



LINGUAGENS E FORMAS DA CULTURA MULTITELAR EM HOMENS, MULHERES & FILHOS[√]

Verônica Daniel KOBBS*

RESUMO

Este trabalho propõe a análise do livro **Homens, mulheres & filhos** (2011), de Chad Kultgen, e do filme homônimo (EUA, 2014), dirigido por Jason Reitman. Partindo do predomínio da tecnologia no século XXI, objetiva-se verificar a função das novas mídias na reconfiguração do comportamento individual, das relações interpessoais e do aspecto formal das artes, sobretudo na literatura e no cinema, de modo a considerar os produtos culturais em análise. Em conformidade com o aspecto social da arte, o livro de Kultgen e o filme de Reitman refletem as mudanças que caracterizam o século XXI. Sendo assim, com base nos pressupostos de Italo Calvino (1990), Zygmunt Bauman (2001; 2004; 2005; 2008) e Renato Cordeiro Gomes (2008), este estudo avalia, tanto no romance quanto na adaptação fílmica, a influência da multiplicidade e das diversas mídias que integram o cotidiano da sociedade contemporânea. Nessa comparação, são enfatizados os processos de fragmentação narrativa, a constituição de cena e a divisão da tela (que passa a integrar as interfaces digitais).

Palavras-chave: Mídias. Literatura. Cinema. Tecnologia. Multiplicidade.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho propõe a análise do livro **Homens, mulheres & filhos**, de Chad Kultgen, e do filme homônimo, dirigido por Jason Reitman. Tomando como base o

[√] Artigo recebido em 27 de agosto e aprovado em 29 de novembro de 2018.

* Doutora em Letras (UFPR). Professora do Curso de Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade. Professora no Curso de Graduação de Letras da FAE. E-mail: <veronica.kobs@fae.edu>

predomínio da tecnologia na sociedade do século XXI, objetiva-se discutir os elementos da história que demonstram de que forma as novas mídias reconfiguraram o comportamento individual, as relações interpessoais e o aspecto formal da literatura e do cinema.

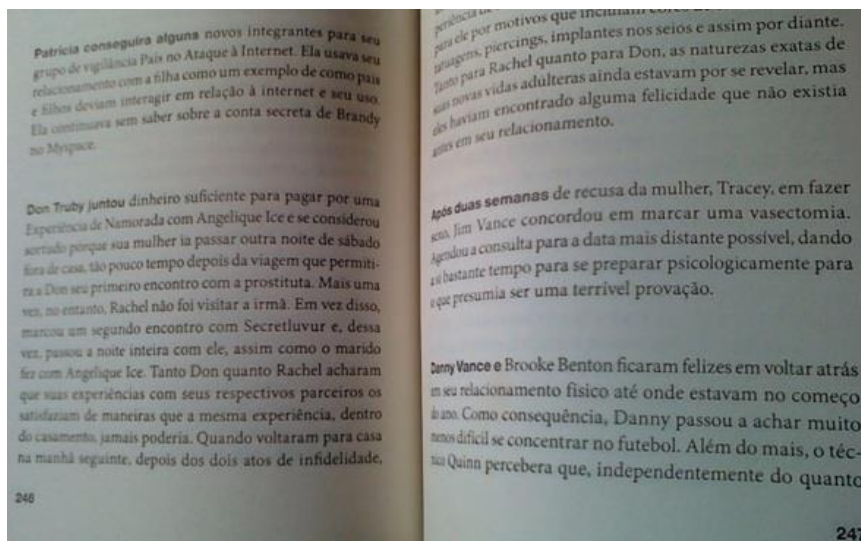
No primeiro aspecto, serão enfatizados o afastamento físico entre as pessoas, a superficialidade das novas formas de interação, o narcisismo e a oposição entre dois contextos: o real e o virtual. Quanto ao segundo item, a análise pretende associar o conceito de multiplicidade às diversas mídias que integram o cotidiano da sociedade contemporânea. Nessa relação, serão apresentados: o recurso metalinguístico e a influência das novas mídias na constituição da cena (no filme); bem como as diferentes linguagens e a fragmentação narrativa (no livro e no filme).

2 A FRAGMENTAÇÃO DA NARRATIVA E DAS RELAÇÕES INTERPESSOAIS

Lançado em 2011, o livro **Homens, mulheres & filhos** apresenta a multiplicidade em dois grandes aspectos: temático e estrutural. O assunto abrange as relações interpessoais e o comportamento que determina a sociedade atual, em plena era da tecnologia digital. Correspondendo a isso, o romance traz capítulos que se dividem, em partes bastante curtas, que fragmentam a história em pequenos enredos, vividos por inúmeros personagens. Esse processo de alternância é progressivo. O primeiro capítulo, por exemplo, não faz divisões e apresenta apenas um personagem: Don Truby. O próximo capítulo, que apresenta principalmente Danny e Tim, divide-se em dois. No capítulo três, os personagens e as situações se proliferam, o que resulta em cinco partes. A partir daí, o leitor passa a se acostumar com a interrupção frequente, encadeando as partes, que variam de uma a três páginas e que se sucedem sem aviso, relacionando-as aos personagens, usando como critérios a lógica e a continuidade. Entretanto, quase ao final da história, os cortes tornam-se mais frequentes (Fig. 1), a ponto de serem apresentadas quatro partes, protagonizadas por quatro personagens distintos, totalizando apenas duas páginas:

Figura 1 — Fragmentação narrativa

Detalhe das páginas 246 e 247 do livro **Homens, mulheres & filhos**, de Chad Kultgen



Fonte consultada: KULTGEN, 2014, p. 246-247

A imagem anterior demonstra a alternância e a fragmentação que predominam no romance. Contudo, ao longo de todo o livro, percebe-se a coincidência na introdução das partes: “Do outro lado do recinto, [...]” (KULTGEN, 2014, p. 28); “A alguns quilômetros dali, [...]” (KULTGEN, 2014, p. 44); e “A alguns quarteirões dali, [...]” (KULTGEN, 2014, p. 46). Isso reflete a oposição quase paradoxal que caracteriza nossa sociedade hoje: proximidade física e distância afetiva, resultantes da alienação e do individualismo impostos pela tecnologia: “[...] as tecnologias da comunicação são [...] zonas limítrofes, que testam os paradigmas vigentes, que recompõem, reestruturam, que permitem a especulação sobre novas formas de convivência” (ONÇA, 2014, p. 77). Entretanto, associando-se a multiplicidade de personagens às diversas narrativas, que se sucedem e se entrecortam, percebe-se que a estrutura do romance tenta representar a fragmentação típica deste novo século: “[...] em matéria de temporalidade, o tempo não é mais inteiro, mas indefinidamente fracionado em quantos instantes, instantaneidades, quanto permitem as técnicas de comunicação e de telecomunicação” (VIRILIO, 1999, p. 57).

Em 2014, o livro de Kultgen ganha uma adaptação cinematográfica, dirigida por Jason Reitman. A versão fílmica tem a duração de 1h59min, justificando o corte de alguns personagens e a abreviação de algumas situações. Essas sínteses são

recorrentes nas adaptações e Reitman faz boas escolhas. Ele suprime os personagens Tracey e Jim, que são os pais de Danny Vance e que têm como principal problema a opção pelo melhor método contraceptivo: preservativo ou vasectomia. De fato, esse tema contribui pouco para a discussão sobre a tecnologia e suas influências nas relações interpessoais. Em contrapartida, o diretor opta por dar mais amantes a Rachel, casada com Don, o que serve para distanciar ainda mais o casal. Como se vê, as interferências de Reitman mantêm um equilíbrio, além de ressaltar os conflitos que mais importam ao livro e ao próprio filme. Nas palavras do diretor: “O filme não pretende dar respostas ao que está acontecendo agora; serve como um espelho da atualidade” (HOMENS, 2014).

Quanto ao final, porém, a direção não tem o mesmo êxito nas alterações que foram feitas. A adaptação fílmica fecha a história, propondo um final mais otimista, o que contraria as análises atuais, feitas por sociólogos e filósofos, sobre as relações pessoais e o perfil do sujeito, na sociedade contemporânea. Considerando as escolhas do diretor, podemos aventar a hipótese de que Reitman não chega simplesmente a negar os problemas sociais da atualidade. Em vez disso, o otimismo pode ser visto como um contra-argumento, na tentativa de mostrar que a colaboração e a proximidade têm chances de ser restauradas. Jennifer Garner, que interpreta Patrícia, a mãe de Brandy, no filme, refere-se a isso, nos **Extras** do DVD: “[...] o que queremos mesmo é uma conexão verdadeira. É um ótimo lembrete de que há consolo nisso e em assistir aos personagens acharem a conexão no final” (HOMENS, 2014). As palavras da atriz resgatam um trecho da obra de Carl Sagan (1996), que o diretor escolhe para o *gran finale* do longa-metragem:

Em toda essa vastidão não há nenhum indício de que ajuda possa vir de outro lugar para nos salvar de nós mesmos. [...]. Talvez não haja melhor demonstração da tolice das vaidades humanas que essa imagem distante do nosso pequeno mundo. Ele enfatiza nossa responsabilidade, de tratarmos uns aos outros com mais gentileza (HOMENS, 2014).

Além dessa mudança drástica de perspectiva, que insinua um caráter formativo, Reitman ameniza a tentativa de suicídio de Tim, oferece o perdão de Patrícia à filha e ao namorado, além de dar atitudes fortes e reativas a Brandy e a Allison. Tudo isso vai contra as escolhas do escritor Chad Kultgen, todas elas

bastante coerentes com a multiplicidade e com a individualidade que nos caracterizam hoje. O texto literário, desde a página 299 até a 351, apresenta os finais de cada personagem, todos eles desagradáveis, sinalizando futilidade, autoritarismo, humilhação e disputa. Em nenhum caso há esperança. Aliás, nas histórias de Hannah e de Allison, há recaídas e reincidências. Hannah se submete às perversões de Chris, para recolocar seu site no ar, e Allison volta a transar com Brandon, mesmo depois do aborto e da rejeição que sofreu. Até Danny Vance surpreende negativamente, ao fim do livro, quando transa pela primeira vez com a namorada, praticamente estuprando-a, para se vingar da derrota no jogo da noite anterior, quando ela desviou a atenção dele do time, e da vitória. Em 50 páginas, o leitor se faz perplexo, pela violência moral e pela inércia de alguns personagens, que preferem a submissão, pois não se acham capazes de conquistar algo a mais. A história de Kultgen não se fecha exatamente. Depois da tentativa de suicídio de Tim, por exemplo, não há indícios de que o namoro com Brandy irá continuar, ou de que ele voltará ao time. E assim ocorre com todos os personagens. O escritor apresenta um final aberto, recurso que favorece a multiplicidade e a crítica (tanto a do autor como a do leitor). Conforme Umberto Eco (1997), a obra aberta atua “como mediadora entre a abstrata categoria da metodologia científica e a matéria viva de nossa sensibilidade; quase como uma espécie de esquema transcendental que nos permite compreender novos aspectos do mundo” (ECO, 1997, p. 157).

3 ASPECTOS DA INTERTEXTUALIDADE

A alternância, associada à narrativa rápida e aberta, relaciona-se também, tanto no livro como no filme, ao dialogismo, à intertextualidade e ao aspecto multimidiático. O primeiro item pode ser exemplificado com os nomes de programas de TV (***Two and a half men*** e ***American idol***, entre outros), a filosofia de Noam Chomsky e o jogo preferido de Tim (***World of warcraft***¹).

¹ Além de servirem de exemplos de dialogismo, os programas de TV e o jogo relacionam-se com o aspecto multimidiático, pelo fato de inserirem outras mídias no texto literário.

Como intertexto, a obra do astrônomo Carl Sagan (**Pálido ponto azul**²) tem importância decisiva, principalmente no filme (Fig. 2). Enquanto, no romance, trechos desse livro são frequentes na história de Tim Mooney e também na epígrafe, no filme a interferência deles é maior:

Figura 2 — Planeta Terra: um pálido ponto azul
Cena que mostra a foto do planeta Terra tirada pela sonda *Voyager 1*



Fonte consultada: HOMENS, 2014

Kultgen usa as palavras de Sagan como epígrafe apenas, mas Reitman amplia esse recurso, que de paratexto (Cf. GENETTE, 2005) passa a ser o principal intertexto (Cf. BAKHTIN, 2014) da adaptação fílmica. O diretor, inclusive, transfere a epígrafe para o final, levando a citação de Sagan além, o que garante um final otimista (em vez de desolador), conforme já mencionado anteriormente. Essa oscilação faz parte da obra de Sagan, mas não da de Kultgen. Ao passo que o astrônomo motiva a gentileza mútua, tal como demonstrado no trecho anterior, usado por Reitman para encerrar o filme, ele também menciona nosso egocentrismo, nesta passagem:

² Esse livro de Carl Sagan, lançado em 1994, foi considerado o livro do ano, em 1995, pelo **The New York Times**. A história baseia-se na imagem que a *Voyager 1* (cuja missão foi iniciada em 5/9/1977) registrou do planeta Terra, em 14/2/1990, a pedido de Sagan: “Dentre as 60 imagens do mosaico, uma delas era o que Sagan queria, dez anos antes: a imagem da Terra obtida a uma distância de 6 bilhões de quilômetros. A esta enorme distância (as imagens levaram 5 horas e meia para chegar) a Terra não chega a ocupar nem sequer um dos 640 mil pixels da imagem! E essa era a perspectiva que Sagan queria dar” (BARBOSA, 2018). Embora o artefato tenha saído do sistema solar, em 2013, a *Voyager 1* foi mantida em atividade até 2015 (VIGGIANO, 2018).

Pode-se imaginar um observador extraterrestre severo olhando a nossa espécie com desprezo durante todo o tempo, enquanto tagarelávamos animadamente: “O Universo criado pra nós! Somos o centro! Tudo nos rende homenagem!” E [tendo] concluído que nossas pretensões são divertidas, nossas aspirações patéticas e que este deve ser o planeta dos idiotas (SAGAN, 1996, p. 13).

Outro exemplo de intertextualidade, mas agora vinculado às diversas mídias (Fig. 3), é a transcrição da comunicação dos personagens, que utilizam SMS:

Foi Hannah quem puxou papo enviando uma que dizia “Como vc tah?”, ao que Chris respondeu com “Bem... O que vc tah fazendo?” [...]. A certa altura Chris mandou uma mensagem que dizia “O q foi akele bj?” (KULTGEN, 2014, p. 88)

Figura 3 — Telas simultâneas
Cena em que Chris troca mensagens com Hannah, enquanto assiste à TV com o pai



Fonte consultada: HOMENS, 2014

Os exemplos citados acima não apenas acentuam a multiplicidade de mídias e de linguagens, mas também atualizam o formato do romance, que incorpora textos próprios da tecnologia digital, que utilizam um código específico e mais afeito à informalidade. Jason Reitman aprofundou essa ideia e, no longa-metragem, decidiu variar o *layout* das mensagens, a fim de enfatizar a verossimilhança. Gareth Smith, *designer* chefe do filme, explicou essa escolha da equipe de produção: “[...] cada app de mensagem de texto tem um visual. Então, queríamos refletir isso na tela [...]” (HOMENS, 2014).

4 DIVERSIDADE MUDIÁTICA

Devido ao fato de o enredo ser atual e representar o cotidiano (de casais, famílias, adolescentes em casa e na escola), e considerando o predomínio da tecnologia hoje, livro e filme apresentam situações em que a convivência **física** sofre interferência de mídias diversas, que remodelam as relações interpessoais, fragmentando-as, anulando-as ou estabelecendo contatos paralelos e virtuais. Sendo assim, os exemplos variam, criando um pano de fundo plural e intermediático: “O mundo cheio de possibilidades é como uma mesa de bufê com tantos pratos deliciosos que nem o mais dedicado comensal poderia esperar provar de todos. [...] A infelicidade dos consumidores deriva do excesso e não da falta de escolha” (BAUMAN, 2001, p. 75). Dessa forma, no romance aparecem as mídias mais tradicionais (como a TV, o livro, fotos, revistas, jornais, clipes e panfletos) e aquelas relativamente recentes, que vêm ganhando cada vez mais espaço nos últimos anos (a exemplo de *sites*, SMS, *mmorpg*³, *blog*, *e-mail*, *vlog* e redes sociais distintas). Tal variedade justifica uma afirmação de Italo Calvino (1998), que se referiu ao século XXI como uma “época em que outros *media* triunfam, dotados de uma velocidade espantosa e de um raio de ação extremamente extenso, arriscando reduzir toda a comunicação a uma crosta uniforme e homogênea” (CALVINO, 1998, p. 58, grifo do autor). Entretanto, essa proliferação provocou efeito contrário às expectativas, principalmente porque a comunicação virtual muitas vezes se faz em detrimento da convivência familiar ou profissional. Tal consequência consolida o afastamento, a individualidade e a propensão ao conflito, todos resultantes do predomínio das relações virtuais (e não mais físicas). Renato Cordeiro Gomes (2008) faz referência ao processo comunicativo vigente descrevendo-o como uma “arena discursiva, conotando embate de práticas, valores [...], tensões de vozes e concepções de mundo, provocando o surgimento de novos lugares de enunciação e possibilitando o jogo agônico de discursos e contradiscursos” (GOMES, 2008, p. 7). Nesse aspecto, surge outro antagonismo (individualismo e redes sociais) que marca a sociedade atual. Entretanto, a oposição é apenas aparente, porque, apesar do adjetivo que as

³ Sigla para *massively multiplayer on-line role-playing game*.

qualifica, as redes sociais não estimulam comportamentos tradicionais de interação. Voltadas à exposição individual, elas não garantem o contato pessoal e propagam as informações para um grupo de pessoas, mas cada uma interage com outro isoladamente, por meio da máquina, em um tempo específico e em um espaço absolutamente privado. Gomes (2008), ao analisar esse cenário, recorre à metáfora da torre de Babel e faz uma espécie de diagnóstico: “[...] a experiência de viver nas grandes cidades modernas, planejadas em função dos novos fluxos energéticos e marcadas pela onipresença das novas tecnologias, influencia e altera drasticamente a sensibilidade e os estados de disposição dos seus habitantes [...]” (GOMES, 2008, p. 2).

A roteirista Erin Wilson resume a história do livro e do filme, quando apresenta os personagens, os quais, segundo ela, representam as pessoas de nossa realidade, “tão viciadas em tecnologia a ponto de perder a habilidade de estar presente em carne e osso” (HOMENS, 2014). Na contemporaneidade, a rapidez e a multiplicidade determinam novos comportamentos, fluidos e frágeis⁴. Para Zygmunt Bauman (2005):

As pessoas, em especial no ciberespaço, consomem a atenção, o afeto, o respeito, a curtida, o compartilhamento, o follow, o like, e assim não fundam compromissos sociais concretos. As relações se tornam descartáveis (assim como, de fácil descarte) e extinguem-se nelas mesmas.

Ligações frouxas e compromissos revogáveis são os preceitos que orientam tudo aquilo em que se engajam e a que se apegam (BAUMAN, 2005, p. 11).

A realização mais importante da proximidade virtual parece ser a separação entre comunicação e relacionamento. [...]. Estar conectado é menos custoso do que “estar engajado” – mas também consideravelmente menos produtivo em termos da construção e manutenção de vínculos (BAUMAN, 2004, p. 82, grifo do autor).

Além de Gomes (2008) e Bauman (2004), Paul Virilio, a partir do conceito de “desrealização” (VIRILIO, 1999, p. 57), e Fátima Régis (2012), estudiosa da área de Comunicação e Cultura, também assinalam essa importante mudança social: “Eis o resto de um tempo, de uma duração em avançada decomposição que contribui para

⁴ No romance, as relações de **amizade** do personagem Tim Mooney, adepto dos jogos *on-line*, são descritas desta forma pelo narrador: “Tim gostava dessa comunicação superficial que tinha com os companheiros de guilda. E não queria nada além disso” (KULTGEN, 2014, p. 52).

degenerar a realidade passada e, através dela, os costumes, as tradições mais encravadas em nossos comportamentos” (VIRILIO, 1999, p. 60); “As interfaces permitem a conexão entre usuários e computadores, colocando à disposição novos serviços e formas de comunicação que redimensionam os processos de interação social e a produção de identidade e de subjetividade” (REGIS, 2012, p. 182). No livro de Kultgen, as refeições tradicionais em família não são uma constante. Don almoça no carro, enquanto dirige para casa, para tentar usar o pouco tempo que tem sozinho para se masturbar: “[...] Don ejaculou num guardanapo do McDonald’s, que amassou e jogou de volta no saco junto com a caixinha vazia de Big Mac e de batata frita” (KULTGEN, 2014, p. 14). Em outra passagem, Tim compartilha uma refeição com o pai, Kent, mas ambos se mantêm em silêncio durante o jantar, que se resume a uma pizza ou a outro tipo de comida pronta: “[...] Tim Mooney terminou de comer os 12 nuggets que havia na embalagem da lanchonete Chik-fil-A que seu pai, Kent, levava para o jantar dele, e um para o seu próprio” (KULTGEN, 2014, p. 49). Tais exemplos não apenas demonstram um novo tipo de organização do contexto familiar, mas também ilustram o consumo. A mudança de valores e de comportamentos está consolidada a ponto de não provocar estranhamento na maioria das pessoas. Foi instituída uma nova convenção, na qual importam as marcas consumidas, os hábitos adotados e até mesmo a aprovação dos outros, pois, como citado anteriormente, as pessoas consomem até mesmo a **curtida** e o *like* (Cf. BAUMAN, 2005)⁵: “A ‘sociedade de consumidores’, em outras palavras, representa o tipo de sociedade que promove, encoraja ou reforça a escolha de um estilo de vida e uma estratégia existencial consumistas, e rejeita todas as opções culturais alternativas” (BAUMAN, 2008, p. 71, grifo do autor).

Outro componente crucial na representação da sociedade contemporânea, tanto no livro quanto no filme, é o uso das mídias como fuga da realidade e, nesse quesito, merecem destaque os jogos de computador, que utilizam “sistemas de simulação interativa e de simulação por imersão” e que “podem incluir um

⁵ Essa afirmação pode ser comparada a esta outra, de Rabelo (2016), que menciona os efeitos da aprovação ou desaprovação do outro, ao tratar dos relacionamentos nas redes sociais: “As interações nas redes sociais são tão impactantes que afetam áreas do cérebro responsáveis pelo prazer ou pela dor” (RABELO, 2016, p. 6).

representante digital (avatar)” (RÉGIS, 2012, p. 183). Nesse processo, o indivíduo constrói uma espécie de realidade paralela, ideal, canalizando aí seus fracassos e suas incapacidades e revertendo-os em possibilidades de sucesso. O simples fato de alguém criar um avatar revela a “incorporação consciente de determinados papéis, do jogo cúmplice de máscaras, [...] tanto naquilo que é fantasiado mais do que efetivamente vivido, como naquilo que é vivido de uma forma fantasiosa” (ONÇA, 2014, p. 75). No romance, em conversa com o terapeuta, Tim faz referência à sigla “VR”, que significa “Vida real” (KULTGEN, 2014, p. 236) e que, por vezes, é completamente oposta ao perfil que as pessoas constroem na **RV (realidade virtual)**. Bauman (2001) elucida esse processo neste trecho: “Imagens poderosas, ‘mais reais que a realidade’, em telas ubíquas estabelecem os padrões da realidade e de sua avaliação, e também a necessidade de tornar mais palatável a realidade ‘vivida” (BAUMAN, 2001, p. 99, grifos do autor). Em **Homens, mulheres & filhos**, essa duplicidade é indicada pelos *nicknames* de alguns personagens. Allison, por exemplo, mantém um blog intitulado **Gruta clandestina de Ana**. Tim, no mmorpg, “era um mago com poder de fogo frio chamado Firehands” (KULTGEN, 2014, p. 51). Já, no **Myspace**, o mesmo personagem adotava o nome **TimM** e sua namorada, Brandy, identificava-se como **Freyja**. Rachel, mulher de Don, cria um perfil no site **AshleyMadison.com**, usando o *nickname* **Boredwife12345**, e lá ela se corresponde com um homem, cujo apelido é **Secretluvur** e que depois se torna amante dela. Mas é Tim Mooney quem mais oscila entre **VR** e **RV**, junto com seus companheiros de jogo, apresentados pelo narrador desta forma:

Ele conhecia Chucker apenas como o paladino de proteção [...]. Nem desconfiava de que a pessoa do outro lado do computador era um gerente de financiamento de 28 anos [...]. Ele conhecia Baratheon apenas como o anão sacerdote das sombras [...]. Nem desconfiava de que a pessoa que jogava como Baratheon era um estudante universitário [...]. Ele conhecia Selkis apenas como o elfo noturno ladino. Nem desconfiava de que a pessoa que jogava como Selkis [...] não tinha a menor intenção de se formar, comia um sanduíche Baconator [...] e morava com os pais e cinco gatos (KULTGEN, 2014, p. 52-53).

No trecho citado, o narrador deixa claro que a irrealidade ou a fantasia predomina sobre a vida real. Até mesmo os nomes dos amigos de Tim são fictícios. Assim, além de os garotos relacionarem-se apenas virtualmente, têm acesso à

versão idealizada que os colegas criaram para si mesmos. Nesse processo, evidentemente, reforça-se a realidade virtual, fragilizando ou mesmo suplantando o convívio que privilegia o contato físico.

Tratando especificamente da função dos jogos na vida cotidiana, Marshall McLuhan (1969) afirma: “Os jogos que uma pessoa joga revelam muito sobre ela. O jogo é uma espécie de paraíso artificial, como a Disneylândia, ou uma visão utópica pela qual completamos e interpretamos o significado de nossa vida diária” (MCLUHAN, 1969, p. 266). Essa afirmação, somada à de Bauman e aos exemplos de *second life* mencionados acima, reforçam o modo como o romancista representa nossa sociedade. O diretor do filme também comenta o problema, nos **Extras** do DVD: “Temos medo de quem somos. Então, usamos avatares e nos conectamos com estranhos. Nós nos transformamos em pessoas que não somos” (HOMENS, 2014). A versão fantasiosa criada pelos personagens, no livro e no filme, associa-se às questões de identidade e alteridade, porque provoca um “rearranjo das narrativas, dos saberes e das condições de subjetividade” (RÉGIS, 2012, p. 175). Evidentemente, nesse aspecto, a possibilidade de compartilhamento é determinante. Passando do espaço privado para o público, numa transição que se relaciona intrinsecamente com a “espetacularização do eu” (SIBILIA, 2005, p. 47), o indivíduo forja um perfil ideal, que agrada a si e aos outros. Desse modo, consolidam-se a negação da realidade⁶ e o narcisismo⁷.

No aspecto formal, o uso das mídias não apenas define a multiplicidade, mas também interfere decisivamente na estética do produto, principalmente no caso do filme. Para enfatizar essa reciprocidade, em que a tecnologia oferece recursos que atualizam e ampliam as expressões artísticas e em que a arte se integra ao contexto do espaço virtual, Denise Guimarães (2007) afirma:

[...] a obra de arte contemporânea, se acaso perdeu sua hegemonia, aproxima-se da tecnologia não apenas como estratégia de sobrevivência, mas sim de enriquecimento expressivo. Desse modo, em interface com as

⁶ “O espetáculo [...] manifesta na sua plenitude a essência de qualquer sistema ideológico: o empobrecimento, a submissão e a negação da vida real” (DEBORD, 2005, p. 135).

⁷ “Em uma conversa ao vivo, temos tendência de fala e 30% a 40% sobre nós mesmos. Nas redes sociais, isso ocorre entre 60% e 90% das vezes, gerando uma espécie de narcisismo” (RABELO, 2016, p. 6).

máquinas, a arte busca nova energia no universo cibernético, naquele mundo híbrido e perturbador, no qual impera a conexão entre natural e artificial (GUIMARÃES, 2007, p. 39).

Além disso, a estrutura da cena é modificada, de modo que, por vezes, um *close-up* da tela do computador surge no canto da tela do cinema, em mais um exercício de simultaneidade. A diferença, porém, é que, nesse exemplo específico, o recorte da tela do computador detalha o conteúdo visualizado pelo personagem, aproximando-o ainda mais do espectador (Fig. 4, à esq.). Tal sobreposição serve também para adiantar o conteúdo pesquisado pelo personagem, no computador. Quando isso ocorre, o espectador novamente divide a atenção entre o que o personagem vê (e que aparece na tela de seu aparelho) e o que ele ainda verá (mas que o espectador já pode ver, na tela do cinema, em imagem sobreposta à cena) (Fig. 4, à dir.). São imagens distintas e que preveem continuidade, numa espécie de *flashforward*.

Figura 4 — A tela do computador em destaque
Cenas em que Allison pesquisa no computador sobre anorexia



Fonte consultada: HOMENS, 2014

Segundo o *designer* do filme, desde o início o projeto do diretor foi refletir, na tela, o modo como as pessoas utilizam o computador e o celular hoje em dia (Fig. 5). Isso resultou em uma nova “geografia da tela”, transformando-a “em uma espécie de área de trabalho” (HOMENS, 2014).

Figura 5 — Perspectiva: a visão do espectador é a mesma experimentada pelos personagens
Cenas em que o diretor utiliza as telas dos computadores como imagens sobrepostas



Fonte consultada: HOMENS, 2014

No exemplo da Fig. 5 (à dir.), percebe-se que a tela do computador assume o primeiro plano, cobrindo o rosto da atriz. Assim, os elementos tradicionais da cena, no cinema, tornam-se acessórios. Não é tão importante o que o personagem faz ou como o cenário se apresenta. Fundamental, nesse novo formato cênico, é o que aparece na tela do computador. Então, isso é recortado e sobreposto à imagem da ação, que vira um plano de fundo. Do mesmo modo, na Fig. 5 (à esq.), consolida-se essa mudança estética. Apesar de a imagem da tela do computador de Dawn não encobrir toda a cena, ela interfere de modo decisivo no processo de filmagem. Segundo o *designer* Gareth Smith: “Um único gestor requer dois planos em vez de um só” (HOMENS, 2014). Isso exigiu que o *set* fosse disposto de modo distinto, não centralizado. No caso específico da Fig. 5 (à esq.), a ação tinha que ocorrer no canto direito do vídeo, para que o lado esquerdo ficasse vazio e pudesse, posteriormente, receber a sobreposição da imagem da tela do computador.

Utilizando o mesmo recurso técnico, também a tela do celular ganha destaque no filme, de modo que o espectador possa visualizar em primeiro plano uma tela específica (Fig. 6, à esq.) ou os textos das telas de vários aparelhos, simultaneamente (Fig. 6, à dir.):

Figura 6 — Telas individuais em cena
Cenas que apresentam, respectivamente, as sobreposições de telas: do celular usado por Paty e dos aparelhos usados pelos frequentadores do shopping



Fonte consultada: HOMENS, 2014

A Fig. 6 (à esq.) é muito similar à Fig. 5 (à dir.), em termos de significado, pois altera a constituição da cena, para representar o predomínio dos *smartphones* em nossa sociedade. No aspecto técnico, a Fig. 6 (à esq.) assemelha-se à Fig. 5 (à esq.), porque também traz a ação do lado direito da tela, enquanto o lado esquerdo é reservado para a imagem sobreposta. Já a Fig. 6 (à dir.) chama atenção pela multiplicidade de elementos que aparecem na tela. O cenário e a ação, que trazem várias pessoas circulando, em um shopping, favorecem esse efeito. Entretanto, a ruptura inquestionável está na ação que se faz de modo individual, e não pela interação das pessoas. As relações de alteridade foram completamente reconfiguradas: humano e máquina são os protagonistas; ou, quando há duas pessoas interagindo, a máquina serve de mediadora. Em qualquer situação, o filme de Reitman, pelo fato de usar imagens, altera uma característica básica da cena fílmica, já que: “Nos filmes [...], as personagens são encarnadas em pessoas” (GOMES, 2007, p. 111). Em **Homens, mulheres & filhos**, os personagens dão preferência à tecnologia, escolhendo a máquina e a solidão como elementos da forma ideal de lazer e entretenimento, razão pela qual não priorizam o contato humano. Tal alteração de comportamento, relacionada ao avanço tecnológico, traz consequências também estéticas. Considerando o conceito de **contracena**, que pode ser entendido como “plano da relação entre os atores” (DAVINI, 1998, p. 41), verifica-se que a solidão e a interação do humano com os aparelhos tecnológicos remodelam a cena e o filme como um todo. Isso ocorre porque, em grande parte da

produção aqui analisada, os protagonistas aparecem sozinhos na tela, apenas em companhia do computador ou do *smartphone*.

No caso específico da cena mostrada na Fig. 6 (à dir.), o objetivo da equipe de produção foi representar, na grande tela, uma linguagem que “representasse a internet”, possibilitando um “compartilhamento em grande escala” (HOMENS, 2014). Para tanto, o projeto foi audacioso e uma interface foi criada para cada personagem e para cada figurante: “Tivemos que criar a parte gráfica para cerca de 45 pessoas” (HOMENS, 2014). Nesse processo, foram usados vídeos e mensagens falsos, bem como fotografias reais, dos atores que participaram da gravação. Como resultado, a combinação de um espaço bastante amplo (do shopping center), propício à interação efetiva e ao contato físico com um grande grupo de pessoas na cena, todas alienadas e atentas apenas à tecnologia, resulta praticamente em um paradoxo. Há espaço, sujeitos e oportunidade para a interação pessoal. Porém, mais uma vez, o humano elege como *partner* a máquina, em um processo que lhe dá comodidade, controle e que lhe garante a ausência de conflitos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os exemplos mencionados neste estudo, as novas mídias desempenham funções que asseguram não apenas a sua predominância na sociedade, mas também contribuem para a proposta de outros modelos narrativos, a partir da reformulação das cenas, tanto no livro como no filme. Em razão disso, comprova-se que a intermedialidade sugere novas possibilidades às linguagens literária e cinematográfica. Atualmente, a relação entre as diferentes artes e mídias é necessária não apenas para a ampliação dos recursos estéticos, em sentido restrito, mas também para a renovação da expressão artística, em um aspecto mais geral.

Outra característica que foi ressaltada, nesta análise comparativa entre livro e filme, diz respeito ao lado social da arte. A tecnologia influencia o comportamento individual e as relações interpessoais. Por sua vez, essas alterações aparecem refletidas na estrutura do romance de Kultgen e na reformulação do conceito de cena, no filme de Reitman. Dessa forma, rompe-se com a narrativa tradicional, seja ela literária ou fílmica, a fim de que o produto artístico possa representar os aspectos

sociais de nosso tempo. Por meio da intertextualidade, a inserção das linguagens das mídias digitais interferiu de modo decisivo na estética do romance e da adaptação cinematográfica. Entretanto, o maior diferencial está no fato de o diretor e o romancista não tentarem controlar e neutralizar as novas linguagens. Em vez disso, eles mostram como a comunicação digital e os recursos tecnológicos predominam hoje. Ambos os autores recusam-se a fazer uma história atemporal e optam pelo recorte e pela sincronia, afinal, o objetivo de **Homens, mulheres & filhos** é registrar e discutir o uso e a função da tecnologia na sociedade contemporânea.

LANGUAGES AND FORMS OF THE MULTISCREEN CULTURA IN *MEN, WOMEN & CHILDREN*

ABSTRACT

This work proposes the analysis of the book *Men, women & children* (2011), by Chad Kultgen, and of the homonymous film (USA, 2014), directed by Jason Reitman. Starting from the prevalence of the technology in the century XXI, it is aimed at to verify the function of the new media in the reconfiguration of the individual behavior, of the interpersonal relationships and of the arts' formal aspect, above all in the literature and in the cinema, in way to consider the cultural products in analysis. In accordance with the art's social aspect, the Kultgen's novel and the Reitman's film contemplate the changes that characterize the century XXI. Being like this, based on studies of Italo Calvino (1990), Zygmunt Bauman (2001; 2004; 2005; 2008) and Renato Cordeiro Gomes (2008), this paper evaluates, in the romance and in the filmic adaptation, the influence of the multiplicity and of the media that integrate the contemporary society's daily. In that comparison, the processes of narrative fragmentation, the scene constitution and the division of the screen (that passes to integrate the digital interfaces) are emphasized.

Keywords: Media. Literature. Movies. Technology. Multiplicity.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética**. São Paulo: Hucitec, 2014.

BARBOSA, Cássio. **O Pálido Ponto Azul faz 25 anos**. 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/blog/observatorio/post/o-palido-ponto-azul-faz-25-anos.html>>. Acesso em: 16 mar. 2018.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Amor líquido**: sobre a fragilidade das relações humanas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

_____. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

_____. **Vida para consumo**. A transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

DAVINI, Silvia. **O jogo da palavra**. Brasília: UnB, 1998.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: Forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 1997.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestos**. A literatura de segunda mão. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

GOMES, Paulo Emílio Salles. A personagem cinematográfica. In: CANDIDO, Antonio et al. (Orgs.). **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2007. p. 103-120.

GOMES, Renato Cordeiro. Babel do século XXI: do mito às mídias. **E-compós**, Brasília, v. 11, n. 1, p. 1-16, jan.-abr. 2008.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

HOMENS, mulheres & filhos. Direção: Jason Reitman. Produção: Paramount Pictures e Right of Way Films. Intérpretes: Ansel Elgort, Adam Sandler, Jennifer Garner, Kaitlyn Dever, Rosemarie DeWitt. Roteiro: Jason Reitman e Erin Cressida

Wilson. [Estados Unidos da América]: Paramount Pictures, 2014. 1 CD (119 min), son., color.; DVD.

KULTGEN, Chad. **Homens, mulheres & filhos**. Rio de Janeiro: Record, 2014.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação com extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

ONÇA, Fabiano Alves Jogos e vida: a emergência do lúdico na cibercultura. In: PERISSINOTTO, P.; BARRETO, R. (Orgs.). **FILE Games Rio 2014**. Rio de Janeiro: FILE, 2014. p. 74-77.

RABELO, Isabella. O impacto das redes sociais no cérebro. **Supera**. Ginástica para o cérebro, Rio de Janeiro, n. 1, p. 6-7, set. 2016.

REGIS, Fátima. **Nós, ciborgues**: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina. Curitiba: Champagnat, 2012.

SAGAN, Carl. **Pálido ponto azul**: uma visão do futuro da humanidade no espaço. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

SIBILIA, Paula. A vida como relato na era do fast-forward e do real time: algumas reflexões sobre o fenômeno dos blogs. **Em questão**, Porto Alegre, v. 11, n. 1, p. 35-51, jan./jun. 2005.

VIGGIANO, Giuliana. **Voyager**: tudo sobre a missão espacial mais longa de todos os tempos. 2017. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/noticia/2017/09/voyager-tudo-sobre-missao-espacial-mais-longa-de-todos-os-tempos.html>>. Acesso em: 22 mar. 2018.

VIRILIO, Paul. O resto do tempo. **FAMECOS**, Porto Alegre, n. 10, p. 57-61, jun. 1999.