

## AUTONARRATIVAS NA REDE SOCIAL FACEBOOK: O “EU” NO CONTEMPORÂNEO E AS RELAÇÕES PESSOAIS

Ana Cláudia de Almeida Pfaffenseller<sup>1</sup>

**Resumo:** A pesquisa discute a influência da mídia no comportamento dos indivíduos, com especial olhar para a internet, que tem oportunizado mudanças intensas e contínuas à experiência contemporânea, marcadamente observadas quanto às possibilidades de organização, identidade, conversação e mobilização social. Neste contexto, investiga-se uma das maiores e mais sólidas redes sociais de todos os tempos - o Facebook - por meio da qual milhares de usuários se inscrevem no mundo virtual a partir das mais diferentes narrativas, especialmente as que tratam de si, ou do “eu”, visto que toda a plataforma é baseada na figura do indivíduo. Busca-se, nesse sentido, entender quais são as características das “autonarrativas”, publicadas na rede social Facebook, entendendo-as como as que se referem a temas do foro íntimo e que, ao referirem-se ao mundo do privado, funcionam como estratégias de conquista de visibilidade no mundo midiático. Tem-se por hipótese que as narrativas do “eu” encontradas no Facebook servem, em razão disso, como forma de o sujeito contemporâneo se autoconstruir, como uma ferramenta autopoietica pensada, portanto, enquanto uma ontogênese, porque problematiza o próprio sentido da vida de cada um. Do ponto de vista empírico, tomou-se por amostragem a análise de autonarrativas da timeline de 10 usuários da rede social Facebook ao longo de quatro meses, ficando distribuída a verificação em oito temáticas emergentes relacionadas ao “eu” (ou a si). O presente artigo aborda os resultados da temática mais recorrente, aquela que trata das relações pessoais.

**Palavras-chave:** Narrativa. Contemporâneo. Eu. Redes Sociais. Facebook.

---

<sup>1</sup> Mestra em Letras – Unisc.

## "O TEMPO FANTÁSTICO NO ROMANCE 'CEM ANOS DE SOLIDÃO'"

Andressa Bandeira<sup>2</sup>  
Demétrio de Azeredo Soster<sup>3</sup>  
Fabrine Kessler<sup>4</sup>  
Helena Fischer<sup>5</sup>  
Louise Fischer<sup>6</sup>  
Luana Ciecelski<sup>7</sup>  
Rodrigo Bartz<sup>8</sup>  
Thiago Carlotto<sup>9</sup>

**Resumo:** Este artigo observa como a categoria tempo manifestam-se no livro “Cem anos de solidão”, do escritor colombiano Gabriel Garcia Márquez – Nobel da Literatura em 1982, e o que emerge de seu uso na estrutura narrativa. Parte-se do princípio que a temporalidade, em particular no que tem de fantástica, não apenas situa a narrativa discursivamente – é considerada, ainda hoje, um ícone no chamado “boom” da literatura fantástica na América Latina, entre as décadas de 1969 e 1970, como pode ser considerada elemento determinante para que a mesma se inserisse na discursividade midiática pré-internet da época, midiaticizando-a. Inicia-se pela explicitação do que se entende por “boom da literatura fantástica” e a forma como a mesma é afetada pela midiaticização. Em seguida, delimita-se conceitos como “narrativa fantástica” e “tempo”, para somente então, explicitar-se o caminho metodológico, de matizes qualitativos (DEMO, 2000), utilizado na análise proposta, etapa imediatamente anterior às necessárias considerações interpretativas. Conclui-se, preliminarmente, que o caráter fantástico do texto ganha novas dimensões quando atrelado a marcas temporais inseridas na narrativa.

**Palavras-chave:** Literatura fantástica. Narrativa. Midiaticização. Tempo. Tempo narrativo.

---

<sup>2</sup> Mestranda em Letras, UNISC.

<sup>3</sup> Orientador e Docente do PPG em Letras - UNISC

<sup>4</sup> UNISC.

<sup>5</sup> UNISC.

<sup>6</sup> UNISC.

<sup>7</sup> UNISC.

<sup>8</sup> UNISC.

<sup>9</sup> UNISC.

## “CINQUENTA TONS DE CINZA”: UM BEST SELLER AUTOPUBLICADO

Aline Lupak<sup>10</sup>

Edgar Roberto Kirchof<sup>11</sup>

**Resumo:** A presente comunicação tem o objetivo de apresentar algumas das principais possibilidades, benefícios e desvantagens em torno da autopublicação (*self publishing*) de obras literárias no novo cenário editorial criado pelas tecnologias digitais, com base no caso do livro autopublicado MOTU ou *Master of the Universe*. Trata-se de uma obra de *fanfiction* originalmente publicada por Snowqueens Icy Dragon, codinome de E. L. James, chegando a ter 370 k de resenhas enquanto fazia parte do blog *Fanfiction.net* e, mais tarde, na página pessoal da autora. A *fanfiction* escrita por James baseia-se na saga “Crepúsculo” (*Twilight*), de Stephanie Meyer. Em 2011, a autora reformulou algumas das personagens, publicando suas histórias pela editora independente australiana *The Writer’s Coffee Shop*. Em fevereiro daquele mesmo ano, a editora anunciou que cerca de 10,000 cópias haviam sido vendidas, sendo 90% destas em formato *e-book*. Sucesso de vendas na internet, logo teve os direitos de publicação em papel adquiridos pela editora Vintage Books britânica; nos Estados Unidos, o livro foi lançado pela editora Random House, com o título “Cinquenta Tons de Cinza”.

**Palavras-chave:** Autopublicação. 50 tons de Cinza. Mercado editorial. Best sellers.

---

<sup>10</sup> Universidade Luterana do Brasil – ULBRA.

<sup>11</sup> Universidade Luterana do Brasil – ULBRA.

## **DARIO FO NA IMPRENSA BRASILEIRA: EPITEXTOS NA FOLHA DE SÃO PAULO DE 1994 A 2016**

Bárbara Cristina Mafra dos Santos<sup>12</sup>

**Resumo:** Esta comunicação, é uma parte da pesquisa de dissertação de mestrado da comunicadora na Pós-Graduação de Literatura na UFSC e, tem como objetivo apresentar um pouco da vida e da obra de Dario Fo (1926-2016), importante autor, ator, diretor italiano do século XX e vencedor do Prêmio Nobel de Literatura de 1997, através de uma linha do tempo, desde a sua infância, na cidade de San Giano, na região norte da Itália, o início da sua carreira em 1953, com esquetes improvisadas em bares italianos, até o período em que seu primeiro texto chega ao Brasil e, é, então é traduzido e interpretado em palcos brasileiros. Também tem por escopo, a partir das definições de Genette em “Paratextos Editoriais” (2009), apresentar alguns dos epitextos publicados no jornal a Folha de São Paulo, de 1994 a 2016, esboçar a inserção das obras do autor no país, no recorte especificado, bem como verificar o espaço que o autor ocupa no Brasil, demonstrando sua importância enquanto dramaturgo e literato.

**Palavras-chave:** Dario Fo. Literatura italiana. Epitextos.

---

<sup>12</sup> Mestranda no Programa de Pós-Graduação de Literatura da UFSC.

## DO PAPEL À TELA: O ESPAÇO COMO FIGURAÇÃO DA VIOLÊNCIA EM *BIG LITTLE LIES*

Bruna Farias Machado<sup>13</sup>

**RESUMO:** O romance de Liane Moriarty intitulado *Pequenas grandes mentiras* (2015) tem como mote da trama um assassinato que ocorre durante um evento escolar. Sob uma atmosfera de suspense, a narrativa mostra, aos poucos, os segredos que se imiscuíram e corroboraram em certa medida com o assassinato. Vencedora do Emmy, a minissérie *Big little lies*, dirigida por Jean-Marc Vallé, é uma adaptação do livro homônimo de Moriarty e desenvolve, com maestria, a trama do romance utilizando recursos cabíveis de sua mídia para aprimorar tensões relacionadas ao espaço em que as ações ocorrem e como esse plano é importante para a construção psicológicas dos personagens. Tendo em vista esse novo olhar que possibilita interpretações singulares a partir do romance literário, o presente trabalho visa oportunizar uma leitura crítica da minissérie a partir da personagem Celeste, vítima de violência doméstica, no que diz respeito à violência sofrida e como esta transcende as marcas físicas e macula o espaço em que vive de forma poderosa, possibilitando que percepções acerca dos resquícios dessas ações traumáticas possam ser compreendidas tanto no que diz respeito aos aspectos psicológicos quanto às leituras que podem ser feitas a partir da constituição do espaço como uma potência subjetiva de significação.

**Palavras-chave:** Espaço. Trauma. Violência.

---

<sup>13</sup> Doutoranda da linha de pesquisa *Teoria, Crítica e Comparatismo* e mestre em Letras na mesma linha pela mesma universidade. Atualmente, é orientanda da professora Dr<sup>a</sup> Lucia Sá Rebello e está inserida no projeto de pesquisa intitulado *Processos e diálogos da Literatura: passagens, intertextos, traduções, adaptações e remediações*.

## (RE)CRIANDO A TERRA-MÉDIA: UM ESTUDO DO MUNDO TRIDIMENSIONAL DE J. R. R. TOLKIEN E PETER JACKSON

Fabian Quevedo da Rocha<sup>14</sup>

Lis Yana de Lima Martinez<sup>15</sup> (UFRGS)

**Resumo:** As histórias de J. R. R. Tolkien e Peter Jackson sobre a Terra-média, o mundo de fantasia de Tolkien, alcançaram um sucesso considerável no que diz respeito à popularidade: *O Senhor dos Anéis*, de Tolkien, atingiu o status de best-seller número 1 do século XX, enquanto nenhum filme ganhou mais Oscars do que *O Retorno do Rei* de Jackson (parte da trilogia de *O Senhor dos Anéis* do cineasta). Neste sentido, baseado na teoria de Kirmse (2003) do universo tridimensional tolkieniano, no trabalho seminal de Hutcheon (2006) sobre estudos de adaptação, e no estudo de Leitch (2007) sobre fidelidade, o presente trabalho aborda a versão tolkieniana da Terra-média e a (re) criação visual de Jackson do mundo de fantasia do autor, a fim de investigar como ambos os artistas criaram um universo profundo que, frequentemente, incute um senso de autenticidade naqueles que leem o livro ou assistem os filmes. Ao fim desta pesquisa, apontam-se os possíveis motivos pelos quais as obras de Tolkien e Jackson, em suas singularidades e semelhanças, alcançaram um apelo duradouro e o status de clássicos populares.

**Palavras-chave:** Estudos de Adaptação. J. R. R. Tolkien. Peter Jackson

---

<sup>14</sup> UFRGS.

<sup>15</sup> UFRGS.

## A IMAGEM NÃO VERBAL EM ROMANCES CONTEMPORÂNEOS BRASILEIROS

Helena Jungblut<sup>16</sup>

Giulio Mello<sup>17</sup>

Ana Cláudia Munari Domingos<sup>18</sup>

**Resumo:** Este trabalho vincula-se ao projeto *Intermedialidade: objetos, teorias e práticas*, coordenado pela Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Cláudia Munari, cujo objetivo é a compreensão e a organização do campo dos estudos de Intermedialidade, com vistas à delimitação de sua abrangência e à descrição de seus objetos, conceitos e metodologia. A partir dessa perspectiva, propomos investigar mudanças provocadas pela midiatização da cultura no campo da literatura. Dentre as mudanças, estreitamos o olhar para a recorrente utilização de imagens não verbais, como fotografias, mapas e ilustrações em romances contemporâneos brasileiros. Nosso corpus de análise tem como base uma seleção de romances premiados com o Prêmio Jabuti a partir do ano de 1994, que totaliza 71 obras. Buscamos compreender as obras selecionadas não apenas por um viés essencialmente interpretativo, mas principalmente o que elas refletem dos processos de criação em um cunho tanto quantitativo, pensando a formalização de tendências, como descritivo. Assim, optamos por uma metodologia analítica, portanto teórico-crítica, mas que também se desdobra em aspectos historiográficos, já que formaliza ideias a partir dos resultados, sinalizando para uma possível tendência dos fenômenos literários: a reconfiguração das práticas de criação de sentido no romance brasileiro contemporâneo.

**Palavras-chave:** Intermedialidade. Imagem não verbal. Literatura contemporânea brasileira.

---

<sup>16</sup> Mestranda no Programa de Pós-graduação em Letras e graduada em Letras – Espanhol, ambos cursos na Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC).

<sup>17</sup> Graduando em Letras – Português pela universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC) e bolsista PUIC no Programa de Pós-graduação em Letras na Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC).

<sup>18</sup> Doutora em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS, professora do Curso de Letras e do Programa de Pós-graduação em Letras na Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC).

## O CIBERPUNK COMO UM FENÔMENO TRANSMÍDIA: DA LITERATURA PARA OS JOGOS ELETRÔNICOS

Geison Anghinoni Barbosa<sup>19</sup>

Edgar Roberto Kirchof<sup>20</sup>

**Resumo:** O objetivo desta comunicação é apresentar os resultados da análise de alguns jogos eletrônicos influenciados pela estética literária do cyberpunk, os quais fazem parte da série *Deus Ex*: Deus Ex (2000); Deus Ex: Invisible War (2004); Deus Ex: Human Revolution (2011); Deus Ex: Mankind Divided (2016); Deus Ex: The Fall (2013); Deus Ex Go: (2016). O fio narrativo que permeia esses jogos mistura elementos de RPG, ação e *stealth*, com um enredo que se passa em um futuro cyberpunk, onde grandes corporações e sociedades secretas estão em embate pelo controle do planeta. Com base em referencial teórico específico sobre a literatura cyberpunk, as análises demonstram que os jogos dessa série estão muito inspirados, entre outros, na obra *Neuromancer* (1984), de William Gibson, considerado um texto fundador da literatura cyberpunk: ambas se passam em um cenário futurista, possuem megacorporações com intenções nefastas, trazem personagens cibernéticos e marginalizados, além de abordarem temáticas como os hackers e as inteligências artificiais. Além disso, as análises também permitem concluir que se trata de um caso de transmídia, uma vez que, tendo iniciado com jogos eletrônicos, o universo narrativo de *Deus ex* vem sendo expandido também para histórias em quadrinhos, romances e novelas.

**Palavras-chave:** Jogos eletrônicos. Cyberpunk. Transmídia.

---

<sup>19</sup> Universidade Luterana do Brasil – ULBRA.

<sup>20</sup> Universidade Luterana do Brasil – ULBRA.

## MÚSICA, CORPO E MEMÓRIA EM *NORWEGIAN WOOD*, DE HARUKI MURAKAMI

Gérson Werlang<sup>21</sup>

**Resumo:** O escritor japonês Haruki Murakami (1949) tem construído, ao longo de mais de trinta anos de vida literária, uma obra sólida, que além de sua qualidade reconhecida por diversos prêmios, também conseguiu uma legião de leitores atentos a cada nova publicação sua. Sua original mistura de elementos orientais e ocidentais atraem leitores identificados com a variedade de suas abordagens, que transitam entre a narrativa realista e a fantástica, o texto objetivo e o intimista, muitas vezes presentes na mesma obra. Este ensaio propõe a análise do imbricamento de três elementos constantes na produção do escritor: a música, o corpo e a memória. A forma como a música desperta memórias corporais em seus personagens é recorrente em sua obra, mas tem força inaudita em seu romance *Norwegian Wood*, publicado em 1987. A presença da música na obra de Murakami é uma constante em praticamente toda a sua obra. A presença do jazz, do rock, da música erudita, além de outros gêneros, perpassa sua escrita, sendo apontada como uma de suas características. Nossa análise propõe um mapeamento das sonoridades do romance a partir dos conceitos do musicólogo canadense Murray Schafer e a posterior relação dessas sonoridades com o corpo e a memória.

**Palavras-chave:** Música. Paisagem Sonora. Memória.

---

<sup>21</sup> Universidade Federal de Santa Maria.

## O PITOESCO EM VOYAGE ATOUR DE MA CHAMBRE

Giseli Seeger<sup>22</sup>

**Resumo:** A principal inovação de *Voyage autour de ma chambre* (1794) consiste na introdução de uma nova maneira de viajar. Naquele momento histórico em que proliferam os relatos de viagem aos cantos mais exóticos do globo, a narrativa de Xavier de Maistre processa-se na imaginação do narrador. O que encontramos nesse diário de viagem são os escrutínios a que o viajante submete seu íntimo, meditações sentimentais, morais e filosóficas cuja amplitude transcende muito as paredes limitantes de um quarto exíguo. Entre os aspectos da obra mais explorados pela crítica em língua portuguesa, estão as afinidades entre as narrativas de Maistre e as de Almeida Garret e Machado de Assis. Menos explorados são os aspectos relativamente intrínsecos à obra, entre os quais a importância concedida à pintura e, de modo geral, à visualidade. Em *Voyage autour de ma chambre*, o narrador deixa entrever em seu relato um particular interesse pelos jogos de luz, pela decomposição de cores e pela influência das variações cromáticas sobre os homens; assim também, certas impregnações discursivas e modos de tecer visões do mundo denunciam no narrador o pintor de quadros. Sobre tais aspectos é que pretendemos nos debruçar nesta comunicação.

**Palavras-chave:** *Voyage autour de ma chambre*. Pintura. Visualidade.

---

<sup>22</sup> Mestranda em Estudos Literários, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

## AS TIRAS EM QUADRINHOS NA PÓS-PRODUÇÃO: UMA ANÁLISE DE GARFIELD MINUS GARFIELD E AS PRÁTICAS HIPERTEXTUAIS

Jaimeson Machado Garcia<sup>23</sup>

Ana Claudia Munari Domingos<sup>24</sup>

Cristiane Dall'Cortivo Lebler<sup>25</sup>

**Resumo:** Este artigo tem como intuito lançar um olhar da Pós-produção (BOURRIAUD, 2004) sobre as tiras em quadrinhos *Garfield Minus Garfield*, de Dan Walsh, e como o seu sentido original pode ser alterado a partir dos conceitos desenvolvidos por Nicolas Bourriaud em sua obra. Para isso, trazemos, inicialmente, as definições de Bakhtin (2003) a respeito dos gêneros discursivos, mostrando como as tiras se constituem como um gênero de cunho humorístico. A partir daí, tomamos como objeto de estudo o site de Walsh, que se apropria das tiras originais de *Garfield*, de autoria de Jim Davies, removendo o personagem principal da “cena” a fim de revelar a angústia existencial do personagem secundário, *Mr. Jon Arbuckle*, em um ambiente de solidão. Para isso, também trazemos alguns conceitos propostos por Gerard Genette (2006) a respeito da transtextualidade, sobretudo a hipertextualidade, focando em como um material considerado lúdico pode se transformar em sério. Na análise, alinhamos todos os conceitos trabalhados no *corpus* do artigo, buscando atingir os objetivos propostos, para concluir que o sentido original da tirinha pode mudar com o simples processo de apagamento do personagem principal.

**Palavras-chave:** Gêneros Discursivos. Pós-produção. Hipertextualidade.

---

<sup>23</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul. Contato: jaimesonmachadogarcia@gmail.com.

<sup>24</sup> Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul. Contato: anacmunari@unisc.br.

<sup>25</sup> Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul (UNISC), Santa Cruz do Sul. Contato: cristianedc@unisc.br

## ENTRE A FICÇÃO E O REAL: UMA ABORDAGEM DA ESTÉTICA DO ABSURDO EM NARRATIVAS LITERÁRIAS E JORNALÍSTICAS

Jaqueline Frantz de Lara Gomes<sup>26</sup>

**Resumo:** O problema ético da indiferença do homem perante o outro parece recorrente em narrativas literárias e também nas jornalísticas, as quais permeiam o cotidiano. Este trabalho propõe a análise da estética do absurdo a partir de uma leitura das obras *O Estrangeiro* (2011), do argelino Albert Camus, e a reportagem *O homem que come vidro*, uma das publicações constante no livro *A vida que ninguém vê* (2006), da jornalista e escritora gaúcha Eliane Brum. Embora o absurdo se apresente em personagens com características diferentes, a semelhança está na mortificação dos atores de ambas as construções textuais e no impacto que elas provocam no leitor. De um lado, a narrativa expõe a ausência de percepção quanto à finalidade da existência e, de outro, a busca de sentido para o estar no mundo. Alguns pressupostos da hermenêutica abrem caminho para a compreensão aqui explicitada, contudo, há muitas outras interpretações possíveis. A estética do absurdo é confirmada pela força narrativa dos autores que, ao mesmo tempo em que chocam, quase ficcionalizam em busca da verossimilhança narrativa. Em suma, a presente análise encaminha um olhar para o absurdo diante do paradoxo da irracionalidade do mundo com o desejo da razão da existência presente no homem.

**Palavras-chave:** Existência. *O Estrangeiro*. Eliane Brum.

---

<sup>26</sup> Jornalista, graduada pelo Curso de Comunicação Social, Mestra em Letras e doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Letras – Mestrado e Doutorado, da Universidade de Santa Cruz do Sul (Unisc). Bolsista FAPERGS/CAPES. Integrante do Grupo de estudos sobre narrativas literárias midiáticas (GENALIM), no qual está inserido o grupo de estudo “Jornalismo Midiatizado e Circulação”. Contato: [jaqlara@yahoo.com.br](mailto:jaqlara@yahoo.com.br)

## A “MENONINA” DOS OLHOS DO PAI: JAMES JOYCE E A REFERENCIALIDADE LITERÁRIA NOS QUADRINHOS DE *DOTTER OF HER FATHER’S EYES*

José Arlei Cardoso<sup>27</sup>

**Resumo:** A obra em quadrinhos *Dotter of her father’s eyes* narra duas histórias biográficas que se interligam pela literatura: a autobiografia de Mary Talbot e sua conturbada relação com o pai, James S. Atherton, um acadêmico especialista na obra do escritor irlandês James Joyce; e a biografia de Lucia Joyce, filha de James Joyce, uma promissora dançarina que passa a maior parte de sua vida internada em instituições psiquiátricas. Mais do que um documento biográfico, *Dotter of her father’s eyes* trata das relações familiares e das complexidades da compreensão, exigindo do leitor inferências sobre o extenso universo cultural que habitam suas personagens, meticulosamente constituído pela referencialidade das obras de Joyce. Esse estudo trata das estreitas relações entre as obras literárias de Joyce, principalmente a incompreensão gerada pela obra *Finnegans wake*, e seu impacto nas vidas retratadas pelos quadrinhos de *Dotter of her father’s eyes*, destacando-se elementos como a utilização das palavras *portmanteau* e o uso de citações literárias como forma de metalinguagem nas narrativas biográficas.

**Palavras-chave:** Literatura. Quadrinhos. Narrativas biográficas.

---

<sup>27</sup> Graduação em Comunicação Social – Jornalismo (UFSM), Especialista em Comunicação Digital (UCS / PUCRS), Mestre em Letras (UNISC) e Doutorando em Letras (UNISC).

## **DE HEMINGWAY A HOOPER: O ELO ENTRE O CONTO “OS MATADORES” E A TELA “NIGHTHAWKS”**

Luís Roberto de Souza Júnior<sup>28</sup>

**Resumo:** O pintor Edward Hooper (1882-1967) e o escritor Ernest Hemingway (1899-1961) apresentam traços em comum. Ambos foram ícones de uma época, tendo alcançado uma rara combinação de reconhecimento crítico e sucesso de público – Hemingway, inclusive, ganhou o Prêmio Nobel, em 1954. O universo desses dois mestres, cujas obras ressoam até hoje, encontraram-se na tela “Nighthawks” (Falcões noturnos), de 1942. A tela, a mais famosa de Hooper, teve como principal influência um dos contos mais celebrados de Hemingway, “Os matadores”. A trama do conto se desenrola, em sua maior parte, numa lanchonete, mesmo ambiente retratado no quadro. O presente trabalho investiga justamente a ligação entre a composição de “Nighthawks” e o conto “Os matadores”. O objetivo é evidenciar um caso em que a literatura exerceu influência nas artes plásticas, além de refletir sobre o tema. Para tanto, o trabalho se apoia em considerações de estudiosos como Harold Bloom, Rolf G. Renner, Gail Levin e Robert Paul Lamb.

**Palavras-chave:** Edward Hooper. Ernest Hemingway. Influência.

---

<sup>28</sup> PUCRS.

## **NARRATIVA E PERSONAGENS FEMININAS COMPLEXAS: O CASO DE GAME OF THRONES**

Maiara da Silva Fantinel<sup>29</sup>

Fabiana Quatrin Piccinin<sup>30</sup>

Resumo: Esta pesquisa discute as personagens femininas complexas presentes na narrativa seriada *Game of Thrones*. Verificou-se a construção das personagens femininas nas narrativas audiovisuais, buscando-se compreender de que forma as personagens analisadas rompem com os padrões impostos às personagens femininas dos demais produtos audiovisuais, notadamente as narrativas seriadas. Para tanto, após o estudo de conceitos essenciais à pesquisa, como a personagem e suas relações com os demais elementos da narrativa, as narrativas pós-modernas, as narrativas seriadas e as personagens femininas, foi desenvolvida uma metodologia de análise a partir das características e trajetórias de cada uma das personagens selecionadas. Criou-se, então, duas categorias de análise: complexidade e humanização das personagens e rompimento dos padrões impostos às personagens femininas. O que se percebeu foi que essas personagens são complexas na medida em que conseguem ser multifacetadas e apresentarem alterações de personalidade ao longo da trama. Além disso, as personagens rompem padrões, visto possuírem características e ambições que geralmente não são associadas a personagens femininas e também abandonam, no decorrer da narrativa, as personagens masculinas a que estavam submetidas, assumindo o controle de suas vidas e de suas trajetórias.

**Palavras-chave:** Personagens femininas. Humanização. Complexidade.

---

<sup>29</sup> Mestra em Letras - Unisc.

<sup>30</sup> Docente do PPGL-Unisc.

## **FOTOGRAFIAS INTOLERÁVEIS: FOTOGRAFIA E MORTE NA POESIA DE CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE**

Mariane Pereira Rocha<sup>31</sup>  
Aulus Mandagará Martins<sup>32</sup>

**Resumo:** Silviano Santiago em introdução à *Poesia completa* (2007) de Carlos Drummond de Andrade afirma que Drummond não era somente um excelente leitor de livros e jornais, mas também um exímio leitor de imagens, especialmente de fotografias. Determinando então que há essa conexão entre Drummond e as imagens, espera-se com essa pesquisa identificar qual é a função que a fotografia ocupa na relação que o eu-lírico drummondiano estabelece com os mortos nos poemas “Os mortos de sobrecasaca” de *Sentimento do mundo* (1940) e “Os mortos” de *Lição de coisas* (1962), a partir da perspectiva de Susan Sontag (2004), Georges Didi-Huberman (1998) e Joan Fontcuberta (2010), utilizando a metodologia bibliográfica na perspectiva dos estudos comparados. Esperamos comprovar, assim, que indo na contramão do discurso comum sobre a fotografia, onde ela é vista como mera representação da realidade ou como um registro fiel e confiável do passado, a fotografia, enquanto temática drummondiana, vai se apresentar como um dispositivo frágil e que constantemente o relembra da impossibilidade da permanência da memória, contribuindo para um contínuo desencontro do eu-lírico com os mortos, que se manifesta em um tom irônico e de afronta, bem como em uma dificuldade de elaborar o passado.

**Palavras-chave:** Carlos Drummond de Andrade. Fotografia. Morte.

---

<sup>31</sup> Aluna do Mestrado em Letras - área de Literatura Comparada, UFPel. Contato: [marianep.rocha@gmail.com](mailto:marianep.rocha@gmail.com).

<sup>32</sup> Professor do Programa de Pós-Graduação em Letras - área de Literatura Comparada, UFPel. Contato: [aulus.mm@gmail.com](mailto:aulus.mm@gmail.com)

## LEITURA E PRODUÇÃO DE GÊNEROS TEXTUAIS COMO BASE DA ATIVIDADE ORGANIZADORA DE ENSINO: UMA PROPOSTA ANALISADA À LUZ DOS PRESSUPOSTOS DA SEMIÓTICA DISCURSIVA

Marion Rodrigues Dariz<sup>33</sup>

Fabiane Villela Marroni<sup>34</sup>

**Resumo:** A discussão sobre “gêneros textuais” não se esgota e ganhou força com a implementação dos PCN (1998). Muitos são os estudos e inúmeros os pesquisadores preocupados com uma prática que privilegie diversas situações de interlocução e que, por isso, pensam os gêneros textuais como objeto de ensino. Nessa perspectiva, surge a BNCC (2017) como uma extensão dos PCN, mantendo, assim, uma coerência na concepção de linguagem. Nesse sentido, este *paper* – recorte de uma pesquisa de doutorado em andamento – se propõe a apresentar a análise de diferentes gêneros textuais produzidos por alunos das séries finais do Ensino Fundamental com o uso de mídias digitais, a partir de uma proposta de Atividade Organizadora de Ensino (AOE) (MOURA, 2001, 2010) – uma forma de organizar a atividade de ensino-aprendizagem da leitura e escrita produzindo sentido ao processo. Para se avaliar a contribuição dos recursos semióticos à produção de sentidos, tomamos como objeto de análise os textos verbais e sincréticos (e suportes) resultantes da leitura de escritos de referência da nossa literatura. Como suporte teórico, apoiamo-nos na teoria Histórico-Cultural da Atividade; utilizamos os estudos de Bakhtin (2003); Dolz e Schneuwly (2011); Marcuschi (2008) e a Semiótica Discursiva de Greimas como pressupostos teórico-metodológicos de análise.

**Palavras-chave:** Gêneros textuais. Atividade Organizadora de Ensino. Semiótica Discursiva.

---

<sup>33</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPel).

<sup>34</sup> Universidade Católica de Pelotas (UCPel).

## **A PRINCESA CONTRA-ATACA: LEIA ORGANA SUBVERTENDO E REINVENTANDO AS MULHERES DA CULTURA POP**

Marlova Soares Mello<sup>35</sup>

A cultura pop de uma forma geral acabou se constituindo como um espaço masculino. Obras de ficção científica e de fantasia durante muito tempo foram produzidas por homens, especialmente para jovens, aos quais eram vendidos heróis destemidos e audaciosos como Buck Rogers, Flash Gordon e John Carter. As mulheres eram apresentadas como seres frágeis e indefesos, frequentemente capturas por inimigos, gritavam desesperadas por socorro. Esse cenário começaria a mudar somente em 1977, quando um diretor independente lançaria o primeiro episódio daquela que viria a se tornar uma das franquias mais lucrativas da história do cinema. Mergulhando profundamente nos arquétipos e mitologias, Star Wars transformou Hollywood para sempre. George Lucas apresentou para o público Luke Skywalker, Han Solo e a Princesa Leia Organa. Diferentemente das princesas que habitavam os contos de fadas, Leia não usa um vestido esvoaçante e tampouco estava à espera de um príncipe que a resgatasse, ao contrário, era ela quem lutava bravamente para libertar a galáxia. Forte, destemida, corajosa e justa com seu “blaster” em punho a princesa Leia tornou-se um símbolo para todas aquelas mulheres que antes nunca haviam encontrado representatividade naquele universo. Dessa forma, ao se colocar na contramão dos estereótipos femininos da época, o presente trabalho visa elucidar de que maneira essa personagem reconfigura o lugar da mulher dentro desse ambiente outrora tão problemático.

**Palavras-chave:** Cultura pop. Estereotipo. Subversão.

---

<sup>35</sup> UFRGS.

## NARRATIVAS JORNALÍSTICAS IMERSIVAS: UMA ANÁLISE DO PRIMEIRO TRABALHO EM 360º DO EL PAÍS

Marluci Fontana Drum<sup>36</sup>

Fabiana Piccinin<sup>37</sup>

**Resumo:** Este artigo explora o jornalismo imersivo a partir de uma pesquisa bibliográfica e de análise qualitativa que tem como objeto de estudo a primeira reportagem em 360 graus do jornal espanhol *El País* publicada em 1º de maio de 2016 e intitulada *Fukushima, vidas contaminadas*. Para alcançar a complexidade teórica em torno do conceito de jornalismo imersivo, narrativas imersivas e realidade virtual foram utilizadas as ideias de GRAU (2007), DE LA PENÃ et al (2010) e ARONSON-RATH et al (2015). Este trabalho justifica-se por serem recentes os estudos referentes ao jornalismo imersivo e, dessa forma, ter como objetivo contribuir com o avanço das pesquisas nesta área. A escolha da reportagem Fukushima, vidas contaminadas se dá por ter sido o primeiro trabalho em 360 graus de um dos mais importantes jornais europeus, o El País, e ainda por tratar de uma tragédia que até hoje causa danos aos moradores, principalmente, da costa nordeste do Japão, região mais atingida pela radiação. Por fim, a análise conclui que o objeto deste estudo traz todas as características apontadas pelos teóricos, referenciados neste artigo, tais como experiência em primeira pessoa, narrativa imersiva, vídeo em 360 e possibilidade de imersão mais profunda por meio de óculos de realidade virtual.

**Palavras-chave:** Jornalismo imersivo. Narrativas imersivas. Realidade Virtual.

---

<sup>36</sup> Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade de Santa Cruz do Sul (Unisc), bolsista CNPq e integrante do "Grupo de Estudos de Narrativas Literárias e Midiáticas" (GENALIM - CNPQ). [marlucidrum@gmail.com](mailto:marlucidrum@gmail.com).

<sup>37</sup> Professora adjunta da Universidade de Santa Cruz do Sul. É vice-coordenadora do grupo de pesquisa "Grupo de Estudos de Narrativas Literárias e Midiáticas" (GENALIM - CNPQ). Integra o Grupo de Ações e Intervenções Autopoéticas (Gaia - CNPQ) e o Grupo Interinstitucional de Pesquisa em Telejornalismo (GIP - Tele). Atualmente é Coordenadora de Pós-Graduação Stricto Sensu da Universidade de Santa Cruz do Sul. [fab@unisc.br](mailto:fab@unisc.br)

## **NARRATIVAS DIGITAIS: UMA ANÁLISE DA SIMBIOSE ENTRE JORNALISMO E LITERATURA NO CIBERESPAÇO**

Ricardo Luís Düren<sup>38</sup>

**Resumo:** O artigo busca identificar e analisar a emergência de narrativas não ficcionais resultantes da confluência entre jornalismo e literatura, mas produzidas especificamente na esfera do jornalismo digital, entendido como a prática jornalística que se dedica à veiculação de conteúdo hipermidiático no ciberespaço. Para tanto, esse trabalho inicialmente situa determinados momentos de simbiose entre jornalismo e literatura, anteriores ao jornalismo digital, buscando demonstrar que citada relação é antiga e geradora de composições narrativas que ultrapassam o engessamento estilístico estabelecido pelos manuais de texto jornalístico predominantes. Em seguida, parte dos apontamentos de Mikhail Bakhtin para, em consonância também com a gramática jornalística, situar, em termos de gênero discursivo, os textos decorrentes da confluência entre jornalismo e literatura. A partir desse movimento, elenca determinadas estratégias de geração de sentido que, conforme será exposto, podem ser empregadas como indicadores da citada confluência. Tais indicadores serão aplicados na análise de hipertextos encontrados no âmbito do jornalismo digital, no sentido de verificar se podem ser constatadas, também no ciberespaço, influências da simbiose jornalismo x literatura. Antes, ainda será apresentada uma panorâmica do atual estado da arte da geração – bem como, do fenômeno da circulação – de novos sentidos nesses cenários hipermidiáticos.

**Palavras-chave:** Jornalismo. Literatura, Hipermídia.

---

<sup>38</sup> Mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade de Santa Cruz do Sul (Unisc), Doutorando em Letras pelo PPGL/Unisc e Professor do Curso de Comunicação Social da Unisc

## CURA EM *LIFE IS STRANGE*: POSSIBILIDADES DE *DUAL WITNESSING* COMO JOGADOR

Rosana Ruas Machado Gomes<sup>39</sup>

**Resumo:** *Life is Strange* (2015) é um jogo de vídeo game focado em seu aspecto narrativo. Seu sistema de jogabilidade permite que o usuário faça escolhas durante a progressão dos eventos, variando desde decisões simples a outras que podem determinar a sobrevivência ou morte de alguns personagens. Baseando-se em concepções do teórico de games Espen Aarseth que caracterizam como essencial a participação do usuário no desenrolar da história de jogos, possivelmente influenciando o desfecho da narrativa (ou pelo menos criando tal ilusão), este trabalho analisa como uma maneira de jogar atenta pode permitir ao usuário desenvolver com sucesso o processo que o pesquisador Eden Freeman chama de *dual witnessing*, no qual o interlocutor adentra na narrativa do locutor, produzindo um relato que apresenta um testemunho mútuo. Caso o jogador consiga cumprir o papel de segunda testemunha de maneira empática, ele será capaz de ajudar no processo de recuperação da personagem Kate Marsh, que vivenciou eventos traumáticos dentro do universo do jogo. Durante a análise, além de Aarseth, são utilizados conceitos relacionados a games do pesquisador Sebastian Domsch. Referente a concepções de trauma e cura (*healing*), alguns dos teóricos pesquisados são Cathy Caruth, van der Kolk, van der Hart e Susan Brison.

**Palavras-chave:** Estudos de vídeo game. Trauma. Mídias.

---

<sup>39</sup> Mestranda no Programa de Pós-Graduação de Letras da UFRGS. Área de concentração: Estudos de Literatura. Linha de pesquisa: Sociedade, (inter)textos literários e tradução nas Literaturas Estrangeiras Modernas.

## DA PÁGINA PARA A TELA E A TELA NA PÁGINA: A LINGUAGEM NARRATIVA INTERTEXTUAL E/OU INTERMIDIÁTICA EM *BRANCA DE NEVE E ONCE UPON A TIME*

Silvana da Rosa<sup>40</sup>

Dr.<sup>a</sup> Ana Cláudia Munari<sup>41</sup>

**Resumo:** Na indústria televisiva, as séries norte-americanas conquistaram os telespectadores na contemporaneidade. A série *Once Upon a Time* (2011), uma adaptação que presentifica os contos de fadas, leva-nos a uma tríplice experiência, a transposição da narrativa do texto literário em mídias distintas: livro, tela e, novamente, livro. O presente trabalho busca fazer uma breve análise sobre a série nos aspectos da adaptação, observando a travessia dos elementos fabulísticos para a série televisiva e atravessando uma reflexão sobre o interesse ainda atual dos leitores pelos contos de fada. Nesta análise, procuramos tecer comparações entre a linguagem narrativa do conto de fadas e da telessérie. Para isso, delineamos os elementos da narrativa pertencentes às mídias selecionadas, observando o processo de variação de suas linguagens. Identificamos, tangencialmente, duas propriedades narrativas características das séries televisivas. E, por fim, analisamos a linguagem narrativa intertextual e/ou intermediária presente em *Branca de Neve* (2000), dos Grimm e *Once Upon a Time* (2011, a série e o livro). Nossa hipótese é que a presença intermedial acontece sobretudo a partir de referências e alusões.

**Palavras-chave:** Once upon a time. Telessérie. Intermedialidade.

---

<sup>40</sup> Doutoranda em Letras: Literatura e Mídia, pela UNISC – Santa Cruz do Sul, RS. Professora assistente da URI – câmpus Santiago, RS. Contato: silvana.rosa@urisantiago.br

<sup>41</sup> Professora orientadora. UNISC – Santa Cruz do Sul.

## OS SENTIDOS DO TEMPO: ANÁLISE DE UMA NARRATIVA JORNALÍSTICA SOBRE A HISTÓRIA

Thiago Haas Carlotto<sup>42</sup>  
Dr. Demétrio de Azeredo Soster<sup>43</sup>

Recentemente, a associação do jornalismo com a história, intermediada pela literatura, se fortaleceu com o advento de publicações sobre determinados períodos da história, biografias e livros-reportagem que vão além dos textos cotidianos, pois buscam retratar e interpretar determinados momentos históricos com uma linguagem jornalística. Tais textos trazem a percepção do jornalista, um profissional que procura fatos singulares de interesse público e utiliza a narrativa para fazer remissões à história e seus personagens enquanto fundo temático. Desta hibridização, surge um relato que fala de um tempo distinto do jornalismo diário, num passado distante temporalmente do autor e do leitor. Desta forma, o trabalho estuda o papel do tempo numa narrativa jornalística sobre a história. Para tal, revisa os pensamentos sobre narrativa e tempo sob o viés do jornalismo e da história. Em seguida, faz um estudo de caso sobre o livro *1889*, do jornalista Laurentino Gomes (2013) para buscar os sentidos que emergem desta construção do tempo narrativo.

**Palavras-chave:** Jornalismo. Narrativa. História.

---

<sup>42</sup> Universidade de Santa Cruz do Sul.

<sup>43</sup> Orientador e Docente, Universidade de Santa Cruz do Sul.

## UM OLHAR SOBRE A FIGURA DO NARRADOR PERSONAGEM EM DOIS IRMÃOS

Veridiana de Souza Guimarães<sup>44</sup>

Fabiana Quatrin Piccinin<sup>45</sup>

**Resumo:** Este artigo discute a anatomia do narrador na narrativa audiovisual, considerando este como uma entidade do universo ficcional dona da voz que conta e que verbaliza aquilo que vê e sente. Em qualquer obra, o narrador relata os acontecimentos de uma história, representando a instância da ficção utilizada pelo autor para nos transmitir sua criação inventiva. Para tanto, mobiliza-se os conceitos do narrador através de André Gaudreault, François Jost, Walter Benjamin, Flávio de Campos, Roland Barthes, Cândida Vilares Gancho, Gérard Genette, Luiz Gonzaga Motta e Silviano Santiago. Como corpus, vai-se analisar a construção e o papel do narrador na minissérie Dois Irmãos de Luiz Fernando Carvalho, exibida pela Rede Globo em 2017. A partir da análise fílmica dos dez episódios da obra de Luiz Fernando Carvalho, observou-se que o narrador Nael participa ativamente dos fatos e são suas vivências ao redor das demais personagens que compõem a narrativa. Evidencia-se, dessa maneira, este como um narrador personagem conforme a conceituação de Gancho (2006).

**Palavras-chave:** O narrador em vídeo. Narrador-personagem. Minissérie Dois Irmãos.

---

<sup>44</sup> Universidade de Santa Cruz do Sul.

<sup>45</sup> Universidade de Santa Cruz do Sul.