

ACABOU O HORROR: A ADAPTAÇÃO DA NETFLIX PARA *SWEET TOOTH*

NO MORE HORROR: NETFLIX'S ADAPTATION FOR SWEET TOOTH

Érica Rodrigues Fontes¹

RESUMO: O artigo objetiva fazer um trabalho comparativo entre a *graphic novel Sweet Tooth* (2009-2013), do autor canadense Jeff Lemire, e a série homônima lançada pela Netflix em 2021, em adaptação de Jim Mickle. Serão consideradas as principais modificações da série em relação ao texto original. A pesquisa examinará como alguns elementos visuais e textuais principalmente do horror (normalmente ligado ao gótico) são claramente evitados na série, que prefere focar em elementos fantásticos ou realistas. A presente análise será feita principalmente observando teorias a respeito do horror e do gótico e sobre adaptação intermediática.

Palavras-chave: Literatura; televisão; adaptação; gótico; horror; novela gráfica.

ABSTRACT: This article intends to do a comparative work between the graphic novel *Sweet Tooth* by Canadian writer Jeff Lemire (2009-2013) and the homonymous 2021 Netflix series, in an adaptation by Jim Mickle. The research considers the main alterations presented by the series in relation to the original text and examines the clear avoidance, again in the series, of visual and textual elements mainly from horror (normally connected to the gothic), because Netflix's *Sweet Tooth* prefers to focus on fantastic or realistic elements. The present analysis will be made mainly in the light of theories about horror, the gothic and intermediatic adaptation.

Keywords: Literature; television; adaptation, gothic; horror; graphic novel.

1 Introdução

A série *Sweet Tooth* da Netflix atingiu rapidamente altos índices de aceitação quando foi lançada nos EUA e no Brasil, ficando sempre entre as mais vistas nos dois países. O programa

¹ Professora associada da Universidade Federal do Piauí (UFPI), possui graduação em Inglês e Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1999), mestrado em Romance Languages/Literatura Brasileira pela University of North Carolina at Chapel Hill (2003) e doutorado em Romance Languages e Performance de Literatura pela University of North Carolina at Chapel Hill (2005). Tem pós-doutorado em Estudos Teatrais pela Ryukoku Daigaku, Quioto, Japão (2020), tendo desenvolvido projeto sobre possibilidades de intercâmbio entre o teatro tradicional japonês (kyogen, comédia) e o Teatro Imagem de Augusto Boal.

que, por enquanto, só tem uma temporada de 8 episódios, de aproximadamente 60 minutos cada², encantou a maior parte do público ao narrar a estória de um menino híbrido, humano e cervo, crescido em uma cabana na floresta com seu pai, sendo alfabetizado por ele e tendo acesso a clássicos do cânone em língua inglesa, tais como *The Adventures of Huckleberry Finn*, de Mark Twain, que posteriormente inspira o menino a se aventurar pela vida, fugindo de muitos perigos que se apresentam a ele e aos demais seres híbridos. O roteiro da série é a adaptação de uma *graphic novel* de sucesso escrita pelo canadense Jeff Lemire, premiado com o Eisner, o prêmio mais tradicional dos quadrinhos. A premiação ocorreu em 2019, na categoria Série Estreante, por *Gideon Falls*, publicada em inglês pela *Image Comics* (a partir de 2018) e em português pela Editora Mino (também a partir do mesmo ano).

Em sua versão na TV, o material tem fotografia semelhante a grandes sucessos de bilheteria, tais como as trilogias *O Senhor dos Anéis* (2001-2003) e *O Hobbit* (2012-2014), ambas dirigidas por Peter Jackson. Nada disso é accidental. Assim como a versão filmica das duas obras mais conhecidas de J.R.R. Tolkien, *Sweet Tooth* foi filmado na Nova Zelândia, que, atualmente, parece ser o país preferido para obras cinematográficas e televisivas de fantasia. De acordo com o Dr. Alfio Leotta, professor da *School of English, Film, Theatre, Media Studies and Art History* da Victoria University em Wellington, Nova Zelândia, há boas razões para essa preferência pelo país polinésio. O local apresenta paisagens naturais surpreendentes e acessíveis que podem visualmente dar a ideia de locais anteriores à industrialização. Há profissionais da área muito qualificados no país e o governo oferece o benefício de 20% de desconto em impostos para quem resolver produzir uma obra de cinema ou TV na região. A “Hobbit Law” ou “Lei do Hobbit” aprovada pelo primeiro-ministro Sir John Key em 2010 impediu o estabelecimento de indústrias cinematográficas corporativas, o que facilita o trabalho de grandes empresas estrangeiras do setor.

A *graphic novel* apresenta o retorno da geração dos híbridos como uma vingança de deuses desafiados no passado. No programa da Netflix, a subnarrativa mitológica não é clara – pelo menos não na temporada inicial. A série tem estrutura narrativa semelhante a que pode ser encontrada em mitos e contos de fadas – há uma esperança de salvação do herói, normalmente um personagem de caráter íntegro.

No que diz respeito à fantasia, há claras coincidências em relação à animação *Bambi*, da Disney, lançada em 1942. O filme conta a história de crescimento de um cervo que descobre as delícias e as dores da floresta onde nasceu, nas diversas estações do ano e da vida. A versão do estúdio estadunidense é baseada no *Bildungsroman* homônimo do escritor húngaro Felix Salten, de 1922, intitulado, em alemão, *Bambi: eine Lebensgeschichte aus dem Walde*. Duas edições recentes e comentadas em inglês e em português, respectivamente, são: *The Original Bambi: the Story of a Life in the Forest* lançada em fevereiro de 2022, pela Princeton University Press e apresentada por Jack Zipes e *Bambi: a história de uma vida na floresta*, publicada em dezembro de 2020 pela Editora Wish e prefaciada por Petê Rissati, que também traduz a obra do alemão.

Semelhante ao que ocorre com *Sweet Tooth*, *Bambi* apresenta versão filtrada na tela. O original, que pretendia fazer uma crítica ao tratamento de minorias na Europa – provavelmente considerando as discriminações acirradas pela Primeira Guerra Mundial – torna-se entretenimento suave detalhando a vida de Bambi na floresta, em uma obra com foco ecológico. Gus, protagonista de *Sweet Tooth*, além de ter características físicas de um cervo, o que remete ao personagem Bambi, é praticamente um menino perfeito – também heroico – e digno de empatia.

² Uma segunda temporada foi lançada em abril de 2023 enquanto este artigo estava em fase de avaliação (Nota do Editor).

Na série, ao contrário do que ocorre na *graphic novel*, até seu inglês é irretocável.

O presente artigo visa a um estudo comparativo entre a *graphic novel Sweet Tooth*, de Jeff Lemire e a primeira temporada da série homônima dirigida por Jim Mickle. O contexto das duas obras é um futuro quase apocalíptico (em alguns materiais sobre a série fala-se sobre mundo pós-apocalíptico), quando ocorre uma pandemia da qual muitos são vítimas fatais. Concomitante ao início da pandemia, as crianças começam a nascer híbridas – em uma mistura de seres humanos com animais. Não há mais nascimentos de crianças unicamente humanas.

Valorizando as duas já famosas obras e principalmente o sucesso recente da série, há textos de jornais on-line e portais eletrônicos que apontam semelhanças e diferenças entre elas. No entanto, no meio acadêmico, a pesquisa a respeito das duas ainda é incipiente. Ao sucesso do formato *graphic novel* – em crescente popularidade, muito provavelmente em virtude do apelo visual e texto conciso, entre outros fatores – de um autor consagrado e premiado do segmento, atrelou-se o sucesso de uma produção televisiva de fantasia que, como já visto, é atualmente – e já há algumas décadas – gênero de bastante sucesso no cinema e televisão. Em “Graphic Novel into Film”, M. Keith Booker defende que *graphic novels* nos gêneros de horror e ficção científica são muito adaptáveis para as telas porque há facilidade de criação de efeitos visuais semelhantes aos criados nos quadrinhos (2017, p. 164). Porém, uma análise mais atenta a essa adaptação específica observa que, embora o cerne da história permaneça o mesmo, há mudanças significativas: enquanto a *graphic novel* utiliza elementos de horror e do gótico, na série existe uma tentativa de mostrar beleza e esperança. Em outras palavras, os elementos visuais repulsivos – comuns principalmente no horror – são constantemente evitados. Confinamentos e experiências traumáticas vistos com frequência no gótico, são drasticamente diminuídos. Há uma ênfase em espaços abertos, naturais e belos. A luz quase sempre é clara e aponta para uma natureza salvífica que se renova – através dos seres híbridos – e outros elementos. Há entre os híbridos e a natureza ao redor um entendimento, uma harmonia. Já no primeiro episódio da série, Gus está sozinho em sua cabana quando se depara com um cervo que adentrou o local. A imagem bucólica e iluminada mostra uma conexão entre o menino e o animal – há praticamente uma fusão visual dos dois. A conexão entre eles se repete e o cervo parece ser um protetor do menino. Essa conexão também é mostrada na *graphic novel* (LEMIRE, 2013, p. 23, pp. 63-64). No quarto episódio, Gus está com o *Animal Army*³, que pretende exterminar Jepperd, em virtude de sua experiência anterior como caçador de crianças híbridas. Na ocasião, Gus consegue domar um tigre somente se aproximando e olhando para ele, em uma espécie de pedido silencioso para que ele não machuque seu amigo.

Neste artigo, inicialmente, será traçado um breve histórico da *graphic novel* que, desde seu aparecimento, em meados do século passado, parece viver, hoje, seu melhor momento comercial e acadêmico. As vantagens de se divulgar uma história apocalíptica ou pós-apocalíptica por esse meio são inúmeras, principalmente se elementos de horror forem utilizados, pois o apelo visual é de extrema importância para causar os efeitos de choque e repulsa (e provável reflexão) esperados no leitor. Em um segundo momento, serão apontadas algumas das particularidades mais recorrentes dos gêneros horror e gótico para um entendimento mais profundo das diferenças entre os dois e da utilização ou não dessas peculiaridades na *graphic novel Sweet Tooth* e série, já que sua aplicabilidade não é meramente acidental ou para provocar um efeito emocional – há propósitos ideológicos e políticos em jogo. Finalmente, será analisada a adaptação em si e o caminho percorrido: o que é modificado, como é modificado e porque é modificado na

³ O Exército Animal (em tradução literal para o português) da série é baseado num grupo homônimo da *graphic novel* que, no entanto, assemelha-se a uma seita utilizando crianças híbridas desconhecidas para que suas próprias crianças híbridas adquiram mais poderes.

transferência midiática da revista para a série. Para uma análise detalhada, o artigo observará algumas modificações específicas da série em relação à *graphic novel*, considerando os 8 episódios disponíveis em 2022. Serão observadas as alterações na narrativa, com especial atenção para personagens e temas específicos.

2 Considerações sobre a *Graphic Novel*

A antologia *The Cambridge Companion to the Graphic Novel* publicada em 2017 introduz o tema da novela gráfica (ou *graphic novel*, termo preferido neste artigo) apresentando-a como um *comic book* “livre de amarras comerciais, escrito por adultos e para adultos e apto a lidar com questões complexas e sofisticadas”. Defende ainda que seus autores têm à mão “todas as ferramentas disponíveis aos melhores artistas e escritores”. Assim, a *graphic novel* é definida como “o gênero literário e artístico mais recente e uma das áreas mais animadoras de estudo humanístico hoje” (TABACHNIK, p. 1).⁴ Portanto, não será discutido o mérito da *graphic novel* como literatura ou não. Neste trabalho, ela é vista como legitimada, a partir da visão de Will Eisner que defendeu a *graphic novel* como uma unidade com começo, meio e fim e como forma de arte capaz de falar sobre assuntos complexos e profundos com forte viés crítico e político. Depois de Eisner, vários foram os estudiosos que defenderam a relevância da *graphic novel*. Atualmente, também há sua definição como produto cultural, como salienta Beatriz Carvalho em sua dissertação intitulada *O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos* (ECA/USP, 2017). Da mesma forma, não pode ser negado o alcance acadêmico do gênero no Brasil, se forem considerados os diversos grupos de pesquisa do CNPq que têm na *graphic novel* seu principal objeto de estudo. E nem pode ser ignorada a importância que várias obras teóricas propõem para um estudo profundo desse tipo de arte.

Também chamada de arte sequencial, esse tipo de narrativa é apresentado através de desenhos e imagens que motivam uma leitura articulada baseada no conhecimento prévio do leitor, em uma sequência lógica. Na maior parte das vezes, possuem texto escrito, normalmente apresentado em legendas ou balões de fala. O texto verbal que porventura também contenham, não se configura em um vínculo direto com a evolução do gênero. Um exemplo recente é *Un ocean d'amour*, de autoria de Wilfrid Lupano (escritor) e Grégory Panaccione (ilustrador) publicado pela Editions Delcourt, na França, em 2014 e lançado pela Editora Nemo em março de 2022, no Brasil, como *Um oceano de amor*. Na obra, a história da situação de uma mulher à espera de seu marido desaparecido após uma viagem marítima não possui nenhuma palavra escrita – somente imagens.

Neste tipo de arte, o leitor tem uma exigência multifocal: precisa estar atento a pelo menos dois tipos de leitura – a das imagens e a dos textos. Considera-se, igualmente, que a leitura de uma *graphic novel* é colaborativa: “[...] o leitor adiciona significado no processo de decodificação da apresentação” (DUNCAN; SMITH, 2017, p. 8).⁵

Assim, as *graphic novels* e os filmes têm em comum os inúmeros elementos visuais, o que de certa forma facilita as adaptações. No entanto, como salienta Eisner, na *graphic novel* o leitor

⁴ A citação completa, mencionada em três partes no trecho acima, é: “The graphic novel – an extended comic book freed of commercial constrictions, written by adults for adults, and able to tackle complex and sophisticated issues using all of the tools available to the best artists and writers – is the newest literary/artistic genre and one of the most exciting areas of humanistic study today”.

⁵ “[...] the reader adds in additional information in the process of decoding the presentation.”

tem uma espécie de filme particular. Ele pode interromper o que está fazendo na hora que quiser, muitas vezes sem prejuízo algum para a leitura. Em um filme essa liberdade fica bastante prejudicada. Nas palavras do autor, sobre a leitura de uma *graphic novel* (impressa em papel), ao comparar os dois meios: “O leitor está no controle total da aquisição, livre de qualquer manipulação, seja da máquina ou do ritmo de sua exposição” (EISNER, 2005, p.74).

Com a publicação de *A Contract with God and Other Tenement Stories* (1978), Eisner mudou a história da *graphic novel* concretizando um sonho profissional antigo – desde 1941 acreditava que poderia haver a produção de uma obra como um romance no formato de quadrinhos – abrindo caminho para outras realizações do gênero, que têm no *Eisner Award* (desde 1988) a principal premiação. Hoje são inúmeros os sucessos de publicações originais no formato de quadrinhos, com início, meio e fim no mesmo volume ou divididas em vários volumes, e que tratam de temas adultos. Algumas obras muito relevantes pela temática e recepção serão elencadas a seguir. Em todas elas há uma abordagem social e política, o que não é incomum em HQs, assim como ocorre em *Sweet Tooth* que, entre outros temas, aborda a desigualdade e a ganância.

Maus, de Art Spiegelman (publicada originalmente em 1980 de forma seriada na revista *Raw*), aparece como uma obra única em 1986 pela Pantheon Books e, seis anos depois, é premiada com o Pulitzer, prestigioso prêmio de literatura que pela primeira vez galardoava uma *graphic novel*. A biografia, escrita pelo filho do protagonista, narra a história de um polonês e sua esposa em campos de concentração durante a Segunda Guerra Mundial. O material choca pelas imagens detalhadas do cotidiano de, principalmente, Auschwitz e Birkenau, e dos diferentes métodos de tortura utilizados contra os presos até, na maioria dos casos, sua morte. Foi lançado no Brasil em 2005 pela Quadrinhos na Cia.

Persepolis, de Marjane Satrapi, obra de autoria feminina publicada em quatro partes na França, entre 2000 e 2004, e em duas partes, entre 2003 e 2004, em inglês, é uma autobiografia que narra a experiência de crescer como mulher no Irã durante a Revolução Islâmica. A autora ganhou o Prêmio Angoulême por *Persépolis* em 2001 (Prêmio Revelação) e pelo roteiro de *Persepolis 2* em 2002. O cinema adaptou a versão original em 2007. O filme recebeu o Prêmio do Júri de Cannes em 2007 e o Prêmio César em 2008. *Persépolis* foi lançada no Brasil em 2007 pela Quadrinhos na Cia.

American Born Chinese, publicado em inglês pela First Second Books, em 2006, e como *O chinês americano*, pela Quadrinhos na Cia, em 2009, de Gene Luen Yang, fala sobre a dificuldade de inserção de asiáticos nos Estados Unidos da América a partir do contexto escolar. Discorre igualmente sobre a dificuldade de uma pessoa tentar ser alguém que não foi chamada para ser. A narrativa foca em dois primos – um estadunidense de ascendência chinesa e o outro nascido na China – e, de forma bem-humorada, relaciona a história dos dois primos com episódios da mitologia chinesa. A obra recebeu o Prêmio Michael L. Printz em 2007 (da Associação de Bibliotecas Americanas para literatura produzida para jovens) e foi indicada ao *National Book Award* (Prêmio Nacional do Livro), estabelecendo-se entre os finalistas em 2006.

El Deafo (Amulet Books, 2014, ainda não publicado em português), de Cece Bell, apresenta, através de personagens que são coelhos humanizados, o cotidiano de uma criança que ficou surda poucos anos após seu nascimento. A história ocorre no final do século XX e relata a falta de estrutura escolar para atender portadores de necessidades dessa natureza e o preconceito ainda maior à época.

Grana, da autora sul-coreana Keum Suk Gendry-Kim, publicada pela Editora Bori, em 2017, na Coreia do Sul, baseia-se na história real de Ok-sun Lee, vendida pela família ainda

quando criança, a qual viria a tornar-se prostituta, ficando a serviço do Exército Japonês, trabalhando em *casas de conforto*⁶ de territórios ocupados pelos japoneses. No Brasil, *Gramma* foi publicada em 2020 pela Pipoca e Nanquim e, devido ao grande sucesso, foi reimpressa em 2022. A obra recebeu o *Prêmio Especial Bulles d'Humanité*, do diário francês *L'Humanité*, e entrou para a lista do *The New York Times* e do *The Guardian* das melhores histórias em quadrinhos de 2019.

When Stars are Scattered (Dial Books, 2020, ainda sem data de lançamento prevista no Brasil), de Victoria Jamieson e Omar Mohamed, fala sobre Omar e Hassan, dois irmãos somalianos que mudam para um campo de refugiados da ONU na Namíbia e ali vivem muitos anos até serem aceitos como possíveis imigrantes nos Estados Unidos. Enquanto Omar tenta se dedicar aos estudos, ele tem que cuidar de Hassan, que é deficiente. A obra, ainda sem tradução para o português, foi indicada ao Prêmio Nacional do Livro dos Estados Unidos.

No Brasil, a inserção de minorias em publicações do gênero tem igualmente se tornado constante. Pelo menos três exemplos podem ilustrar essa afirmação: *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias*, *Angola Janga e Escuta*, *Formosa Márcia*.

Angola Janga, de Marcelo D'Saete, publicada em 2017 pela Editora Veneta, ganhou, no ano seguinte, três prêmios nacionais de peso: o Prêmio Jabuti Quadrinhos, o Prêmio Grampo Ouro e o Troféu HQMIX. A narrativa dá conta das interações dos negros nos quilombos e com a metrópole, e a relação entre os habitantes do Quilombo dos Palmares e a região de Cucaú. Em uma recuperação e popularização de episódios importantes da história escravocrata do país, a *graphic novel*, fruto de profunda pesquisa bibliográfica, traz, entre outras reflexões, a indagação de como os erros do passado são úteis ao presente.

Em *Roseira, Medalha, Engenho e outras histórias*, lançado pela Pipoca e Nanquim em 2019 e indicado ao Prêmio Jabuti na categoria quadrinhos, Jefferson Costa leva a cabo um trabalho detalhista de recuperação de sua história familiar e da tradição nordestina. Nele, podemos identificar narrativas paralelas que apresentam situações vividas nos estados de Pernambuco e Bahia, descortinando algumas de suas crenças e religiosidade através de desenhos coloridos em tons terrosos, que remetem à região seca. Até a folha de guarda foi pensada para reproduzir um padrão de estampa de chita, tecido de baixo custo comum na região. Nas diversas seções da *graphic novel*, trechos de canções de Mestre Ambrósio, Tom Zé e Cordel do Fogo Encantado introduzem reflexões filosóficas, antes das situações serem apresentadas em quadrinhos, intensificando o tempero de brasilidade da narrativa.

Em março de 2022, a obra *Escuta, Formosa Márcia*, de Márcio Quintanilha, publicada em 2021, ganhou o *Fauve D'or* (para melhor obra) do Prêmio Angoulême. O título remete a uma modinha homônima do século XVIII, compilada por Mário de Andrade em 1910. A *graphic novel* foca na história de Márcia e as dificuldades que tem para conviver com sua filha Jaqueline, envolvida com traficantes na área onde moram. Na tentativa de preservarem Jaqueline, Márcia e seu companheiro, Aluisio, acabam sendo vítimas da violência dos comparsas da jovem. A prisão de Jaqueline e a reconstrução das relações interpessoais dos três revelam como é impossível ter um núcleo familiar inabalável mesmo quando se está inserido em um contexto social caótico.

O histórico acima mostra como as *graphic novels*, em nível nacional e global, têm dado preferência a tópicos de extrema importância e gravidade, facilmente encontrados em páginas policiais de jornais, semelhante ao que ocorre com o gênero gótico. Assim, em muitos casos, o termo *comic book*, não seria mais apropriado. É interessante perceber, da mesma forma, que não se pode dissociar a história e o contexto cultural e literário de um povo de suas mais recentes

⁶ Eufemismo para prostíbulos (Nota do Editor).

produções artísticas. Tais similaridades ocorrem entre a tradição canônica anglófona e as *graphic novels* produzidas em inglês na atualidade. Com a obra de Jeff Lemire não é diferente. Claramente o autor canadense segue o padrão gótico perceptível na literatura anglófona, principal cultura da região de Ontário. O gótico britânico influencia o gótico norte-americano em suas vertentes estadunidense e canadense (SAVOY, 2002, p. 168), sendo a última bastante influenciada pelo alcance da segunda. É de se esperar, portanto, que Lemire tenha em nomes como Nathaniel Hawthorne, Edgar Allan Poe, H. P. Lovecraft, dentre outros, importantes referências no gênero.

Hawthorne revê a história dos EUA, a partir de sua literatura, por questionar a tirania dos antepassados e as injustiças sofridas por alguns (SAVOY, 2002, p. 180). Em “The Black Cat”, Poe fala da violência desmedida em relação a um ser indefeso. Como o escritor era um grande abolicionista, o gato preto é visto por alguns estudiosos de sua obra como um símbolo do negro escravizado e amiúde maltratado (idem, pp. 181, 183). O Gótico em Poe é uma representação da opressão dos brancos e uma tentativa de retratá-los como os mais monstruosos da sociedade escravocrata (idem, p. 182). As críticas provenientes da literatura gótica ocorrem causando diversas emoções: deslumbre, desespero, nojo. Mas o sentimento mais recorrente causado pelo gótico parece ser o medo (KAVKA, 2002, p. 210). H. P. Lovecraft escreveu que “a emoção mais antiga e forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e forte é o medo do desconhecido”.⁷ Assim, a identificação do leitor com as imagens dos diversos textos literários de Lovecraft ocorre quase que de imediato, sem filtros e sem uma sequência necessariamente inteligível de acontecimentos. Antes da racionalização da narrativa, o medo chega ao leitor. E o arrebatava.

Lemire parece recorrer de forma constante ao medo, ao macabro, ao desconhecido, ao sobrenatural em cada uma de suas histórias, refletindo uma tradição da região que busca acertar as contas com “os segredos escuros de sua própria história” (SAVOY, 2002, pp. 186-187, tradução nossa).⁸ Jerrold E. Hogle aponta para as ideias de Eric Savoy sobre o estabelecimento dos EUA: “[...] o Gótico se provou surpreendentemente correto para simbolizar as contradições em um mundo supostamente novo ainda desenhado pelo velho” (2002, p. 18, tradução nossa).⁹ Misha Kavka afirma que: “[...] o Gótico é mutável porque está ligado ao momento histórico, constantemente refazendo o material do passado em termos dos medos culturais do presente” (2002, p. 212, tradução nossa).¹⁰ Na obra do autor canadense, há sempre um mundo que se apresenta de forma confusa, muitas vezes também sinistra, e protagonistas que parecem querer sair de situações desconfortáveis já vividas. Seriam essas situações manifestações da tentativa gótica de reescrever o presente a partir de um passado traumático? Em *Essex County* (Top Shelf Productions, 2009), *Plutona* (Image Comics, 2016), *Frogcatchers* (Gallery 13, 2019), para citar apenas algumas obras do autor, esses elementos ficam bem claros.

Em *Essex County*, uma trilogia em *graphic novel* com muitos traços autobiográficos, considerada por muitos a obra-prima do autor, um jovem retorna a seu Canadá de origem para se reconciliar com seu passado, mas não sem passar por perturbações e lutas. Foi publicada no Brasil em 2017 pela Editora Mino como *Condado de Essex*.

Em *Plutona*, um grupo de adolescentes encontra o corpo de uma grande heroína na

⁷ “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown”.

⁸ “[especially in an America haunted] by the dark recesses of its own history”

⁹ “In the developing United States, where the Gothic proved amazingly right for symbolizing the contradictions in a supposedly new world still drawn by the old”.

¹⁰ “The Gothic is mutable because it is bound to the historical moment, constantly reworking the material of the past in terms of the cultural fears of the present”.

floresta. A presença física e emocional da morte abala-os individualmente e como grupo, fazendo-os refletir sobre seu contexto e o mundo que os cerca.

Em *Frogcatchers* (publicado em 2019 no Brasil pela Editora Mino como *Apanhadores de Sapo*), um homem acorda em um quarto estranho trancado, sem se lembrar de como chegou até lá. O prédio é um hotel bizarro e aparentemente há um único outro hóspede que pede a ele que não destranque a porta. O que os aguarda se a destrancarem?

Na *graphic novel Sweet Tooth*, o passado, a morte, o desconhecido e sombrio também permeiam toda a narrativa. Por exemplo: há flashbacks constantes e misteriosos sobre o nascimento de Gus; muitas pessoas morrem em virtude da pandemia que assola a humanidade; e é constante a aparição de espaços isolados ou abandonados. Existe, igualmente, uma preferência por mostrar o que há de pior no comportamento humano, embora depois exista, sim, uma redenção. Ao final da narrativa, Gus aparece já velho, contando sua história, depois de ter mudado para uma linda comunidade com outros híbridos, ter casado com Wendy e tido dois filhos com ela. Até chegar ao sonho, houve o pesadelo. Mas o pesadelo de Gus não foi pessoal, está relacionado ao pesadelo sombrio que é “a parte inferior de ‘O sonho americano’” (SAVOY, 2002, p. 167, tradução nossa).¹¹ No Gótico, o que é pessoal se mistura com o que é comunitário, na busca de um “acerto de contas” com mazelas passadas. Há uma permanência do passado no presente, “onde o progresso gera uma ansiedade insuportável sobre seus custos e onde um apetite insaciável por espetáculos de violência grotesca é parte da textura da realidade diária” (SAVOY, p. 167, tradução nossa).¹² “O avanço nas armas – militares e médicas – tornaram nossa cultura vulnerável quase à destruição total” (BRUHM, 2002, p. 260, tradução nossa).¹³ Em outras palavras, o passado caótico carrega para o presente o potencial humano de falha, gerando inseguranças, medos e traumas. No Gótico, o protagonista apresenta sua história, criando uma conexão com quem lê ou assiste a sua história. Através da exposição dessa fragmentação da individualidade, há uma tentativa de se proteger do que é assustador (HOGLE, 2002, p. 18).¹⁴

3 Elementos do Gótico e do Horror na *Graphic Novel Sweet Tooth*

Na *graphic novel Sweet Tooth*, há um forte apelo visual e temático envolvendo o gótico, um gênero que possui uma tradição de 250 anos e papel social claro (HOGLE, 2002, p. xv). Em imagens escuras, macabras, situações desesperançosas, o mundo mostrado é cheio de personagens de caráter duvidoso que até cometem atos ilegais com um certo orgulho. Jepperd, por exemplo, um dos personagens masculinos mais fortes da narrativa, protetor e defensor de Gus a partir de certo momento, gosta de matar. E, sendo homicida por prazer, tenta resolver assim a maior parte dos problemas que aparecem em seu caminho. No entanto, antes de elencarmos mais exemplos

¹¹ “The Gothic, it is frequently reasoned, embodies and gives voice to the dark nightmare that is the underside of ‘the American dream.’”

¹² “[...] the odd centrality of Gothic cultural production in the United States, where the past constantly inhabits the present, where progress generates an almost unbearable anxiety about its costs, and where an insatiable appetite for spectacles of grotesque violence is part of the texture of everyday reality.”

¹³ “Advances in weaponry – both military and medical – have rendered our culture vulnerable to almost total destruction.”

¹⁴ “The Gothic texts and films I have already mentioned circle around a particular nexus: the problem of assimilating these social anxieties (which I will momentarily discuss in terms of “trauma”) into a personal narrative that in some way connects the Gothic protagonist to the reader or spectator.”

“[...] the traumas peculiar to postmodern life and our ways of protecting ourselves from them even as we continue to fear them.”

de como o gótico e o horror são utilizados por Lemire na trajetória de Gus, torna-se necessário examinar algumas definições para o gótico, entendendo onde e como ele é empregado na obra literária e, depois, abandonado ou diminuído na série.

De acordo com Fred Botting, textos góticos não são realistas (2014, p.12) e têm forte ligação com o mundo sobrenatural, podendo conter momentos de perversão e obsessão. Há, ainda, na presença do desconhecido e outros elementos, certas semelhanças com o Fantástico. No entanto, o Fantástico tem uma espécie de beleza que não ocorre no Gótico (2014, p. 2). O gênero também investe na presença de locais abandonados, desolados e que trazem uma ideia de confinamento, ao mesmo tempo que transmitem uma ideia de falta de segurança (2014, p. 4). Ainda sobre as semelhanças entre o Gótico e o Fantástico, Rossi, Zanini e Markadorg apresentam características específicas, além de manifestações sobrenaturais, já mencionadas aqui: os dois apresentam arte espacial e temporal e criam sua própria visão da realidade, a partir da liberdade da arte ficcional (2018, p. 5).¹⁵

Na HQ *Sweet Tooth*, o menino-cervo é uma reencarnação de um deus animal, que retorna para reclamar seu território, invadido anteriormente. A revelação é feita, parcialmente, em uma caverna subterrânea, também uma espécie de cemitério. O local ambienta a narrativa de forma mórbida (2013, p. 887). E os mistérios e perigos não se restringem a um local físico, mas a fragmentos de mensagens que podem revelar um grande segredo, um mecanismo do Gótico, conforme defendido por Botting (BOTTING, 2014, p. 6). O pai de Gus deixa um diário contendo uma série de revelações que podem desvendar todo o mistério da história. É através desse documento que Dr. Singh começa a achar pistas para entender o hibridismo das crianças e a pandemia.

Botting defende que: “[...] a negatividade gótica pode ser vista em padrões de transgressão, excesso e monstrosidade” (2014, p. 8, tradução nossa).¹⁶ A monstrosidade em seu viés de alteridade, exagero e transgressão está presente em vários personagens de *Sweet Tooth* – visualmente, mas não só, no próprio Gus, com seu aspecto animal. Mas também é perceptível na violência de Jepperd, do General Abbot, que comanda os perseguidores dos híbridos, e até, novamente, em Gus, que apoia a violência de Jepperd contextualmente – se for para ele exterminar o que é ruim e poupar sua vida, não é algo de fato errado. O exagero na caracterização da monstrosidade de Gus é compreensível: através da visibilidade e identificação de um ser fora dos padrões, busca-se o seu extermínio. Ou seja, o monstro cumpre uma função de denúncia social, exibindo alteridade e questionando a exclusão social, entre outras coisas (p. 14).

O *Castelo de Otranto*, de Horace Walpole é o inaugurador oficial da literatura gótica, a partir de sua segunda edição (CLERY, 2002, p. 21), tendo se inspirado principalmente em narrativas folclóricas e obras arquitetônicas da Idade Média (NESTAREZ, 2017). Clery afirma, ainda, que o trabalho de Walpole foi o primeiro a ser chamado de história gótica. Mas vários outros autores já haviam utilizado situações sombrias e, por assim dizer, góticas com pitadas de horror (sobretudo na cena de *Hamlet* mencionada a seguir). William Shakespeare utilizara-se de fantasmas, bruxas e profecias tenebrosas em tragédias, tais como *Hamlet* – na cena do príncipe com o crânio – e *Macbeth*, na fala inicial das bruxas avisando sobre a desgraça vindoura.

A contribuição feminina ao gótico é memorável, e a autora Ann Radcliffe, em especial, atingiu grande visibilidade tornando-se a escritora mais bem paga e reconhecida do gênero no final do século XVIII e início do século XIX, de acordo com Marcos Balieiro na apresentação do

¹⁵ O texto também faz referência ao Insólito na lista de características. Mas aqui somente o Gótico e o Fantástico serão considerados.

¹⁶ “[...] gothic negativity can be seen in patterns of transgression, excess and monstrosity.”

ensaio crítico “Do sobrenatural na poesia” – versão brasileira de “On Supernatural in Poetry” (2019, p. 253). Balieiro ressalta que *Os Mistérios de Udolpho* tornou-se seu romance mais famoso – a inclusão da obra no romance *Abadia de Northanger*, de Jane Austen comprova isso. Para o crítico, “Udolpho representa, ao logo dessa obra, o exemplo mais bem acabado de ficção gótica da época” (p. 253). No texto “On Supernatural in Poetry”, dois homens conversam e diferenciam os conceitos de Terror e Horror através do que os gêneros suscitam – enquanto o primeiro provoca o sublime, o segundo atrai sentimentos como “asco, repulsa” (p. 255). Kavka aponta ainda a diferença entre o horror e o gótico, afirmando que o gótico opta pela sugestão, o que conta imensamente com a imaginação do leitor, espectador. Já o horror expõe algo que evitamos encarar (2002, p. 227).¹⁷ O estudioso afirma ainda: “Em vez do desafio do filme de horror à plateia para que abra seus olhos e veja, o temido objeto do cinema gótico é exposto e retirado através de seus códigos de representação visual” (p. 227, tradução nossa).¹⁸

4 Considerações sobre a adaptação de *graphic novels* para a tela

Kavka aponta que “[...] de fato o cinema provou ser a tecnologia social mais eficiente no século XX para receber o Gótico” (2002, p. 228), embora, no caso da série *Sweet Tooth*, tenham sido efetuadas alterações para redução do caráter gótico da obra original. Considera-se a semelhança entre filmes e programas de televisão neste trabalho com relação a sua capacidade de representar em telas o que *graphic novels* e *comic books* apresentam no papel. Não é incomum ver inúmeras adaptações desse material no cinema. Não são desconhecidas as inúmeras adaptações cinematográficas de quadrinhos da Marvel e DC, além de várias outras. *Sweet Tooth* vem para acentuar ainda mais essa prática, apresentando uma série proveniente de material desenhado e impresso.

Sobre a adaptação, Susan Downey, produtora executiva da série afirmou à revista *Radio Times*: “Sentíamos que havia uma oportunidade real em *Sweet Tooth* de atingir uma espécie de plateia familiar ampla. Eu sei que é algo que eu gostaria de assistir com meus filhos”.¹⁹ Simone Murray atenta para a percepção de Pierre Bourdieu sobre o processo de adaptação, pois para ele desde o início há um interesse pelo público que alcançará (2012, p. 124).

5 A adaptação de *Sweet Tooth* para a televisão

Como expressado por Downey, um dos principais objetivos na adaptação de *Sweet Tooth* era alcançar vários segmentos dos espectadores. E como já visto aqui, o gótico costuma fazer uma crítica ampla à sociedade. Essa reflexão é trazida, no entanto, de forma incômoda, embora não tão incômoda quanto o horror, que explicitamente procura expor ao leitor e espectador o apavorante, o assustador. Dessa forma, a série fez um trabalho bem profundo modificando aspectos originais da obra impressa *Sweet Tooth* e, aqui, serão destacados apenas alguns dos

¹⁷ “There is, in other words, a world of difference between not being able to see something that remains shadowed or off-screen (the Gothic), on the one hand, and being able to see something terrifying placed before our very eyes but from which we want to avert our gaze (horror), on the other”.

¹⁸ “Rather than the horror film’s challenge to the audience to open their eyes and see, the feared object of Gothic cinema is both held out and withheld through its codes of visual representation”. (p.227)

¹⁹ “We felt there was a real opportunity in *Sweet Tooth* to get a wide kind of broad family audience. I know it’s something I’d want to watch with my kids.”

elementos que passaram por alteração clara, para análise. Considera-se, portanto, que há diferenças óbvias na caracterização dos **personagens** e **temas**. Elas serão descritas a seguir.

5.1 Personagens

a) Gus

Inicialmente o espectador da série depara-se com um narrador onisciente e não mais com a narrativa de Gus em primeira pessoa, como ocorre nas primeiras páginas da *graphic novel*. Ao fim do texto, há a imagem de um Gus bastante envelhecido, líder da comunidade híbrida e já com descendentes. Na *graphic novel*, há outros momentos – quando Jepperd conta sua história para Louise, por exemplo –, mas o mesmo tom narrativo visto desde o primeiro momento da série só aparece na *graphic novel* na página 877, quase ao final. Na série, o estabelecimento de um novo olhar narrativo altera um elemento essencial: o tom confessional em primeira pessoa e a identificação com o receptor, a partir dessa perspectiva, tão importantes no gótico, não estão mais lá. Na nova estrutura, há um afastamento entre o espectador e a narrativa com uma narração em terceira pessoa. Na série, o narrador é apenas observador. Ele não participa da história.

Na *graphic novel*, o inglês de Gus não é correto gramaticalmente ou sintaticamente e sua pronúncia, ou sua representação gráfica aludem a uma certa falta de clareza na enunciação das palavras. Há frequentemente um desvio da norma culta. No início ele afirma: “I seen his face ag ain when I was sleeping. The big man...he’s just looking down at me with them cold eyes” (LEMIRE, 2013, p.8). Há pelo menos dois exemplos de distanciamento da norma culta: “I seen” que deveria ser “I have seen” (“Vi”) e “with them cold eyes”, em vez de “with those cold eyes” (“com aqueles olhos frios”). Já no começo, Gus refere-se a Jepperd, cuja face e olhos vê em um sonho. O inglês fora da norma culta chama atenção, principalmente porque na série o inglês do menino é impecável – os soldados do *Animal Army* surpreendem-se com isso no episódio 4 e, no episódio 8, quando é capturado pelo General Abbot e seus homens, ele evita expor seu conhecimento linguístico – até porque não quer divulgar informação alguma a esses homens. Novamente na *HQ*, Gus está mais perto do receptor, através da forma que se expressa. Enquanto no quadrinho ele confronta situações adversas com alguma naturalidade e defende, em certos momentos, a agressividade de Jepperd, na série ele é extremamente doce e até indefeso. Quando na *graphic novel* ele precisa agredir um híbrido com um tijolo, o faz sem remorso.

b) Richard Fox ou Pubba (na série), o pai de Gus

Na série, aparece como um excelente pai, um homem cuidadoso e culto, apesar de não exercer nenhum trabalho intelectual: era faxineiro do laboratório onde Birdie – “mãe” de Gus – trabalhava como cientista. É ele quem alfabetiza e ensina tudo o que Gus sabe em seus princípios – sobre língua inglesa, literatura, plantas e autodefesa, para citar algumas áreas do conhecimento. Constantemente, Pubba lembra a Gus que, por segurança, o menino não deve pular a cerca que separa a área onde ficam no Parque Nacional Yellowstone. Além dela existem muitos perigos.

Na *graphic novel*, Richard Fox não é um ótimo educador – Gus apresenta algumas deficiências em sua formação. O pai tem uma inclinação maior para o mundo sobrenatural e não

para o conhecimento formal. É espiritualista: fala sempre da Bíblia e tem um foco no Antigo Testamento e nas ideias frequentes de pecado, punição e profecias escatológicas (mais presentes no Novo Testamento, embora também apareçam no Antigo). Em sonhos, Gus sempre o vê alertando contra Jepperd. Em um sonho ele diz a Gus que Jepperd é “the devil in disguise” (“o diabo disfarçado”) (LEMIRE, 2013, p. 108, tradução nossa). Porém, Jepperd torna-se o protetor do menino depois. Para Richard existe divindade em Gus, o que é inspirado pelos mitos dos deuses do Alaska (p. 877). Dr. Singh sucumbe a essa visão de Richard sobre Gus após ler seu diário.

c) Jepperd

O “Big Man” (“Homem Grande”) é defensor de Gus na *graphic novel* e na série. Nas duas obras, a aliança entre os dois é iniciada com uma certa relutância por parte de Jepperd. Na *graphic novel* Jepperd inicialmente trai Gus, entregando-o a Abbot e seus homens para que o cadáver da esposa lhe seja devolvido, mesmo parecendo odiar o acordo ao qual se submete (LEMIRE, 2013, pp. 120-121). Ao contrário da série, na *graphic novel*, Jepperd tenta se matar (p. 149). Apesar da traição inicial, Jepperd e Gus se reconciliam, e Gus começa a acreditar firmemente que Jepperd mata apenas para protegê-lo (p. 109).

Na série, logo após a morte de seu pai, Gus conhece Jepperd e pede que ele o ajude a encontrar sua mãe. Jepperd aceita, em um segundo momento, iniciar a jornada com ele, mas depois não consegue se desvencilhar do menino. No oitavo episódio, vemos que Jepperd fugiu de sua filha híbrida e de sua esposa, logo após o parto. Apesar de ter um passado semelhante nas duas obras – foi um atleta conhecido nas duas e recorre à violência sempre que necessário – o fato de Jepperd ser negro e proteger uma criança vulnerável parece dar voz e visibilidade a um grupo excluído historicamente no país, em um momento tão sensível dos EUA. A partir da morte de George Floyd, toda a história estadunidense de marginalização dos negros e consequente luta por inserção social igualitária assume um novo patamar na política mundial, iniciando o movimento “Black Lives Matter” (“Vidas Negras Importam”). Na série, embora apresente um passado de violência, a aparição de Jepperd negro como cuidador de Gus é simbolicamente uma reescritura do papel social do negro. Em contato com Gus, ele é o salvador, o resgatador, o protetor, ao contrário de todos os estigmas negativos que por vezes são associados a personagens negros.

d) Dr. Singh

Na *graphic novel*, o médico só aparece quando trazem Gus até ele, embora já fizesse experimentos em híbridos. É um cientista disposto a descobrir a cura para a doença que assola a humanidade. Na série, a contextualização de seu desafio médico – uma nova situação criada sobre a dependência que sua mulher Rani, infectada pela doença, tem do remédio desenvolvido a partir da medula de crianças híbridas –, faz com que o espectador simpatize com sua causa pessoal. Se, na *graphic novel*, ele é um cientista obcecado com a cura de uma doença, apesar de precisar utilizar crianças para isso, na série é um marido apaixonado em um grande dilema ético para salvar sua mulher da morte.

e) Aimée, Becky e General Abbot

Aimée, Becky e General Abbot são personagens dignos de observação, embora apresentados aqui em um único tópico pela sua peculiaridade funcional. São personagens adicionados à série (não existiam na *graphic novel*, caso de Aimée e Becky) ou apresentam poucas mudanças significativas, na tradução intermediática (caso de General Douglas Abbot).

Aimée não aparece na *graphic novel*, embora seja responsável na série pelo resgate e cuidado com os híbridos a partir do momento em que resolve adotar Wendy (mistura de humano com porco), deixada a sua porta ainda quando bebê. O local dirigido por Aimée é apenas mencionado na *graphic novel*, mas aparece na série como “Preserve” (“Reserva”). Existe também uma referência com o mesmo nome a um local supostamente seguro para híbridos, mas Abbot utiliza a ideia (nas duas obras) como uma armadilha para essas crianças.

Becky, que na série aparece primeiramente como Bear, chefe do *Animal Army*, não existe na *graphic novel*. Quando ela é deposta, por permitir a liberação de Jepperd, junta-se a Gus e Jepperd na viagem, e no oitavo episódio da primeira temporada conta um pouco da sua história como irmã de uma híbrida, por isso, sua preocupação com a preservação desse grupo de crianças. Na *graphic novel*, há uma personagem chamada Becky, que era prostituta, descoberta por Jepperd e Gus em uma cidade pequena, onde mulheres são capturadas por uma família que as força a se prostituírem. Lucy, outra vítima da família, também é salva por Jepperd e Gus. As duas juntam-se a eles na trajetória até o Alaska.

General Douglas Abbot é o grande vilão do texto de Lemire e da adaptação da Netflix – poucas são as mudanças. Ele é o inimigo dos híbridos, os quais utiliza em experimentos para encontrar e comercializar uma cura para a doença que assola a humanidade, liderando homens, na série chamados de “Last Men” (“Últimos Homens”), caçadores dos híbridos. Como esperado, na *graphic novel*, a crueldade de Abbot é ainda mais perceptível quando determina a morte de Johnny, seu irmão, porque este sempre busca poupar as vítimas de Abbot.

Claramente, há uma suavização na transposição dos personagens de Lemire para a tela – Gus se torna quase angelical, assim como Jepperd, que se apropria de sua força física para proteger Gus – matar é algo que não defende. Richard passa de fanático religioso ou lunático para um grande pai e formador de Gus – seu único objetivo é proteger o filho. Becky não é prostituta na série, mas uma jovem mulher interessada na preservação dos híbridos, sobretudo em consideração a sua irmã. Na tela, Dr. Singh é um médico dividido entre cumprir seu dever profissional na preservação de vidas ou poupar sua mulher da morte e assim sacrificar algumas outras vidas. Na *graphic novel*, não há menção à família do médico e ele aparece como cientista determinado a prosseguir com sua pesquisa, ainda que precise de crianças híbridas para ela. Aimée surge como uma heroína. Ela possui forte instinto maternal, embora Wendy, sua única filha, não seja de fato biológica. É a grande mãe de todos os híbridos, a mulher que tenta preservá-los da morte com sua inteligência, coragem e sagacidade. Não há, na *graphic novel*, uma figura feminina com esse papel, embora Lucy e Becky tenham em alguns breves momentos essa função junto às crianças. Enquanto no texto de Lemire não há sequer dez páginas sem exibição de sangue e morte, a série apregoa esperança e fortalece Abbot como vilão, para eficácia, principalmente, da estrutura dramática – é necessário que haja uma representação do mal.

5.2 Temas modificados da *graphic novel* para a série

Assim como há personagens da *graphic novel* que na série são retratados de forma mais branda, há um deslocamento de certos temas da *graphic novel* para a série, auxiliado pela mudança das personalidades dos personagens ou pelo acréscimo de personagens, como já visto anteriormente. A seguir, algumas dessas alterações serão apresentadas sucintamente.

a) A figura do pai – Richard Fox (Pubba) e Jepperd

Richard Fox originalmente não é um pai exemplar. Logo após o início da *graphic novel*, já não está com o filho, mas se sabe de sua influência na vida deste por seus valores e por suas reparações através de sonhos ou alucinações. Na obra adaptada, Pubba é um excelente pai, mas exageradamente protetor, o que priva o menino de uma vida realmente plena. Jepperd tenta preservar seu próprio filho, mas entrega Gus a Abbot para ter acesso ao corpo da mulher e enterrá-lo. Apesar de sua imperfeição, acaba tornando-se uma espécie de pai para Gus depois. Mas na *graphic novel*, Abbot pede que escolha entre o filho – que secretamente manteve vivo, mesmo após a morte de sua mulher – e Gus: “Eu também cuido dele [do filho de Jepperd]. Apenas esperava por uma oportunidade como essa para reuni-lo com seu querido velho pai”. Abbot ainda acrescenta que Jepperd, além de abandoná-lo, cuida de outra criança a quem ama mais do que seu filho biológico (LEMIRE, 2013, p. 859, tradução nossa).²⁰ Na tela, o lado paternal de Pubba e Jepperd aparece mais do que qualquer outro – Pubba é exemplo de pai desde o início, e Jepperd regenera-se, tornando-se um exemplo de protetor e formador de um jovem. O espectador não é informado sobre o paradeiro de sua esposa e filha.

b) Mitologia, religião e ciência

Através de uma suposta alucinação, em um momento de sofrimento e inconsciência, as imagens se tornam menos nítidas, conferindo um tom onírico à narrativa, Gus toma então conhecimento sobre o diário de James Thacker no Alaska em 1911. Ali, juntamente com nativos, Dr. Thacker compreende um pouco mais sobre o deus Tekkietserok, dono de todas as criaturas. Ele se assemelha fisicamente a Gus que, supostamente seria a reencarnação desse deus, de volta à terra para vingar ofensas passadas. Richard é cristão, conversa com Deus à noite e até chora em suas orações (2013, p. 9). Tem seu próprio diário, baseado na Bíblia. Gus diz que seu pai escrevia a Bíblia (2013, p. 229).²¹ Dr. Singh afirma sobre esse diário, que ele igualmente chama de Bíblia: “Tenho a achado cada vez mais perturbadora. É... estranhamente profética”.²² Apesar de considerar o material caótico, crê que ali está a possibilidade de decodificação do enigma (2013, p. 362, tradução nossa).

Na série, as explicações sobre o que está ocorrendo buscam um formato mais científico, tanto pelo próprio pai de Gus – leitor ávido, o qual, apesar de realizar um trabalho braçal, apaixonou-se por uma cientista renomada, Birdie; quanto por Dr. Bell e Dr. Singh – médicos que tentam encontrar uma explicação lógica e verdadeiramente científica para o que está ocorrendo.

²⁰ “Surprise. I managed to keep him alive after your escape from the militia camp. I’ve been taking really good care of him too. Just waiting for an opportunity like this to reunite him with his dear old dad...”

“Of course, I did have to explain that his father left him behind. That he loved another more than him. That he abandoned him, just like he abandoned his mommy before I cut him out of her.”

²¹ “Daddy was writing the Bible.”

²² “I’m finding it increasingly disturbing. It is...strangely prophetic.”

Herdando uma inclinação do gótico e do horror para o inexplicável, a *graphic novel* apresenta imagens e situações sem oferecer explicações, ao estilo de Lovecraft.

c) De cenários confinantes a paisagens paradisíacas

A *graphic novel* inicia com o olhar de Gus e um homem encontrando com ele na escuridão. Depois Gus foge, numa paisagem natural ainda na escuridão. Aparece em um beliche com seu pai, novamente à noite, e ouve as conversas de seu pai com Deus. Lemire apresenta cenários em sua maior parte escuros, estreitos, pequenos e inverniais. Na série, vê-se algumas das mais belas paisagens dos EUA – o Yellowstone National Park – que aparece em todo seu esplendor, em geral durante o dia e em estações mais amenas, embora de fato o local esteja situado bem distante de Yellowstone. Novamente na *graphic novel*, a presença da caverna e catacumbas no Alaska, a barragem, o acampamento da milícia, aqui apresentado como reserva, e outros locais dão uma ideia de prisão à qual os personagens são submetidos. O Colorado e o Alaska aparecem nas duas obras, mas têm funções diferentes em cada uma delas: na *graphic novel*, o acampamento de Abbot localiza-se no Colorado; na série o estado é o local para onde Gus deseja ir, porque lá encontrará sua mãe. No texto de Lemire, o Alaska aparece como a chave para entender o que de sobrenatural há na história. Na série, no último episódio, Birdie é encontrada no Alaska, onde foi trabalhar. Mas ela é realmente a mãe de Gus, uma vez que, segundo descoberta de Dr. Singh na *graphic novel*, ele não tem um umbigo (p. 190)?

A questão com a mãe retorna na série: Gus pode ter sido um bebê criado em laboratório, sem pai ou mãe biológicos. No entanto, ele tem assustadoras semelhanças com Birdie: uma delas é sua paixão por chocolate – identificada pelo apelido “Sweet Tooth” (literalmente “Dente Doce”, expressão utilizada para definir pessoas que têm apreço por guloseimas açucaradas). Em *The Gothic Mirror*, Claire Kahane fala sobre a busca de identificação do indivíduo na figura da mãe (1980, p. 351).²³ E esta é uma busca constante na vida de Gus. Mesmo na *graphic novel*, quando Gus de fato não procura sua mãe, a indagação sobre o umbigo traz à tona o fato de que ele pode ser, estranhamente, um indivíduo sem mãe, pois nunca esteve ligado a uma mulher fisicamente, como todo ser humano. O útero de uma mãe é o primeiro enclausuramento. E a chegada ao mundo sempre traz, em um primeiro momento, estranhamento e angústia. Os confinamentos físicos aos quais estão submetidos os personagens parecem refletir suas indagações, tormentos psicológicos e reflexões. Não é coincidência que o Gótico tenha sido uma das principais fontes de pesquisa para Sigmund Freud, que utilizou de suas imagens para analisar o comportamento humano (BRUHM, 2022, p. 261).²⁴

d) Sonhos e alucinações

A *graphic novel* inicia com um sonho de Gus e vários outros sonhos e delírios ocorrem no decorrer da narrativa. Além do momento inicial, serão citados dois outros exemplos: quando Gus está em fuga com Jepperd, seu cavalo é atingido e eles caem (2013, p. 109). Nesse instante, Gus fica mentalmente frágil e vê seu pai, que o adverte sobre as regras ensinadas e sobre Jepperd. À

²³ “[...] our struggle to locate a self is in the mother.”

²⁴ “In both theory and clinical practice, psychoanalysis is primarily attributed to the work of Sigmund Freud, for whom the Gothic was a rich source of imagery and through whom the Gothic continues to be analyzed today.”

medida que os dois conversam, Richard se torna cada vez mais cadavérico. Logo depois, Gus acorda próximo a um rio onde está Jepperd lavando suas próprias feridas. Em um momento posterior, quando Gus é atingido por uma bala, ele chega ao Alaska, em uma viagem mental, e é nessa viagem que o leitor é exposto, pela primeira vez à relação de Gus com o local (pp. 542-547). Com o agravamento do estado de saúde de Gus, na página 551 vê-se uma ilustração com um grande esqueleto coberto em sangue ao fundo, e Jepperd bem menor e desolado à frente. Ainda durante o coma de Gus, em seguida, o leitor fica sabendo sobre o mito que indica a provável deidade do menino (p. 573). Bruhm afirma que “quando nossas fantasias, sonhos, e medos assumem uma qualidade de pesadelo, é porque o inconsciente está nos dizendo o que realmente queremos. E o que queremos são aqueles desejos e objetos que foram proibidos” (BRUHM, pp. 262-263). Gus quer descobrir o mundo além de sua cabana, além de sua condição, além de tudo o que lhe limita. Acima de tudo, Gus quer ser livre, embora perseguido, marginalizado. Quer pertencer socialmente, e para isso precisa revisitar sua realidade e história pessoal.

Conclusão

No presente artigo, procurou-se analisar o processo de adaptação da *graphic novel Sweet Tooth* para a série homônima da Netflix, principalmente a partir do afastamento dos gêneros horror e gótico tão presentes na obra de Lemire. A análise foi feita baseando-se nas modificações mais visíveis com relação a personagens e temas. Verificou-se, assim, que em cada elemento analisado houve uma inclinação, na série, para um desvio do tom sombrio da *graphic novel*.

Downey, produtora executiva da série, afirma que “a principal mudança foi estética, porque a equipe intencionou criar para a série um mundo muito mais vibrante e exuberante, e meio que criar espaço para essa aventura estimulante”.²⁵ Obviamente a principal preocupação, para não se esquecer de Bourdieu, é comercial. Mas a análise das alterações estéticas é interessante, ao se detectar igualmente a modificação do objetivo. Assim, a preocupação social do gótico parece arrefecer na TV em relação ao material impresso, claramente por vários motivos, entre eles o comercial, que objetiva um alcance mais abrangente.

Bruhm defende que “O investimento básico do Gótico em destruir a história e fragmentar o passado se mistura com nossos investimentos agora, conforme tentamos reinventar a história como uma forma de curar a perda perpétua na existência moderna” (BRUHM, p. 274, tradução nossa).²⁶ A principal indagação da *graphic novel* parece ser quem é Gus, quem são realmente os outros personagens e como sua existência contribui com o mundo ou o ameaça.

Aparentemente, a retirada de elementos do horror e do gótico arrefecem a crítica social e política da obra original. Mas, ainda que timidamente, o mesmo posicionamento ideológico está lá. Não se trata, portanto, de *o que* é contado, mas *como* é contado. Um olhar mais atento percebe uma denúncia não somente com o intuito de proteção ecológica – no sentido de preservação do meio-ambiente – mas com a intenção de manter o que resta de mais natural e, portanto, harmônico no ser humano. Não à toa, no final da *graphic novel* o narrador afirma: “Essa é uma história de guerra” (p.903).²⁷ E não seria ela, a guerra, a principal mazela da existência humana?

²⁵ “I think the biggest shift was aesthetically, we just wanted to make this world much more vibrant and lush, and kind of create real space for this exciting adventure.”

²⁶ “The Gothic’s basic investment in ravaging history and fragmenting the past meshes with our own investments now as we attempt to reinvent history as a way of healing the perpetual loss in modern existence”.

²⁷ “This is a story of war.”

Especialmente em um momento em que uma guerra desautorizada, entre Rússia e Ucrânia, já matou muitos milhares de pessoas, conflitos como os apresentados no texto de *Sweet Tooth* provocam indagações sobre o real sentido da vida.

Referências

- Anônimo: *obras compiladas por Mário de Andrade (1910): Escuta, formosa Márcia*. Disponível em: <<https://musicabrasil.org.br/partituras/anonimo-obras-compiladas-por-mario-de-andrade-escuta-formosa-marcia>>. Acesso em 04 de abril de 2022
- BALIEIRO, M. Apresentação a RADCLIFFE, A. Do sobrenatural na poesia. In: *Revista Prometheus*, Aracaju, número 31, pp. 253-255, 2019.
- BELL, C. *El Deafo*. New York: Harry N. Abrams, 2014.
- BOJALAD, A. *What Sweet Tooth Changes from the Comic*. Disponível em: <<https://www.denofgeek.com/tv/sweet-tooth-comic-changes/>>. Acesso em: 04 de abril de 2022
- BOOKER, M. K. Graphic Novel into Film. In: *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. Cambridge: CUP, 2017.
- BOTTING, F. *Gothic*. 2. edição. London: Routledge, 2014.
- BRUHM, S. The Contemporary Gothic: Why We Need it. In: HOGLE, J. E. *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- CLERY, E.J., The Genesis of “Gothic” Fiction. In: HOGLE, J. E. *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- CODESPOTI, S. *Festival de Angoulême envolto em polêmica*. Disponível em: <<https://universohq.com/noticias/festival-de-angouleme-envolto-em-polemica/>>. Acesso em 04 de abril de 2022
- COSTA, J. *Roseira, medalha, engenho e outras histórias*. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2020.
- D’SALETE, M. *Angola Janga*. São Paulo: Veneta, 2017.
- DUNCAN, R.; SMITH, M. J. How the Graphic Novel Works. In: *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. Cambridge: CUP, 2017.
- EISNER, W. *A Contract with God and Other Tenement Stories*. Burbank: DC Comics, 2000.
- EISNER, W. *Narrativas gráficas de Will Eisner*. Trad. Leandro Luigi del Manto. São Paulo: Devir, 2005.
- FULERTON, H. *How Netflix Changed the Original Sweet Tooth Comic*. <<https://www.radiotimes.com/tv/sci-fi/sweet-tooth-netflix-comic-comparison/>>. Acesso em 04 de abril de 2022.
- GENDRY-KIM, K. S. *Gramá*. Trad. Jae Hyung Woo. São Paulo: Pipoca e Nanquim, 2020.
- História em quadrinhos – trajetória e importância a partir de pesquisas científicas*. Disponível em: <<https://www.gov.br/cnpq/pt-br/assuntos/noticias/pesquisa-do-dia/historias-em-quadrinhos-2013-trajetoria-e-importancia-a-partir-de-pesquisas-cientificas>>. Acesso em 04 de abril de 2022.

- HOGLE, J. E. Introduction: the Gothic in Western Culture. In: HOGLE, J. E. *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- JAMIESON, V.; MOHAMED, O. *When Stars are Scattered*. New York: Dial Books, 2020.
- KAHANE, C. The Gothic Mirror. In: GARNER, S. N. (ed.). *The (M)Other Tongue: Essays in Feminist Psychoanalytic Interpretation*. Ithaca: Cornell University Press, 1985.
- KAVKA, M. The Gothic on Screen. In: HOGLE, J. E. *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- LEALOS, S. S. *Sweet Tooth: 10 Biggest Changes the Netflix Series Made from the Comics*. Disponível em: <<https://screenrant.com/sweet-tooth-netflix-series-comic-differences-changes/>>. Acesso em 04 de abril de 2022.
- LEMIRE, J. *Frogcatchers*. Asbury Park: Gallery 13, 2019.
- LEMIRE, J. *Plutona*. Portland: Image Comics, 2016.
- LEMIRE, J. *Sweet Tooth: Compendium*. Burbank: DC Comics, 2013.
- LEMIRE, J. *The Complete Essex County*. Marietta: Top Shelf Productions, 2009.
- LEOTTA, A. *From Middle Earth to Sweet Tooth*. Disponível em: <<https://www.wgtn.ac.nz/news/2021/06/from-middle-earth-to-sweet-tooth>>. Acesso em 04 de abril de 2022.
- LUPANO, W. *Oceano de amor*. São Paulo: Nemo, 2022.
- MATADEEN, R. *Netflix's Sweet Tooth: The Biggest Changes Made From the DC/Vertigo Comic*. Disponível em: <<https://www.cbr.com/netflix-sweet-tooth-changes-from-dc-vertigo-comic/>>. Acesso em 04 de abril de 2022.
- MURRAY, S. The Business of Adaptation: Reading the Market. In: CARTMELL, D. A *Companion to Literature, Film and Adaptation*. Hoboken, New Jersey: Blackwell Publishing, 2012.
- NESTAREZ, O. Literatura gótica: o 'Big Bang' que deu origem ao universo do horror. Disponível em: <https://revistagalileo.globo.com/Cultura/noticia/2017/10/literatura-gotica-o-big-bang-que-deu-origem-ao-universo-do-horror.html> - Revista Galileu | Cultura (globo.com). Acesso em 04 de abril de 2022.
- QUINTANILHA, M. *Escuta, formosa Márcia*. São Paulo: Veneta, 2021.
- ROSSI, A.; ZANINI, C.; MARKENDORF, M. Apresentação do número. In: *Revista Abusões*, Rio de Janeiro, v. 6, número 6, pp. 5-8, 2018.
- SALTEN, F. *Bambi: a história de uma vida na floresta*. Trad. Petê Rissatti. São Caetano do Sul: Editora Wish, 2020.
- SALTEN, F. *Bambi: eine Lebensgeschichte aus dem Walde*. Omaha: Classic Wisdom Reprint, 2022.
- SALTEN, F.; ZIPES, J. (ed.). *The Original Bambi: the Story of a Life in the Forest*. Princeton: Princeton University Press, 2022.
- SATRAPI, M. *Persépolis completo*. Trad. Paulo Werneck. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2007.
- SAVOY, E. The Rise of American Gothic. In: HOGLE, J. E. *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

SPIEGELMAN, A. *Maus: a Survivor's Tale*. London: Penguin Books, 2003.

SPIEGELMAN, A. *Maus*. Trad. Antônio de Macedo Soares. São Paulo: Quadrinhos na Cia, 2005.

Sweet Tooth [Seriado]. Direção: Jim Mickle. Produção: Robert Downey J., Susan Downey. Nova Zelândia: Warner Bros. Television, 2021 (temporada 1- 8 episódios).

TABACHNICK, S. E. Introduction. In: *The Cambridge Companion to the Graphic Novel*. Cambridge: CUP, 2017.

Talent Directory: Jeff Lemire. Disponível em: <<https://www.dccomics.com/talent/jeff-lemire>>. Acesso em 04 de abril de 2022

YANG, G. L. *American Born Chinese*. New York: First Second, 2021.

Recebido em: 05/12/2022

Aceito em: 16/04/2023