princípio de *Vidro* (2019) ao inserir mais de um click. O primeiro é quando Trent se lembra que, enquanto faz castelos de areia com a sua irmã, havia recebido uma carta criptografada de Idlib, sobrinho do gerente do *resort*, e resolve decifrá-la antes de morrer. Assim como em *Sinais* (2002), Shyamalan deixa nessa carta uma pista para os personagens resolverem a situação na qual se encontram: “Meu tio não gosta de corais”. Maddox e Trent mergulham no mar e tentam atravessar os corais enquanto o motorista da van – o próprio Shyamalan, como dissemos – os observa de longe e conclui que eles morreram afogados, reforçando ainda mais a sua presença intrusiva *à la* big brother e quase divina na narrativa, visto que de certa maneira os cientistas têm a vida – ou a morte – daquelas pessoas em mãos.

No segundo click, o cineasta passa a revelar que a praia é, na verdade, o local de experimentos de uma empresa farmacêutica sem escrúpulos, pois ali é possível pesquisar determinados medicamentos que levariam uma vida inteira para serem avaliados. Curiosamente, no posfácio de *Castelo de Areia* (2011 [2021]), Érico Assis conta que Peeters, em entrevista para *Panel Borders*, revelou que a ideia original de Lévy era a de explicar que a força misteriosa estava relacionada ao governo tentando controlar as pessoas por meio do desenvolvimento de experimentos – por isso, os tiros, que permanecem, no universo diegético da HQ, inexplicados. No entanto, essa versão foi descartada porque viraria um “filme B” – expressão generalista para descrever filmes de baixo orçamento, com atores inexperientes e narrativas que beiram o ridículo. Esses tiros são o gancho para o preenchimento de Shyamalan, criando, em vez do governo, a

empresa farmacêutica.

Em *Tempo* (2021) é possível perceber que Shyamalan se apropria da narrativa para ir mais além da mensagem sobre a efemeridade da vida, pois ao explicar o que é a praia por meio de sua visão criativa, também acaba tecendo uma crítica ao setor de pesquisas de novos medicamentos frente aos princípios éticos, que buscam cada vez mais prolongar a longevidade humana, às vezes em detrimento da cura e de outras questões importantes para o futuro da humanidade, como a sustentabilidade. No último click shyamalaniano, Maddox e Trent ressurgem do mar e vão até o *resort*, onde pedem para chamar a polícia para denunciar os crimes de que foram vítimas.

Juntos, todos esses elementos narrativos evocam a metanarrativa na obra de Shyamalan, um recurso, como visto anteriormente, recorrente em suas produções. Isso porque a história dos personagens é vista sob a perspectiva da indústria farmacêutica, que os observa e controla suas vidas. Alguns dos personagens receberam medicamentos, para que eles possam calcular qual a duração do efeito sobre a doença ou, talvez, o acontecimento da cura, o que não se concretiza. Por fim, Maddox e Trent têm, agora, uma longa – ou nem tanto – história para contar. Por outro lado, Shyamalan preferiu não repetir o recurso metanarrativo de *Castelo de areia*, que traz uma história contada pelo magrebino, “A morte de um rei”. Essa história tem profunda relação com o drama central da graphic novel, ao tematizar a morte.

4 Movimentando a imagem estática

Ainda que a graphic novel de Frederik Peeters e Pierre-Oscar Lévy traga elementos que se aproximam do universo de Shyamalan, ela apresenta uma grande diferença, ligada à solução dramática da história. Nas histórias de ficção que tematizam a existência de pessoas, mundos e acontecimentos que a nossa ciência não explica, geralmente há, ainda assim, uma forma de elucidar esse estranhamento, uma razão para sua existência, cabendo ao leitor a crença. Para Todorov, em *Introdução ao gênero fantástico* (1975), a condição do fantástico é momentânea nas narrativas (literárias), ele acontece quando algum elemento não pode ser explicado pelas leis naturais, causando hesitação, dúvida, no leitor. Essa condição se esvai quando surge a explicação: se ela for a partir de um universo que não é o nosso, ou seja, impossível na realidade extradiegética, torna-se uma narrativa do maravilhoso; se as razões desse estranhamento se desfazem pela lógica da realidade extradiegética, ou seja, tornam-se do nível do possível, calcadas na ciência, nas leis naturais, então é uma narrativa do estranho.

Não é o caso de *Castelo de Areia* (2011 [2021]), que deixa para o leitor o preenchimento de uma indeterminação fabulística que leva a qualificar a história como fantástica, pois essa hesitação permanece. Não é possível, com as leis da realidade que vivemos no século XXI, explicar o que acontece na história, e os autores nem o querem assim, pois a intenção é justamente nos fazer pensar na estranheza da vida (ou de sua passagem *sobre nós*), vista sob aquele prisma. Essa hesitação torna-se, no entanto, de ordem do simbólico e, em certa medida, do filosófico, pois a narrativa, a partir do drama – a aceleração do tempo – metaforiza aquilo que já é da ordem do relativo, o próprio tempo, nos fazendo pensar que passamos por tudo isso, mas em câmera lenta. Nada muda, só o tempo: nascemos, crescemos, nos multiplicamos e morremos. Assim, o leitor pode, certamente, entender essa narrativa como do gênero¹³ maravilhoso, calcado na

¹³ A questão de gênero literário, caso dos estudos de Todorov, nos encaminharia para outra discussão, sobretudo porque seria anacrônico falar em gênero sem apontar para um tipo de romance característico do século XIX a partir de determinadas condições históricas. Além disso, estamos falando de uma graphic novel e de um filme. Essa é

possibilidade de entender aquela praia como um outro mundo, separado do nosso como muitos universos mitológicos.

Sem explicação de qualquer natureza, no entanto, pois não há nenhum elemento narrativo que não pertença ao nosso mundo, a aceleração do tempo torna-se simbólica porque convencionamos a nossa inobservância sobre a passagem daquilo que dimensionamos em segundos, minutos e horas. Nossa natureza nos afasta desse pensamento sobre a efemeridade, mas, relativamente, ela existe. É nesse sentido que preferimos entender a narrativa de *Castelo de Areia* (2011 [2021]) como da ordem do fantástico.

Na sua adaptação, M. Night Shyamalan escolheu explicar e romper a hesitação, preenchendo com sua interpretação essas lacunas. Nessa transmediação, assim, entre a graphic novel e o filme, vemos, também, uma mudança de gênero, conforme Todorov, (1975) de uma narrativa fantástica para uma narrativa do estranho. No entanto, na lógica do cinema, o filme foi classificado como um suspense. Para esse trabalho, e a partir da nossa análise, entendemos como uma transformação de tipo de mídia qualificada, entre o fantástico e o suspense e, como pode ser possível entender, também trazendo elementos da ficção científica.

Tipo de mídia qualificada é o modo como Lars Elleström (2021) entende, nas relações entre as mídias, alguns critérios que as distinguem uma das outras, ainda que apresentem modos básicos semelhantes. Por exemplo, aquilo que há alguns séculos podia ser entendido como literatura hoje pode ser compreendido a partir do mito ou do folclore ou mesmo, no caso do termo “belas letras”, como ensaístico ou da qualidade da retórica. Dependendo da função, do contexto e mesmo da mídia técnica de exposição, um mesmo poema pode ser entendido como canção, propaganda ou oração – ou seja, *versões* diferentes de um mesmo conjunto de palavras: a mesma mídia básica, a verbal escrita. É a partir dos aspectos qualificadores contextuais e operacionais que os tipos de mídias se distinguem como, na terminologia de Elleström (2021), “qualificadas”, entre um poema e uma canção, entre uma novela de cavalaria e um romance gótico. É desse modo que na teoria de Elleström a literatura fantástica, as histórias em quadrinhos, um filme de suspense, são entendidos como tipos de mídias qualificadas, que se distinguem de mídias com as quais compartilham os mesmos modos básicos – a palavra, a imagem em movimento, etc – a partir de certos qualificadores.

Não é difícil concluir que a transmediação entre dois tipos de mídia que usam, ambos, a imagem verbal (palavras escritas ou sonoras) e a não verbal (imagem estática ou em movimento) para construir narrativas, como é o caso da graphic novel e do filme, traga certas facilidades de adaptação. Podemos lembrar que o cinema usa a estratégia do *story board* para construir visualmente o filme, propondo, a partir das imagens gráficas desenhadas, figurinos, cenários, enquadramentos, planos e ângulos, ainda que seja um documento de produção, bastante distante de uma versão final e artística como o é graphic novel.

Essas “cenas” imaginadas e concretizadas no *story board*, depois, são colocadas em movimento pelas lentes da câmera, na ação dos atores, na locação desejada e na cena coordenada pelos diretores. “Imagem em movimento” é o modo básico do cinema, enquanto, nas graphic novels, falamos em “imagem estática”. Assim, podemos dizer que Shyamalan, na sua adaptação, movimentou as cenas estáticas da graphic novel que adaptou.

Certamente esse é um modo simplista de imaginar uma transmediação tão complexa que, inclusive, muda a configuração da história ainda que siga o mesmo argumento. Entre a graphic

justamente a justificativa para o uso, a partir da Intermídia, da tipologia de mídias de Elleström, entendendo essa diferença/semelhança a partir da noção de tipo de mídia qualificada.

novel e o filme, há um roteiro, há provavelmente *story boards* e há um tanto de transformação criativa, que supera em muito a técnica de desenhar frame a frame, característica, por exemplo, das antigas animações da Disney. Por outro lado, não podemos esquecer que o cinema é uma continuidade da fotografia e que ainda é realizado a partir dessa invenção. Assim, é possível apontar o foco para certas imagens em movimento do filme *Tempo* (2021) e imaginar sua origem nas cenas estáticas dos quadros de *Castelo de Areia* (2011 [2021]).

E desse modo podemos dizer que Shyamalan “estica” essas imagens estáticas, de um lado, colocando-as em movimento, de outro, buscando nelas uma razão e, com essa razão, tece uma teia que ameniza a grande questão de *Castelo de Areia* (2011 [2021]), como dissemos, a reflexão sobre a vida e seu tempo. De sorte que é até possível entender a tradução do título em português para “tempo”, em vez da tradução literal, que seria “velho”. O termo em inglês “old” traz dubiedade para a tradução: velho ou velha? Antigo ou antiga? Trata-se de pessoa ou coisa? O sentido, em inglês, diz respeito a algo do passado, antigo, próximo ao português “velho/a”. Na vinheta do filme, vemos as serifas das letras que compõem a palavra “Old” se esticando enquanto se afinam. Certamente essa ideia de algo que pertence ao passado é profícua para o drama do filme, e por isso a escolha, já que na trama parece não haver presente, tamanha é a pressa do tempo. Já tempo, na tradução para o português, retorna à reflexão presente em *Castelo de Areia* (2011 [2021]).

As imagens gráficas de *Castelo de Areia* (2011 [2021]) são em preto e branco. Os primeiros quadros trazem cenas das falésias da praia, em plano geral, aproximando para as ondas fortes e para passagens entre os corais no fundo do mar no meio da vegetação que, no filme, farão muito mais sentido. Um dos planos gerais (PEETERS; LÉVY, 2011 [2021], p. 3) é justamente aquele que mais se aproxima da praia espanhola de Gulpiyuri, que, conforme relata Pierre-Oscar Lévy na introdução do livro, foi motivo de inspiração para imaginar aquele espaço idílico e misterioso.

Já o filme é colorido, e esse colorido contribui fortemente para a construção do espaço físico, em seus verdes e azuis iluminados pelo sol: primeiro um *resort* paradisíaco, depois, a praia exclusiva, que coloca nos personagens a sensação de serem privilegiados em poder usufruir daquele lugar isolado do mundo e dos problemas. As primeiras imagens são justamente dos coqueiros verdes em fundo azul do céu, uma convenção para imagens de praias paradisíacas. Vejamos que na graphic novel não há outro lugar além da praia, que é um espaço que adquire justamente o valor do maravilhoso, que autoriza a entender a história como desse gênero, pois não cria um paralelo direto com o universo da realidade extradiegética que conhecemos. Já no filme, a chegada ao resort e seus ambientes, o encontro com os funcionários e outros hóspedes, trazem um sentido muito mais realístico.

Quanto aos enquadramentos¹⁴, percebemos poucas referências intermediais, por exemplo, a imagem de Zoe e Louis de mãos dadas quando eles retornam à presença dos pais, ela grávida (p. 62), corresponde a de Kara e Trent no filme. Tanto a graphic novel quanto o filme variam entre planos gerais e planos detalhes, mas a graphic novel traz mais os planos detalhes. Outra referência intermedial da graphic novel no filme percebemos na imagem da mulher desconhecida entrando no mar ou na tentativa de reanimar a mãe de Nathalie que, no filme, é a mãe de Charles. A cena em que Prisca, no filme, pergunta para Charles, que é médico, sobre o que poderia fazer os filhos crescerem em tão pouco tempo é repleta de referências àquela em que Marianne, na graphic novel, faz o mesmo. Isso também acontece quando ela não reconhece os filhos ao ficar afastada deles durante um tempo. Até mesmo a presença de um cachorro entre os personagens, um animal que possui um tempo de vida muito curto em relação às expectativas de vida dos seres humanos,

¹⁴ Chamamos de enquadramento a moldura do filme em comparação à moldura do quadro da graphic novel.

é uma outra referência a ser notada.

O que se torna evidente, para quem lê a graphic novel e assiste ao filme, é que a falta de respostas da história de Pierre-Oscar Lévy é a motivação para M. Night Shyamalan buscar na ciência o preenchimento das lacunas. No entanto, ainda que a indústria farmacêutica seja uma resposta para a razão de aquelas pessoas estarem ali e serem impedidas de sair, a explicação sobre a qualidade sobrenatural do lugar falham em deslocar o aspecto fantástico – ou maravilhoso –, impedindo que o filme seja compreendido como ficção científica, ainda que traga elementos desse gênero cinematográfico. Um exemplo dessa perspectiva está na própria justificativa da formação do local, considerado pelo gerente do *resort* – que na verdade é revelado como o responsável pela condução das pesquisas dos laboratórios Warren & Warren –, como uma “anomalia natural”. Essa explicação é ainda mais dúvida do que as hipóteses trazidas pelos personagens, sobre a qualidade das rochas.

5 Uma última lacuna

Ao analisarmos comparativamente *Castelo de Areia* (2011 [2021]) e *Tempo* (2021), podemos pressupor que a grande motivação de Shyamalan em transformar a graphic novel em uma produção cinematográfica está nas problemáticas que envolvem a condição humana, uma temática recorrente em suas produções cinematográficas, assim como o aspecto sobrenatural e a possibilidade de inserção de seus clicks. Nas aproximações e distanciamentos entre os produtos de mídia, podemos perceber que na graphic novel os personagens parecem aceitar, em um determinado momento, seus destinos dentro dessa armadilha temporal que é a praia, pois a única certeza da vida acaba sendo a morte: e sempre é.

Mas a morte não como um fim propriamente dito, uma vez que o nascimento da filha dos personagens Zoe e Louis pode representar uma continuidade da humanidade, que apesar dos desafios da efemeridade da vida, sobrevive ao tempo – um ciclo de nascer, crescer, reproduzir, envelhecer e morrer. Essa, no entanto, é apenas uma das possíveis interpretações de *Castelo de Areia* (2011 [2021]), que em sua qualidade fantástica nos permite refletir sobre múltiplas questões a partir dessa hesitação.

Em contrapartida, em *Tempo* (2021), os personagens parecem relutar em aceitar a condição em que se encontram, tanto que, à exceção de Maddox e Trent, todos eles morrem em meio a conflitos uns com os outros. Os clicks shyamalanianos nos revelam que a praia não é apenas uma armadilha temporal, mas um local de experimentos científicos antiéticos da indústria farmacêutica, o que, na história de Pierre-Oscar Lévy, é uma concretização possível a partir dos tiros não explicados. Shyamalan, ao apresentar uma circunstância para os eventos, faz com que o significado do filme se direcione a uma crítica específica, colocando o final na solução de um crime, na dissolução do experimento, na possibilidade de uma punição para os culpados e de uma mudança naquele sistema – que traz muitos paralelos com a realidade extradiegética. A pergunta de Pierre-Oscar Lévy, em paralelo às imagens gráficas de Frederik Peeters, sobretudo os densos quadros finais, esvai-se no que tem de mais essencial, questionar sobre o valor de nossas experiências enquanto tentamos enganar a morte e enquanto continuamos a imaginar o que ela é. Essa ideia está lá na história que o magrebino – e não outro – conta para os outros personagens quando todos começam a se questionar sobre o que há depois da morte. É na história dentro da história que está essa essência, que preferimos deixar, aqui, como uma lacuna.

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), cujo fomento viabilizou essa pesquisa.

Referências

- ABELE, E. *The Home-Front Hero in the Films of M. Night Shyamalan*. In: WEINSTOCK, J. A. *Critical Approaches to the Films of M. Night Shyamalan*. Estados Unidos: Palgrave Mcmillan, 2010.
- BRUHN, J.; SCHIRRMACHER, B. *Intermedial studies*. In: BRUHN, J.; SCHIRRMACHER, B. *Intermedial Studies: an introduction to meaning across media*. Inglaterra: Routledge, 2021.
- COLLINS, C. M. *Night Shyamalan on the 'risky' shoot and graphic-novel inspiration for his new movie Old*. Disponível em: <<https://ew.com/movies/m-night-shyamalan-old-interview/>>. Acesso em: 2 de fev. de 2022.
- ELLESTRÖM, L. The modalities of media II. In: ELLESTRÖM, L. (ed.). *Beyond Media borders: Intermedial Relations among Multimodal Media - Vol. 1*. Cham: Palgrave Macmillan, 2021.
- PEETERS, F.; LÉVY, P. O. *Castelo de Areia*. São Paulo: Tordesilhas Livros, 2021.
- ROSEN, E. *Reaching out to the other side: problematic families in the films of M. Night Shyamalan*. In: WEINSTOCK, J. A. *Critical Approaches to the Films of M. Night Shyamalan*. Estados Unidos: Palgrave Mcmillan, 2010
- TODOROV, T. *Introdução à literatura fantástica*. Trad. M. Clara C. Castello. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- WEINSTOCK, J. A. *Telling stories about telling stories: the films of M. Night Shyamalan*. In: WEINSTOCK, J. A. *Critical Approaches to the Films of M. Night Shyamalan*. Estados Unidos: Palgrave Mcmillan, 2010.

Filmes

- A DAMA NA ÁGUA. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de Sam Mercer e M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2006. HBO Max.
- A VILA. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de Sam Mercer, Scott Rudin, M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution, 2004. 1 DVD.
- CORPO FECHADO. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de Barry Mendel, Sam Mercer e M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution, 2000. Stars+.
- FRAGMENTADO. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de M. Night Shyamalan, Jason Blum e Marc Bienstock. Estados Unidos: Universal Pictures, 2016. Stars+.
- O SEXTO SENTIDO. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de Frank Marshall, Kathleen Kennedy e Barry Mendel. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution, 1999. Stars+.
- PRAYING WITH ANGER. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de M. Night Shyamalan. Estados Unidos: Cinevistaas, 1992.

SINAIS. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de M. Night Shyamalan, Frank Marshall, Kathleen Kennedy e Sam Mercer. Estados Unidos: Buena Vista Pictures Distribution, 2002. 1 DVD.

TEMPO. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de Steven Schneider, M. Night Shyamalan, Marc Bienstock e Ashwin Rajan. Estados Unidos: Universal Pictures, 2021.

VIDRO. Direção: M. Night Shyamalan. Produção de Marc Bienstock e Ashwin Rajan. Estados Unidos: Universal Pictures, 2019.

Recebido em: 28/11/22

Aceito em: 03/01/23