

# A Rede Interartística Música-Cinema-Arte Sequencial- Literatura em *The Adventures of Lucky Pierre*

Dr<sup>a</sup> Isabella Vieira de Bem<sup>i</sup> (ULBRA)

**RESUMO:** *Este trabalho examina o romance hiperficcional The Adventures of Lucky Pierre, de Robert Coover, como território interartístico no qual a escala musical serve de ponto de partida/fuga para o entrecruzamento de linguagens, convenções e materialidades de outros campos artísticos. Entre eles, o cinema, a arte sequencial dos quadrinhos e a literatura. A série de quadrinhos Sin city, de Frank Miller, bem como sua versão cinematográfica, inscrevem-se em diferentes dimensões para caracterizar o romance como construto verbi-voco-visual, conforme Ítalo Calvino e Décio Pignatari..*

**Palavras-chave:** Robert Coover – hiperficção- interartes – música – HQ – cinema

Característica central da ficção de Robert Coover é a inscrição poética do impacto da tecnologia (digital, cibernética e biomédica, por exemplo) do século XXI sobre o significado de nossas representações da condição humana. As obras de Coover são tão reveladoras das dimensões políticas e éticas da nossa era como o são os artefatos materiais tecnológicos da aventura humana, fato evidenciado na criação de mitos, na inventividade lingüística e genialidade verbal, codificados num projeto estético realista, que, desde o início dos anos oitenta, vem se configurando numa avançada pesquisa sobre a escrita hipertextual e sobre a intermedialidade.

Com relação a essas inovações, Coover (1993) afirma que está em busca de uma linguagem “relevante”, que se sustente na familiaridade da audiência com as ficções e com os mitos evocados, modificados e colocados em novos contextos. Ao crítico afeito às relações interartísticas, suas obras permitem a experiência imersiva num texto que exhibe feições hipertextuais, promovendo os saltos/leaps de uma linguagem ou registro para outro. Nesse movimento, nessa dinâmica de interpelação provocada pelo artefato literário, pode-se vivenciar na ficção a realidade da fruição estética interartística.

Ao criar enredos que ressaltam sua própria condição de artifício, metaficcionais, portanto, Coover reúne música, narrativa fílmica, literária e, mais recentemente, de jogos multimídia, produzindo “novos modos de percepção e novas formas ficcionais”. Seus personagens podem se mover de um mito ou estória para outro— de um nível de realidade ou medium para outro— ou de um registro artístico para outro, criando um gesto análogo à nossa cena contemporânea de humanos tecnologicamente expandidos, pós-humanos. O gesto também funciona como textualização da experiência de escrita hipertextual on-line nos ambientes MOO (Multi-Oriented Object) e MUD (Multi-User Device), que Coover liderou na Brown University, no início dos anos 90, e de imersão em ambientes virtuais, como a que vem conduzindo no projeto Cave Writing (<http://www.cascv.brown.edu/cavewriting/workshop.html>). Abaixo tem-se um aspecto do ambiente imersivo da Caverna:

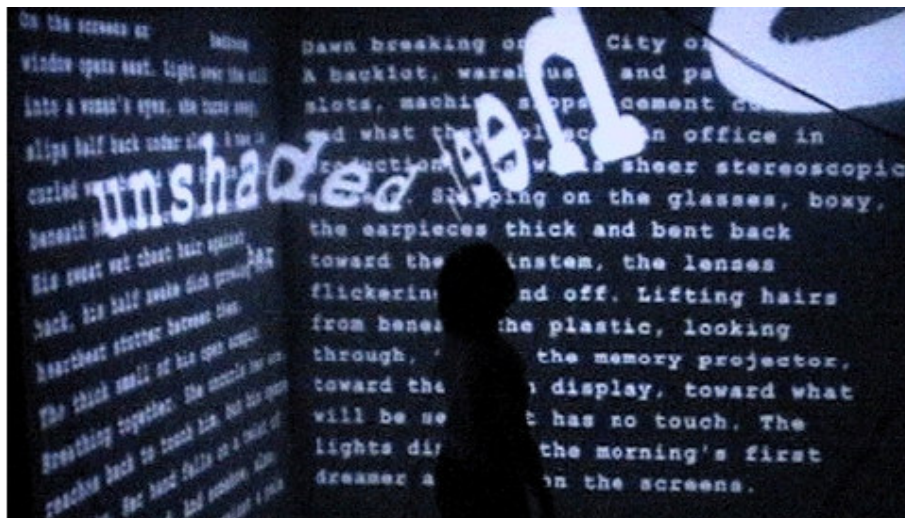


Figura 1: Leitor em ambiente imersivo de suporte eletrônico

Fonte: *Screen*, Bodily Interaction with Text in Immersive VR.

Num projeto poético declaradamente realista Coover mantém constante o experimentalismo, o que nos permite a aproximação com a poesia concreta, conforme o manifesto de augusto de campos, “longe de procurar evadir-se da realidade ou iludi-la, pretende a poesia concreta, contra a introspecção autodebilitante e contra o realismo simplista e simplório, situar-se de frente para as coisas, aberta, em posição de realismo absoluto” (CAMPOS, 2000, p.32) Coover, por sua vez, em entrevista a Susana Pajares Toska, explica o papel da realidade e da fantasia em seu projeto poético, afirmando:

[E]m fantasia eu não estou nem um pouco interessado, a não ser nos meios pelos quais ela afeta a minha vida no mundo real (a religião, o ufanismo belicista, os mitos tribais, as notícias fabricadas, etc), e por isso eu muitas vezes a destesto. Só a realidade me interessa e tudo que eu escrevo é sobre a realidade, independentemente do que se possa afirmar sobre a minha compreensão da realidade. Minhas formas são jogosas e assim elas podem ocultar esse fato do leitor desatento, mas é a verdade. Eu tenho afirmado desde o início: eu sou, como Kafka, Beckett, um realista intransigente (TOSKA, 1999).

Contudo, se até o presente momento, Coover não editou qualquer obra em meio exclusivamente eletrônico, tendo publicado romances e coletâneas de contos num ritmo constante neste século, suas obras impressas exibem as feições típicas do hipertexto e da hipermídia. Seu último romance, *As aventuras de Lucky Pierre. Versão do diretor*, exemplifica como a narrativa, de forma geral, e o romance, de forma específica, são capazes de apresentar as características da era da comunicação eletrônica, do hipertexto, das vanguardas artísticas e das novas subjetividades forjadas sob o seu impacto.

O romance, mais do que uma contemplação, é uma realização estética da inter-relação entre o cinema como uma forma expressiva dominante da cultura, Segundo a definição de Raymond Williams (1997), que é responsável pela conformação de

subjetividades, ao lado de outras dessas formas, tais como a literatura –e a própria realidade. A dimensão interartística desse romance também pode ser abordada a partir da noção de um construto verbi-voco-visual, “uma totalidade sensível, uma síntese ideogrâmica do significado, resultado de funções-relações gráfico-fonéticas (“fatores de proximidade e semelhança”) e o uso substantivo do espaço como elemento de composição que entretêm uma dialética simultânea de olho e fôlego.” ( CAMPOS, 2000, p.32)

*The Adventures of Lucky Pierre* é um romance constituído por um conjunto de *assemblages* que estabelece uma rede de correspondências entre diferentes campos artísticos, permitindo ao analista identificar uma série de inscrições intertextuais e interartísticas. Nele, poemas épicos (*Gilgamesh*, *Odisséia*), bem como de narrativas consideradas proto-romances (*O asno de ouro*, *A Celestina*), além de romances renomados e conhecidos do leitor experiente e erudito, tais como *Don Juan* e *Lolita*, resgatam o desenvolvimento histórico do romance como gênero literário estabelecido no século XIX e em constante transformação até hoje. O impacto da relativamente recente tecnologia eletrônica se faz sentir em todos os níveis da construção literária: na linguagem, no discurso, na focalização, no tema, na estrutura, na subjetividade das personagens, no modo de narrar, etc.

Nos 30 anos decorridos desde sua concepção até o lançamento em outubro de 2002, o livro inevitavelmente erigiu sua própria mística. Coover explicou, em entrevista que seguiu-se à publicação, que o romance teve seu início no final dos anos 60, com uma estória intitulada “Um homem que caminhava no inverno”( *"A Man who walked in winter"*).

No ambiente dos anos da Guerra do Vietnã, Coover decidira assistir o primeiro festival de cinema pornô de Amsterdam, o famoso Wet Dreams Festival. A resposta imediata a essa experiência foi um ensaio, *The High Church of Hardcore* (*O templo sagrado do Hardcore*), uma severa crítica à indústria, tendo em seguida se dedicado a outros projetos. Contudo, durante todo o tempo considerou a estória como um trabalho em andamento, inacabado. Com o passar dos anos o título concebido para um conto e que se configurava então como um romance foi reduzido para *Winter* (*Inverno*), já então sobre um herói de filme pornográfico chamado Lucky Pierre.

O título preliminar do romance, *Winter*<sup>1</sup> (*Inverno*), é explicado pela atmosfera da estória – uma cidade aparentemente presa num inverno perpétuo. A economia da cidade centra-se na produção de filmes pornográficos, cujo astro é Lucky Pierre. Há, contudo, rumores de que rolos de filmes vêm sendo incinerados como combustível para fazer frente ao frio inclemente.

Como Joe Black (2004, p.4) observa,

Antes apenas as obras cinematográficas apareciam nas películas, agora o mundo todo se encontra ali. Mais do que nunca, as tecnologias visuais parecem voltadas para o que Kracauer chamou “status de registro total”. E não é só impressão que tudo existe em filme ou vídeo no início deste novo século ( embora ainda seja incer-

---

<sup>1</sup> Na antologia de contos *Pricksongs & Descants* há uma estória intitulada "Sentient Lens" (“Lentes Sensíveis”), que é estruturada em três seções. A primeira, "Scene for 'Winter'" (“Cena para ‘Inverno’”), é claramente re-apropriada na abertura do romance em questão, na seção "Cecilia". Ademais, "The Elevator" (“O Elevador”) e "A Pedestrian Accident" ( Um Acidente com Pedestre), duas outras estórias da mesma coleção, certamente foram desenvolvidas e transformadas para comporem outros episódios do mesmo romance.

to, dada a natureza instável do videotape e de outros mídia de gravação que começaram a substituir a película no final do século, quanto tempo esse material gravado permanecerá visível.

Essa reflexão de fato se constitui na terrível ameaça e prospecto do qual o herói não consegue se livrar no romance.

Um exame sobre a natureza do mito tal como é processado através da cultura pop erótica norte-americana, o romance sobre um herói de filmes pornográficos de enorme popularidade num sistema urbano cinematográfico institucionalizado, *Cine-city*. O eco produzido pela associação fonética no idioma original possibilita que o leitor atento realize uma conexão semântica entre a palavra “cinema”, a idéia dos quadrinhos, bem como com a palavra *sin*, que significa pecado, em inglês, ou ainda *scene-city*, remetendo a cena, e quem sabe *syn(c)-city*, uma alusão ao fenômeno *sync*: tudo junto, ao mesmo tempo, em todo lugar.

O nome do personagem atribui-se às possíveis associações dentro da literatura ocidental, bem como à cultura pop ligada à pornografia: Pierre é o mulherengo incorrigível em *Don Juan* ou *Le festin de Pierre*, de Molière. Lucky Pierre é a expressão usada para referir-se ao parceiro do meio, num *ménage-à-trois*, segundo o jargão *porn*.

O título final, *The Adventures of Lucky Pierre*<sup>2</sup>, Coover tomou emprestado de um filme B dos anos 60, cujo herói se movia de clipe em clipe deparando-se com mulheres nuas sem jamais, contudo, demonstrar qualquer excitação sexual, sem de fato jamais ao menos estabelecer contato físico com nenhuma delas. O filme é mudo, utiliza música e ruídos de fundo, além de legendas em slides em alguns dos cliques. O primeiro episódio do romance inscreve a produção de um filme (pornográfico) mudo, apenas com música de fundo.

A sequência de quadros apresentada a seguir ilustra o paralelo e a rede interartística inscrita no romance. Trata-se de páginas do romance gráfico, HQ, *Sin City*, de Frank Miller, em que se observa um homem caminhando à noite, no inverno, sob a neve, num cenário urbano. Vale a pena ressaltar a semelhança visual com o ambiente de realidade virtual do projeto *Screen*, Figura 1, sendo que a representação gráfica da neve contra o fundo da escuridão da noite, abatendo-se sobre o personagem de *Sin City*, sugere a experiência do leitor imerso na Caverna, sob a chuva de palavras que são destacadas das paredes da caverna conforme o leitor se movimenta. Essa mesma experiência pode ser apreendida da leitura do romance.



Figura 2. Páginas da estória “Noite de Paz”

---

<sup>2</sup> Dados do filme

Fonte: Balas, Garotas & Bebidas. Frank Miller, *Sin City*, São Paulo: Devir, 2006 (p. 34-37).

A obra de Miller faz parte do gênero literário *graphic novel*, romance gráfico, um termo cunhado por Will Eisner nos anos 50. Contudo, a intertextualidade do romance com a HQ também se dá no jogo das palavras, já que o termo *graphic* também significa “de conteúdo sexual explícito”, e, curiosamente, o conteúdo de *Sin City* é mais propriamente erótico do que pornográfico. O romance, por sua vez, pode ser finalmente classificado como um romance “de conteúdo sexual explícito”, e não exatamente marcado pelo erotismo.

O romance de Coover é composto como uma sequência de nove rolos, sendo que cada um deles equivale a uma seção ou capítulo. Curiosamente, nove rolos compõem a maior extensão possível da edição final de filmes que remetem à era anterior à do cinema digitalizado. Trata-se de uma estratégia de Coover para sinalizar os limites de uma era específica, a da ficção escrita exclusivamente para o livro impresso enquanto suporte.

Cada um dos nove rolos/capítulos corresponde a um gênero fílmico diferente, cuja diretora desempenha, simultaneamente, o papel de parceira sexual e de musa de Lucky Pierre: nove eram as musas gregas presidindo as artes. Apesar de parodiarem a convenção formal da invocação à musa, as personagens femininas não correspondem única ou exatamente às nove musas gregas. Coover compõe seu próprio catálogo, alternando uma santa, beata ou mártir do cristianismo e, ocasionalmente, uma personagem da cultura pop americana, com uma musa, personagem mítica ou arquétipo. Desse modo, o autor desloca a pureza idealizada, normalmente associada a tais ícones, expondo-os como meras ficções tidas por realidades. Além disso, como cada rolo é uma ocasião para Lucky Pierre “desempenhar”, cada filme de um gênero diferente, Coover coloca em primeiro plano as feições distintivas de cada uma das artes focalizadas ou presidida pela musa em questão.

Tal recurso lhe permite listar nove nomes iniciados pela letra C, criando, simultaneamente, uma estratégia estrutural e um princípio de ordenação: Cecilia/Euterpe, Cleo/Clio, Clara/Urânia, Cassandra/Polyhmnia, Constance/Erato, Carlotta/Melpomene, Cora/Terpsichore, Catherine/Thalia e Calliope. Uma vez concluído o rolo, volta-se ao C. Ao completar o ciclo, de C a C, Coover alude a uma oitava musical. Além disso, através da dimensão fonética da letra C, bem com de sua dimensão grafemática, o leitor é interpelado a “ver” (em inglês, *see*, homófona de C) o filme na tela, mas, também e sobretudo, a linha na página. Trata-se, pois de um recurso multimedial e de uma tessitura interartística – literatura, música, cinema. Mais uma vez uma reafirmação de que é preciso colocar-se em questão a dominância da epistemologia visual que caracteriza a racionalidade moderna.

ESCALA MUSICAL /PALAVRA DE ABER-TURA	MUSA/santa/cultura pop	ÁRTE ASSOCIADA	DIRETORA/ parceira sexual de L. Pierre	PERSONAGEM/HERÓI NO FILME	GÊNERO DE FILME
C – Cantus	Euterpe/Santa Cecília	Música	Cecilia/Cissy/ Assistente pessoal	L. P.	Clássico cinema mudo

<b>D – Documentary</b>	Clio/Cleo	História	Cleo/jornalista de Cinecity	Lucky	Documentário
<b>E – Exits</b>	Urania/St Clara	Astronomia /TV–aviação	Clara/médica	Mr P./Cineman	Científico
<b>F – Focus</b>	Polimnia/Cassandra	Canto	Cassandra/Cassie/oráculo	Mr Pierre	Fantástico
<b>G – Green</b>	Erato/Santa Constância	Poesia Lírica/Caridade	Constance/Connie/a garota ao lado	Peter	Home videos
<b>A – Adventure</b>	Melpomene/Charlotte	Tragédia	Carlotta/Lottie Líder revolucionária dos Extars	Crazy Leg Pierna Loca	Épico
<b>B – Bum</b>	Terpsicore/Perséfone	Dança	Cora/Prefeita de Cinecity / rainha do submundo	Badboy	Aventura
<b>C to C – Cold Cocked</b>	Thalia/Santa Catarina	Comédia	Catherine/Kate	Pete, o animal	Animação, Cartoon
<b>F to F – Film Festival</b>	Caliope	Poesia épica	Calliope/Cally	Willie	Refilmagens

Quadro 1 – Estrutura sequencial dos rolos/episódios de *The Adventures of Lucky Pierre*.

Fonte: Models of Complexity in Robert Coover's *John's Wife* and *The Adventures of Lucky Pierre*. Isabella Vieira de Bem, Porto Alegre: UFRGS, 2005, p.183

A linearidade é afirmada de acordo com a notação musical. C (Dó) corresponde à primeira nota da escala e à letra que abre o texto do primeiro rolo/capítulo, Cantus. Os rolos seguintes mimetizam a sequência: Documentary(D/Re), Exit (E/Mi), Focus (F/Fá), Green fields (G/Sol), Adventure (A/Lá), Bum (B/Si), Cold Cock ( dó a dó, uma oitava). Os nove rolos de filme também correspondem aos nove elementos da pauta de escritura musical, cinco linhas horizontais paralelas e quatro espaços intersticiais. A relação que se estabelece aqui é com o Modelo Musical da Complexidade de Deleuze e Guattari, que enfatiza a diagonal, um linha atravessando as linhas e espaços da pauta como elemento constituinte da musicalidade. Nisso também consiste a sugestão de que a narrativa não se desenvolve tampouco reside unicamente na linha, mas também nos espaços entre elas - um desafio à linearidade, mais um traço típico da hipertextualidade e do projeto político e estético de Coover.

A linearidade do modelo arbóreo hierárquico inscrito via notação musical, portanto, é atravessada, numa feição hipertextual, por linhas de fuga, seja pelas conexões (hiperlinques) da palavra de abertura com a letra correspondente a uma nota musical, seja pelo gênero do filme dirigido por uma determinada musa, seja através da manipulação da linguagem.

A linguagem verbal é explorada como se faz com uma outra matéria prima qualquer nas mãos de um artista plástico, até os limites da resistência de suas propriedades físicas, de modo a incorporar as convenções da arte presidida pela musa/diretora de cada gênero de filme. Nesse trabalho, Coover investe a linguagem com categorias estéticas oriundas de outras artes e meios. Tais conexões, diversas e simul-

tâneas, conferem, à narrativa, um nível de complexidade característico dos hipertextos, eminentemente eletrônicos e multimediais.

O primeiro rolo é dirigido por Cecília, aliás, Euterpe, a musa que preside a Música. Cecília é também a Santa Padroeira da Música no catolicismo. Há, ainda, uma preocupação com a ordenação na escolha de um filme mudo para o primeiro rolo, e um *revival* para o último, uma tática cooveriana de reconhecer a historicidade e a historiografia do próprio meio, ou seja, do cinema além de retomar o filme B que empresta o título ao romance.

A abertura do romance com a palavra *Cantus*, inscrita entre parênteses, remete à convenção das direções de palco, textualizadas numa peça teatral, o que permite realizar uma analogia com a invocação da musa, no poema épico. Dessa maneira, romance, poesia e drama encontram-se conjurados num só gesto, aliados ao registro da monofonia do canto gregoriano. Vale ressaltar que o capítulo encerra com a expressão *discant...*, sinalizando a passagem, o trânsito, o avanço da monofonia em direção à polifonia.

Para exemplificar a complexidade do arranjo formal que Coover concebe neste romance, vejamos a imbricação do uso plástico da sonoridade da língua para veicular sua dimensão musical em diferentes níveis. Para fabricar a atmosfera do inverno, do vento – ar em movimento – Coover compõe uma aliteração consistente de plosivas e fricativas, forçando a produção e expulsão do sopro e sua conseqüente acolhida pela audição enquanto se lê as linhas, é preciso envolver o corpo todo no processo dessa leitura. Além disso, as aliterações produzidas nessa feição servem não apenas ao aparelho perceptual da materialidade da língua como som – para forçar ao leitor a experiência do sopro/vento, mas também para chamar à atenção do leitor para esse arte/ofício, a porção pós-moderna cooveriana – ao elaborar explicitamente sobre essas qualidades sonoras na dimensão performática de itens lexicais do jargão musical. Na citação a seguir, na primeira página do romance, tem-se o espaço textual como território de invocação dos sentidos:

*(Cantus)* Um sussurro tornando-se um tom, o eco de um tom. Sofrido, um lamento suave incipiente flutuando na noite como um vento, como o eco de um vento, um cantochão, deslizando na distância atravessando as câmaras ventosas da noite, deslizando em uníssono através das câmaras espaçadas da noite inclemente, lugubremente, a cidade solitária, ela que era cheia de gente, assim um epiódion vazio vazado de sibilantes na distância carpindo a cidade solitária.(COOVER, 2002, p.1).<sup>3</sup>

Assim, a música – a arte –, sob o comando de Cecilia, ou Euterpe, compõe, ao mesmo tempo, a substância e a forma tanto do conteúdo quanto da expressão do rolo (em inglês, reel, homófona de real, real), conforme o modelo complexo da estratificação da linguagem, segundo Hjelmslev.

---

<sup>3</sup> No original: A whisper becoming a tone, the echo of a tone. Doleful, a soft incipient lament flowing in the night like a wind, like the echo of a wind, a plainsong wafting distantly through the windy chambers of the night, wafting unisonously through the spaced chambers of the bitter night, alas, the solitary city, she that was full of people, thus a distant and hollow epiodion laced with sibilants bewailing the solitary city.

Algumas passagens que exemplificam essa composição, como no diálogo entre Cissy e Lucky:

“Ou mesmo melodias derivadas de anagramas da escala!” “! Como B-E-D or D-E-E-D!

\_ Certo! D-E-A-D! B-A-B-E!

Cissy aperta um botão. Um painel desliza e um teclado elétrico rola na sala. Ela dedilha as melodias que eles inventam, improvisando sobre elas.

\_B-E-G-GE-D!

\_A-D-A-G-E!

Ele batuca na extremidade da sua caneca com o cachimbo, se vira para o bar para tocar as garrafas: A BAD DADDEE! AGED CAD! A DECADE ABED! FAGGED BAGGAGED! (COOVER, 2002, p.40-41)

As palavras e sentenças expressas pela seqüência de letras que correspondem aos acordes foram mantidas em inglês para exemplificar a técnica de composição. Cabe, portanto, um breve comentário ao menos sobre o sentido das mesmas. Elas fazem referência, no contexto, a objetos, pessoas, animais, num conjunto que remete ao grotesco da situação que está sendo vivida/filmada pelos personagens – um estupro – além de um adágio. Há toda uma inscrição irônica do campo da música em relação à estória que está sendo contada no romance. A palavra *adage* em inglês significa uma frase que expressa uma verdade geral sobre as pessoas ou o mundo, ao passo que *adagio*, o termo musical, ainda em inglês, significa música para ser tocada de modo lento e gracioso.

E na seqüência da narração:

Ela [...] transforma, metamorfoseia os temas, distorcendo as notas elementares, destituindo-as de suas velhas funções de linha de montagem na manufatura de sistemas de som progressivos, destruindo-lhes enquanto unidades únicas, criando todo um novo domínio sonoro, uma nova geografia da atividade de audição. BEADED! CEDED! CAB até CAFE e de novo FADE! FEED mais uma vez!

- e ACCEDE, L.P.! BE! (idem, p. 42)

Na citação acima, evidencia-se, mais uma vez, a intervenção poética de Coover no trato da linguagem e dos temas musicais, assim como vem marcando sua carreira na arte literária.

No trecho da abertura do romance, citado anteriormente, percebe-se também o processo interartístico neste romance, em que as inscrições parentéticas, convenção do texto teatral para direções de cena instauram a dimensão verbi (sistema lingüístico)-voco (extrato sonoro)-visual(grafema: parênteses, itálicos, maiúsculas). Esse mesmo processo é identificado com relação ao romance gráfico *Sin City*.

Na passagem: “Uma cidade de luzes cintilando sem vigor, buzina gritando. Espalhadas sem cuidado por uma margem lamacenta, sob vidraças sebosas: VERSÃO DO DIRETOR. Na cidade, ruas, prédios, gente, tráfego, passam num flagelo” (COOVER, 2002, p.6), há uma alusão à técnica de desenho das margens dos quadrinhos



da arte sequencial para incorporar efeito psicológico e carga emocional às ações da estória que está sendo contada e expressa em imagens e balões de texto.

No segmento linear do romance, Coover inscreve uma ruptura da sequência da estória que vinha sendo descrita e marca o salto para um outro cenário, e que se inicia com a onomatopéia, em itálico: “ Shh! “(p. 6). Trata-se ao mesmo tempo de uma inscrição de um enunciado proferido pelo leitor, advertindo o narrador – em *voice-over* – que fique quieto, que deixe a estória seguir, que não intervenha, pois se trata de um romance e não de um texto dramático, ou do personagem, Lucky Pierre, que naquele exato momento da estória está se esforçando para trocar a locação de filmagem, visualizando algo verde e quente, em oposição ao frio inclemente, e à neve da cidade, pedindo que o narrador, diretor, se cale e não interrompa a sua trajetória. A sequência descritiva iniciada pelo “Shh!”, termina assim: “Muito longe: o som the trompetes abafados –“ (p.6)

Em seguida a essa referência do retorno do som, lê-se

*BlaaaAAAAAAATT!* Ele pula de volta para a curva, mas tarde demais, um ônibus já caindo sobre ele - *THWOCK!* – Arranca seu pinto e segue roncando [...].

Ele senta na curva, arfando, encolhido miseravelmente sobre seu pau acabado, enrolado agora em jornal amassado, tentando extrair sonhos verdes de seus lobos congelados [...]. Algo parece abandoná-lo, um jato liberado, um desfalecer...(COOVER, 2002, p.6-7).

O aspecto na página utiliza, mais uma vez, um recurso da arte sequencial, o tratamento gráfico do letramento, ali empregado como uma extensão da imagem, podendo fornecer o clima emocional, uma ponte narrativa e a sugestão de som. Esse som, de impacto e de efeito Döppler, se constitui numa resposta do narrador ao personagem: não me mande calar, reforçando o quadrinho, o *framing*, o enquadramento do personagem, que deve se ater às linhas, caminhando para sempre.

A cena inscrita pelo letramento é resultado imediato do sinal verde para o ônibus, uma resposta do narrador ao verde evocado pelo personagem ao conjurar um cenário de conforto?

Em todo o romance o trajeto do herói descreve um rizoma, ou seja, cada tomada, cada filmagem pode conduzir, o que de fato ocorre, a mais e mais bifurcações, interminavelmente, repetindo o gesto e o re-instanciando. Sendo assim, em diversas ocasiões Lucky Pierre se pergunta como foi parar naquela situação da locação do filme, e é incapaz de reconstruir pela memória a sua jornada até ali, o processo que o conduziu até aquele ponto.

Visto que cada rolo, no romance, é estruturado como um plano distinto de consistência entre arte, linguagem, musa, e gênero cinematográfico, *As aventuras de Lucky Pierre* reafirma a sobrevivência da narrativa e do romance numa cultura que migra paulatinamente para ambientes de suporte tecnológico. A obra é capaz de realizar tal intento porque incorpora novos modos de interação, dessa forma, construindo

do novas subjetividades, novas formas de ler, escrever, comunicar e fazer fruir esteticamente a experiência humana.

A leitura cinematográfica dos quadrinhos *Sin City*, efetuada na produção do diretor Robert Rodriguez, do próprio Miller e de Quentin Tarantino como convidado especial (2005), pode ser entendida como a afirmação de que o cinema contemporâneo, como arte, também se constitui como território interartístico e como tal se vê permeado por outros registros, linguagens, formas, sistemas semióticos. Para além da associação, com a música, a ópera, o desenho, filmes como *Dogville* (2003), do diretor Lars von Trier, ou *Moça com brinco de pérola*, do diretor Mike Newell (2003), por exemplo, também sinalizam a mesma tendência na história do cinema, e não só provocam o exame dos nossos arquivos artísticos sob a lente interartística, no movimento vertical e diacrônico, como expandem nosso aparelho perceptual e expressivo, num vetor horizontal e sincrônico.

A humanidade como um todo, como raça, conta com as narrativas entre os meios concebidos e implementados para sua perpetuação. A questão a ser levantada aqui é se a humanidade será capaz de tornar-se o mapa que vem delineando **com** o mundo/território que habita ou se escolherá ceder e submeter-se a um território/mundo sempre pré-descrito no qual se ajustar. Coover parece provocar o questionamento de que, tal como Lucky Pierre, quem entre nós desejará levar uma vida fora dos fotogramas. Quem não terá calafrios diante da possibilidade de deslizar para a extremidade opaca do rolo, de existir fora da possibilidade da captura da representação?

Romances interartísticos como *The Adventures of Lucky Pierre* levantam tal dimensão ética tanto temática quanto esteticamente, na medida em que instituem um território interacional que convoca a mobilização do próprio corpo como *medium*. Literatura, cinema, música e arte sequencial compartilham seus avanços tecnológicos para dar vida – visibilidade – à verdade da arte.

---

<sup>i</sup> **Isabella de BEM, Dr<sup>a</sup> em Literaturas de Língua Inglesa**  
(Universidade Luterana do Brasil, Curso de Letras)  
E-mail: isadebem@yahoo.com.br

## Referências Bibliográficas

- [1] BEM, Isabella Vieira de. **Models of complexity in Robert Coover's *John's wife* and *The Adventures of Lucky Pierre*** Tese de Doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2005. 288 p.
- [2] BLACK, Joel. **The reality effect: film culture and the graphic imperative**. New York: Routledge, 2002. 286 p.
- [3] CARROLL, J. Joshua et alii. Screen: bodily interaction with text in immersive VR. **International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques archive ACM SIGGRAPH 2003 Sketches & applications**. Disponível em <<http://doi.acm.org/10.1145/965400.965533>> Acessado em 3 julho 2006
- [4] COOVER, Robert. **The adventures of Lucky Pierre**. Director's cut. New York: Grove Press, 2002. 405 p.
- [5] COOVER, Robert. **Pricksongs & descants**. New York: Grove Press, 2000. 256 p.
- [6] EISNER, Will. **Graphic storytelling and visual narrative**. 6.ed. Paramus: Poorhouse Press, 2006. 164 p.
- [7] EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 154 p.
- [8] MILLER, Frank. **Sin city. Balas, garotas & bebidas**. São Paulo: Devir, 2006. 158 p.
- [9] TOSKA, Susana Pajares. I am an intransigent realist. **Espéculo. Revista de estudios literarios**, Madrid, N.12, 1999. Entrevista. Disponível em <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero12/cooverinen.html>>. Acessado em 4 dez 2000.
- [10] WILLIAMS, Raymond. **Marxism and literature**. Oxford: Oxford University Press, 1977. 224 p.
- [11] WILLIAMS, Raymond. The technology and the society. In: WARDROP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. Ed. **The new media reader**. With introductions by Janet H. Murray and Lev Manovich. Cambridge: The MIT Press, 2003. p.291-300.