

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO SUDOESTE DA BAHIA – UESB
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEMÓRIA: LINGUAGEM E SOCIEDADE**

ANDRESSA DE SOUZA SANTOS

**IMAGEM, INTERMIDIALIDADE E MEMÓRIA: O DOKKAEBI EM GUARDIAN -
THE LONELY AND GREAT GOD**

**VITÓRIA DA CONQUISTA – BA
JULHO DE 2023**

ANDRESSA DE SOUZA SANTOS

**IMAGEM, INTERMIDIALIDADE E MEMÓRIA: O DOKKAEBI EM GUARDIAN -
THE LONELY AND GREAT GOD**

Dissertação apresentada à Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia (UESB) como requisito para a obtenção do título de Mestra em Memória: Linguagem e Sociedade.

Área de Concentração: Multidisciplinaridade da Memória

Linha de Pesquisa: Memória, Cultura e Educação

Projeto Temático: Memória, Cinema, Audiovisual e Processos de Formação Cultural

Orientador: Prof. Dr. Rogério Luiz Silva de Oliveira

**VITÓRIA DA CONQUISTA – BA
JULHO DE 2023**

S233i

Santos, Andressa de Souza.

Imagem, intermedialidade e memória: *O Dokkaebi em Guardian – The Lonely and Great God*. / Andressa de Souza Santos, 2023.

140f.

Orientador (a): Dr. Rogério Luiz Silva de Oliveira.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade, Vitória da Conquista, 2023.
Inclui referência F. 130 – 133.
1. *K-drama*. 2. Imagem - Cinematografia. 3. Intermedialidade. 4. Anacronismo. I.

Catálogo na fonte: **Juliana Teixeira de Assunção – CRB 5/1890**
UESB – *Campus* Vitória da Conquista – BA

Título em inglês: “Image, intermediality and memory”: the Dokkaebi in Guardian - The Lonely and Great God

Palavras-chaves em Inglês (Keywords): K-drama; image; cinematography; intermediality; anachronism.

Área de concentração: Multidisciplinaridade da Memória

Mestra em Memória: Linguagem e Sociedade

Banca Examinadora: Prof. Dr. Rogério Luiz Silva de Oliveira (Presidente), Profa. Dra. Milene de Cássia Silveira Gusmão (Titular), Profa. Dra. Dorotea Souza Bastos (Titular).

Data da Defesa: 28 de julho de 2023

Programa de Pós-Graduação: Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade

FOLHA DE APROVAÇÃO

ANDRESSA DE SOUZA SANTOS

IMAGEM, INTERMIDIALIDADE E MEMÓRIA: O DOKKAEBI EM GUARDIAN-THE LONELY AND GREAT GOD

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Memória: Linguagem e Sociedade – PPGMLS, como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Mestra em Memória: Linguagem e Sociedade

Local e Data da defesa: Vitória da Conquista/BA, 28 de julho de 2023.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Rogério Luiz Silva de Oliveira –
Presidente
Instituição: UESB

Ass.: Rogério Luiz Oliveira

Profa. Dra. Milene de Cássia Silveira Gusmão
Instituição: UESB

Ass.: Milene de Cássia Silveira Gusmão

Profa. Dra. Dorotea Souza Bastos
Instituição: UFRB

Ass.: Dorotea Souza Bastos

DEDICATÓRIA

Às minhas sobrinhas Clarice e Alice, que trazem
doçura, diversão, criatividade e amor à minha vida.

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES,
Ao Programa de Pós-graduação em Memória: linguagem e sociedade da Universidade
Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB,
À Coordenação do PPGMLS,
Ao meu orientador Prof. Rogério Luiz Silva de Oliveira,
À profa Dorotea Souza Bastos,
À profa Aline de Caldas Costa dos Santos,
Aos amigos Ygor Matos, Carlos Vinicius, David Santos, Marina Aoki, Mayara Mariano,
Miriam Santana, Yuzin, Carla Meira, Pandora e Lauro,
Ao meu irmão Maurício,
Aos meus pais Noel e Valdira,
À minha tia Nina,
Às colegas Paloma Oliveira, Silvaneide Dias e Ayume Guimarães,
Ao VISU - Grupo de Pesquisa e Extensão em Arte, Imagem e Visualidades da Cena,
Aos doramas que fazem a vida mais leve e divertida,
A Deus.

RESUMO

O presente estudo apresenta uma leitura multidisciplinar acerca do ato criador da imagem cinematográfica no drama sul-coreano **Guardian - The Lonely and Great God** (2016). Relacionando memória, criação e audiovisual, abordamos o conceito de materialidade segundo Fayga Ostrower, entendendo-a como plasticidade motivada e criativa, nutrido pela imaginação. Assim, verifica-se como a visualidade das cenas do drama supracitado plasmam um fenômeno de memória. A partir de uma análise dos recursos de composição visual das cenas do drama, realiza-se um recorte na figura do *dokkaebi*, ser pertencente ao folclore sul-coreano e protagonista do drama, compreendendo que, dentre as transformações que recebeu com o passar do tempo, há a transformação do ponto de vista imagético. A imagem transformada pelo audiovisual e visualizada nas cenas do drama, possui características anacrônicas e intermidiáticas. Diante dessa nova imagem, está-se diante de um embaralhamento de tempos heterogêneos que, ora remonta ao tempo do surgimento das lendas de cunho oral, ora são contemporâneas, modeladas criativamente pelas ferramentas cinematográficas. Para desenvolver essa investigação, separamos três objetivos específicos: a) introduzir os dramas sul-coreanos como um produto audiovisual cultural; b) investigar as dimensões criativas do drama, relacionando intermedialidade e anacronismo; c) analisar um conjunto de cenas em que a mídia audiovisual atua como agente criativo na ressignificação das lendas do dokkaebi.

Palavras-chaves: *K-drama*; imagem; cinematografia; intermedialidade; anacronismo.

ABSTRACT

This present study presents a multidisciplinary reading on the creative act of the cinematographic image in the South Korean drama **Guardian - The lonely and Great God** (2016). Relating memory, creation and audiovisual elements, we approach the concept of materiality according to Fayga Ostrower, understanding it as motivated and creative plasticity nourished by imagination. Thus, we observe how the visuality of the scenes in the aforementioned drama embodies a phenomenon of memory. Through an analysis of the visual composition techniques used in the drama's scenes, we focus on the figure of the *dokkaebi*, a character belonging to South Korean folklore and the protagonist of the drama, understanding that among the transformations it has undergone over time is the transformation of the imagetic perspective. The image transformed by audiovisual means and visualized in the drama's scenes possesses anachronistic and intermedial characteristics. Faced with this new image, we encounter a blending of heterogeneous times that sometimes harks back to the time of the emergence of oral legends and at other times us contemporary, creatively shaped by cinematographic tools. To pursue this investigation, we set three specific objectives: a) to introduce South Korean drama as a cultural audiovisual product; b) to explore the creative dimensions of the drama, relating to intermediality and anachronism; c) to analyze a set of scenes in which the audiovisual media acts as a creative agent in the resignification of *dokkaebi* legends.

Keywords: K-drama; image; cinematography; intermediality; anachronism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Poster de divulgação do drama do sul-coreano <i>Jealousy</i> (MBC, 1992).....	22
Figura 2 - Homepage do <i>fansub</i> brasileiro <i>Kingdom Fansub</i>	26
Figura 3 - Conteúdo publicado pela <i>Vai um Dorama?</i> no <i>Instagram</i> para o dia das mãe no Brasil.....	27
Figura 4 - Conteúdo memético da página “Vai um dorama?” no <i>Facebook</i>	27
Figura 5 - Cartaz promocional do drama sul-coreano <i>Guardian - The Lonely and Great God</i> (TvN, 2016)	29
Figura 6 - Lista de países com Centro Culturais Coreanos e Escritórios de Informação	35
Figura 7 - Cartaz Brasil Hallu Expo 2019	36
Figura 8 - Cartaz de divulgação do Brasil Hallyu Expo, edição de 2018 realizado em São Paulo pelo Centro Cultural Coreano no Brasil	37
Figura 9 - Cena da primeira vez que o casal protagonista se fala no drama sul-coreano <i>Guardian - The Lonely and Great God</i> (2016) filmado em Gangwon - Coreia do Sul.....	38
Figura 10 - Turistas recriando a cena do encontro entre o casal principal do drama sul-coreano <i>Guardian The Lonely and Great God</i> 2016 em Gangwon - Coreia do Sul	39
Figura 11 - Ilustração do <i>dokkaebi</i> , de um livro didático de 1923.	42
Figura 12 - Ilustração no livro didático <i>Joseon Language</i> de 1933.....	43
Figura 13 - Mascote oficial da torcida organizada do time nacional de futebol da Coreia do Sul - <i>Chiwoo Reddevils</i>	44
Figura 14 - Personagem <i>Kangdae the Dokkaebi</i> do jogo online DOTA 2.	45
Figura 15 - Tela do jogo sul-coreano <i>Dokkaebi-ga Ganda</i> (1995) com o personagem <i>Dokkaebi</i>	45
Figura 16 - Ilustração do <i>dokkaebi</i>	46
Figura 17 - <i>Frames</i> do filme <i>Dokkaebi 도깨비 감투</i> (1979) - <i>Dokkaebi</i> transformado em mulher.....	47
Figura 18 - <i>Frames</i> do filme <i>Dokkaebi 도깨비 감투</i> (1979) - <i>Dokkaebi</i> segurando uma clava.	47
Figura 19 - <i>Frames</i> do filme <i>도깨비 감투</i> (1979) - <i>Dokkaebi</i> segurando uma clava enquanto festeja.	48
Figura 20 - <i>Frames</i> do filme <i>Dokkaebi 도깨비 감투</i> (1979) - Grupo de <i>Dokkaebi</i> festejando.	48
Figura 21 - <i>Frames</i> do filme <i>Dokkaebi 도깨비 감투</i> (1979) - <i>Dokkaebi</i> festejando.....	49
Figura 22 - <i>Frames</i> do filme <i>Dokkaebi 도깨비 감투</i> (1979) - <i>Dokkaebi</i> tocando um instrumento musical durante o festejo.....	49
Figura 23 - Grupo de <i>jangseung</i> de madeira ao longo das margens do rio Namgang em Jinju - Coreia do Sul.....	50
Figura 24 - Pedra com padrão <i>dokkaebi</i> em montanhas, período Baekje.	51
Figura 25 - Pedra padrão <i>Dokkaebi</i> em um pedestal de lótus	52
Figura 26, 27, 28, 29, 30 e 31 - <i>Dokkaebi</i> sendo surpreendido pela presença de sangue de cavalo	69,70,71,72
Figura 32 - Luz noturna que cria texturas e ambienta a ação	86
Figura 33 - Textura do tecido da qual é feito a capa do <i>dokkaebi</i>	89
Figura 34 - Textura da corda que é manipulada pelo <i>dokkaebi</i>	89

Figura 35 - Plano geral do barco no mar agitado pelo <i>dokkaebi</i>	91
Figura 36 - Plano centralizado em <i>contra-plongée</i> do <i>dokkaebi</i>	93
Figura 37 - Plano fechado no rosto do <i>dokkaebi</i> que antecede uma das ações.....	94
Figura 38 - <i>Close</i> nos olhos do <i>dokkaebi</i>	95
Figura 39 - Plano do olho de Deus	96
Figura 40 - Iluminação com fogo que caracteriza a manifestação do <i>dokkaebi</i>	98
Figura 41 - Fogo que se espalha para frente do <i>dokkaebi</i>	99
Figura 42 - Faíscas do fogo fora do enquadramento.....	100
Figura 43 - Espada com efeitos visuais que expressam o fogo	101
Figura 44 - <i>Frame</i> do movimento da câmera em <i>zoom out</i> da ação do <i>dokkaebi</i> com a espada.	101
Figura 45 - Plano aberto do barco inclinado no mar.	102
Figura 46 - Fogo da espada que parte o piso de madeira do barco	102
Figura 47 - Fumaça azul que preenche o espaço destruído pela espada	103
Figura 48 - Ji Eun-tak segurando o bolo enquanto faz o pedido de aniversário a Deus.	105
Figura 49 - Ji Eun-tak sentada frente ao mar percebendo que começou a chover.	105
Figura 50 - Momento em que o Kim Shin e Ji Eun-tak conversam.....	106
Figura 51 - Cachecol usado por Ji Eun-tak.....	107
Figura 52, 53 e 54 - <i>Frames</i> que mostram a bainha da espada de Kim Shin apresentada nos primeiros minutos do primeiro episódio do drama.	108,1089
Figura 55 - Presença da cor vermelha na mãe de Ji Eun-tak quando foi salva pelo <i>dokkaebi</i>	110
Figura 56 - Ji Eun-tak na infância usando o cachecol de cor vermelha	111
Figura 57 - Acessório do uniforme de Ji Eun-tak na cor vermelha.....	111
Figura 58 - Cachecol de cor vermelha usada por Ji Eun-tak no dia que conhece Kim Shin	112
Figura 59 - Ji Eun-tak usando um casaco de cor vermelha no segundo encontro com Kim Shin	112
Figura 60 - Ji Eun-tak apagando o fogo na lixeira com água.....	113
Figura 61 - Ji Eun-tak sobrando o fogo na lixeira.....	114
Figura 62 - Momento em que o <i>dokkaebi</i> surge após ser invocado pelas chamas que Ji Eun-tak apagou.	114
Figura 63 - Efeito visual de fumaça distorcida que desaparece com o <i>dokkaebi</i>	115
Figura 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71 e 72 - Cena em que há a simulação do fogo pelo aparelho celular para invocar o <i>dokkaebi</i>	116,118,119,120
Figura 73 - <i>Frames</i> do momento que é revelado a marca no pescoço de Ji Eun-tak	124

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 OS DRAMAS SUL-COREANOS	18
2.1 Expansão do audiovisual sul-coreano	30
2.2 As visualizações do dokkaebi.....	40
3 IMAGEM, MEMÓRIA E CRIAÇÃO	53
3.1 O <i>dokkaebi</i>	53
3.2 O drama sul-coreano <i>guardian - the lonely and great god</i>	54
3.3 Intermidialidade e transformação	61
3.4 Anacronismo em <i>guardian the lonely and great god</i>	73
3.5 Materialidade da imagem e criatividade	76
4 A MATERIALIDADE AUDIOVISUAL DO <i>DOKKAEBI</i>	84
4.1 As formas da água	85
4.2 As formas do fogo	98
5 CONCLUSÃO.....	126
REFERÊNCIAS	130
ANEXO A – CONTOS TRADUZIDOS..	134

1 INTRODUÇÃO

Com um histórico marcado por conflitos e ocupações territoriais, a Coreia do Sul, ou República da Coreia, durante muito tempo parecia ser um local fechado às intervenções externas e era pouco influente em relação aos países vizinhos da Ásia Oriental. Localizada no sul da Península da Coreia, faz fronteira com a Coreia do Norte, ou República Popular Democrática da Coreia, país com o qual no passado já constituiu uma única nação. Há conflitos militares entre os dois países que permanecem ainda nos dias atuais, num cessar-fogo que dura já muitas décadas, dessa forma, não há um conflito ativo, mas os países seguem separados. Também existe a conjuntura de dominação japonesa e a influência chinesa que atravessaram a soberania daquela região. Historicamente, a Coreia sofreu por invasões de naturezas diversas, num trabalho de apagamento de sua identidade em detrimento à soberania japonesa.

A imagem da Coreia do Sul com o passar do tempo se transformou, hodiernamente é vista como um país moderno, inovador e tecnológico. É reconhecido como uma das nações de maior desempenho econômico do Leste asiático. Sua influência também se destaca no contexto da cultura pop asiática, através da música, produções audiovisuais e jogos, imerge em mercados externos (LEAL, 2018) e oferece através desses produtos midiáticos, ricas camadas culturais que auxiliam na propagação dos interesses nacionais de se tornar uma sólida indústria criativa.

Nesta nova condição de democracia livre, o país encontrou nos bens de consumo culturais formas de enfrentar crises financeiras e se estabelecer como uma potência econômica mundial. Através de iniciativas governamentais, o país cria novos movimentos para o mercado interno, instaurando uma nova dinâmica de produção e exportação de produtos culturais. Uma dessas frentes são as produções audiovisuais denominadas Dramas, que são abordadas no capítulo um de forma aprofundada. É em torno de uma produção desse formado, o drama sul-coreano **Guardian - The Lonely and Great God** (2016), que essa pesquisa se ampara para discutir criação, memória e intermedialidade.

Referente a estudos realizados no Brasil acerca de temáticas sul-coreanas, destaca-se os escritos da pesquisadora Krystal Cortez Luz Urbano, que já há alguns anos aborda as produções de dramas coreanos sob a ótica dos consumos de fãs, mediação e cultura. Também grupos de pesquisa como o MidiÁsia da Universidade Federal Fluminense - UFF (Grupo de Pesquisa em Mídia e Cultura Asiática Contemporânea) e o GELA da Universidade Federal de Sergipe - UFS (Grupo de Estudos sobre o Leste Asiático da Universidade Federal de Sergipe). Isso demonstra o potencial que as dinâmicas midiáticas da Coreia do Sul possuem e que ainda há campos a serem explorados. Dessa maneira, busca-se por meio desta dissertação, contribuir para os

estudos no Brasil, auxilia uma compreensão mais ampla e introdutória de outros aspectos da cultura sul-coreana, como aqueles que se atentam à imagem cinematográfica e as significações tecidas nelas por meio de suas ferramentas e instrumentos próprios.

Porém, antes de aprofundar nas considerações iniciais deste trabalho, um retorno a trajetória pessoal e acadêmica da autora desta dissertação se faz necessário. A motivação por pesquisar conteúdos asiáticos vem desde a graduação em Publicidade e Propaganda, com o trabalho de conclusão de curso intitulado “Caracterização, estilo e linguagem cinematográfica: uma observação do drama **Guardian - The Lonely and Great God**”, defendido em 2019 na Universidade Federal do Oeste da Bahia. Nele, buscou-se encontrar um estilo fílmico para aquela produção. Pela natureza de um estudo monográfico, apenas uma introdução a essa temática foi possível, tornando necessário a continuação da investigação nos estudos de pós-graduação. É nesse sentido que o curso de Mestrado em Memória: Linguagem e Sociedade - PPGMLS, abriu possibilidades novas de investigação daquelas cenas do drama estudadas inicialmente na graduação. Entendeu-se que havia mais que apenas plasticidade naquele estilo, então, a presente dissertação busca evidenciar os significados que vão além dessa composição visual pura. Há o encontro com diálogos que incitam a memória e a imaginação nesse jogo imagético.

Desde a infância, o gosto pessoal pelos produtos e cultura asiáticas se mostrou evidente. Produções como as animações japonesas assistidas na televisão e dramas asiáticos pela internet, foram desde muito cedo introduzidos na vida desta pesquisadora. A afinidade e afeição com o tema, possibilitou um olhar mais específico sobre o produto aqui abordado. No entanto, ao contrário de uma simples observação como espectadora, nesse trabalho há atuação de um olhar objetivo e clínico sobre as imagens que constituem o drama. Desde a investigação fundamental do cenário cultural sul-coreano, leva-se em consideração os traços e resquícios de outras culturas na história desse país, há a busca pelas histórias antigas, há a dificuldade em diferenciar o que advém do período de ocupação japonesa e o que é de fato sul-coreano. Dentre tantas camadas sensíveis de serem tocadas, nesse trabalho, há a atenção à tradução, que se apresenta como uma ponte de acesso importante dessas histórias e desses conteúdos culturais asiáticos diversos que atravessam a Coreia do Sul.

A tradução das lendas e alguns recursos bibliográficos que atendem à demanda para uma discussão cultural e histórica, foram feitas do inglês para o português, sempre que viável. É possível encontrar nomes, termos de lendas e rituais que envolvem o *dokkaebi*¹ sob o recurso

¹ Objeto de análise que pertence ao folclore sul-coreano.

da romanização. Isto é, um tipo de sistema que representa em alfabeto latino uma língua que usa outro sistema de escrita. Na Coreia do Sul, o alfabeto adotado é o Hangul (한글), e possui conjuntos de caracteres específicos. Com o intuito de facilitar um exercício de leitura global, a romanização pode usar da transliteração que representa o texto escrito, ou a transcrição, que remonta a uma representação da palavra falada, o som. Assim, há a romanização do Coreano para o Inglês. A própria palavra *dokkaebi* seria a romanização de 도깨비. Existe no inglês a tradução de *dokkaebi* para **Goblin**, termo que chega ao Brasil também. No entanto, a palavra pode remeter a outro ser mitológico, mais próximo do que é entendido por duendes. Tendo essa dissonância idiomática e por falta de um termo ou nome que represente de forma integral o que é descrito por *dokkaebi*, os 도깨비 são traduzidos aqui pela forma romanizada *dokkaebi*, mas apenas este termo é utilizado com o recurso da romanização. Ademais, é feita a tradução para o português numa tentativa de se fazer melhor a compreensão.

Um último destaque sobre isto, se dá no nome da obra aqui analisada: **Guardian - The Lonely and Great God**. O drama recebe outras formalidades ao redor do mundo, em hangul: *쓸쓸하고 찬란하神 - 도깨비*, romanizado: **Sseulsseulhago Chalranhashin: Dokkaebi**. Mas comercialmente pode-se encontrá-lo como **Goblin** ou **Guardian - The Lonely and Great God**. Na plataforma de *streaming Rakuten Viki*, há uma tradução em português disponível, mas não se sabe se esta é oficial ou feita por fãs, de todo modo em português obtemos: **Guardião: O Solitário e Grande Deus**. Esse esclarecimento de termos, nos torna úteis quanto a finalidade de justificar a escolha pelo título em inglês. Este último, por ser mais utilizado e, logo, mais conhecido, será adotado nesta dissertação para uma fácil identificação. No entanto, é possível encontrar a obra sob outros nomes, como os que estão elencados acima.

Como mencionado anteriormente, a tradução para português-brasileiro aqui realizada é livre, mas possibilita o acesso às informações que permitem o diálogo reflexivo que compõe cada capítulo dessa dissertação. Dessa maneira, nos anexos, é possível encontrar a tradução das histórias do *dokkaebi* que auxiliam nessa compreensão mais completa de um universo fabuloso sul-coreano.

Outro aspecto que fez parte da trajetória dessa pesquisa foi a dificuldade de acesso à fontes por meio de entrevistas. Com o cenário mundial de pandemia de COVID-19, um dos recursos de fontes precisos, se mostrou indisponível ou de difícil acesso, como o contato com o Centro Cultural Coreano no Brasil e o Departamento de Letras Orientais da Universidade de São Paulo - USP. Assim, as referências que constituem o cenário cultural em torno do *dokkaebi*,

foram retiradas da **Encyclopedia of Korean Folk Beliefs** e **Encyclopedia of Korean Folk Literature**, recurso bibliográfico que dá atenção à figura do *dokkaebi* dentro daquela sociedade. As duas referências são realizadas por estudiosos(as) da cultura sul-coreana para **The National Folk Museum of Korea**, vinculado ao Ministério da Cultura, Esporte e Turismo da Coreia do Sul. Considera-se, então, uma fonte segura e forte para orientar quanto ao entendimento do *dokkaebi* dentro de uma conjuntura cultural, social e histórica.

A escolha por trabalhar o conteúdo e fazer audiovisual dessas obras, se dá ao entendê-las como expressividades comunicativas que podem evocar significados mais profundos, que atendem a dimensões culturais extras que podem operar na visualidade e nos enredos dessas narrativas. Ao olhar as imagens do drama sob os aspectos que regem a função da direção de fotografia e direção de arte, conseguimos atender a ideia de um fazer audiovisual motivado e criativo, distante da noção tecnicista de um fotógrafo (FLUSSER, 1985), alheio ao ofício da arte. O ato criador é ação necessária, nutrida pela imaginação e faz surgir, nas cenas através da visualidade realizada pelas equipes responsáveis, a narrativa visual. É nesta narrativa que se observa as possibilidades latentes de uma memória sobrevivente que habita uma imagem contemporânea. Essa hipótese é discutida a partir do constructo teórico que orienta a metodologia dessa pesquisa.

Este trabalho dissertativo toca a temática das produções audiovisuais sul-coreanas intituladas k-dramas, ou ainda doramas numa linguagem mais informal, com ênfase no drama **Guardian - The Lonely and Great God** (2016). Com vistas a uma análise imagética, busca-se compreender as camadas culturais que o protagonista da série, Kim Shin, reserva enquanto ser folclórico daquele país: o *dokkaebi*. Dessa maneira, o recorte da pesquisa se atém ao *dokkaebi* sul-coreano sob os aspectos plásticos que possui desde sua origem até a forma que ganha no drama pelo audiovisual. Dessa maneira, o objetivo da pesquisa é compreender como a visualidade das cenas do drama **Guardian - The Lonely and Great God** plasmam um fenômeno de memória sobrevivente. É preciso nisso, compreender a possível intermedialidade que o drama (mídia audiovisual) conjuga com as lendas (mídia literatura). É devido aos traços que compartilham nessa condição de fronteiras entre mídias, que, nesse estudo, há sempre uma dualidade de elementos sendo resgatados, ora presentes nas histórias da literatura, ora constituídas pelas ferramentas do audiovisual. Das possibilidades múltiplas de investigação que habitam esse esquema, atém-se às imagens motivadas - àquelas que integram a narrativa visual - pensadas e criadas de forma a atender uma dimensão narrativa, mas também que respaldam a nossa compreensão de uma memória que sobrevive nas imagens.

Aprofunda-se numa investigação que busca, na cinematografia e na arte, encontrar resquícios das lendas do *dokkaebi* - ser folclórico. Respeitamos a condição de uma literatura que surge através da oralidade, que muda e se transforma, e observa-se se nas imagens existe essa transformação. À vista disso, para o fim de introduzir o contexto das produções de k-dramas, dedica-se o capítulo um à esfera histórica de mercado, expansão, consumo e desenvolvimento. No capítulo seguinte, resgata-se as condições históricas da cultura sul-coreana, observando na literatura e no audiovisual uma relação intermediária (RAJEWSKY, 2012), já apontado as imagens do drama como suporte para uma discussão em torno da memória sobrevivente e da condição anacrônica que se encontram (DIDI-HUBERMAN, 2015). Assim, defere-se às imagens do drama, as imagens transformadas pelo audiovisual, como intermediárias e anacrônicas. Identificadas sob esses dois ensejos, o capítulo seguinte trabalha a análise imagética e evidencia, mais concretamente, onde é possível observar anacronismos habitando a superfície da imagem tecida pelo audiovisual, e como a condição de um produto intermediário, potencializa essa interpretação.

Para o desenvolvimento dessa investigação, foram separados três objetivos específicos: a) introduzir os dramas sul-coreanos como um produto audiovisual cultural; b) investigar as dimensões criativas do drama, relacionando intermedialidade e anacronismo; c) analisar um conjunto de cenas em que a mídia audiovisual atua como agente criativo na ressignificação das lendas do *dokkaebi*. No decorrer dos capítulos, a discussão de cada item tem como base as lendas do *dokkaebi* e o ato criador na visualidade das cenas criadas pelo audiovisual. Estabelece-se nessa dinâmica um espaço reflexivo em torno das imagens, entendendo-as como motivadas, criadas de modo a operar em sua linguagem recursos que subvertem o próprio enredo. Dessa maneira, no corpus do capítulo três, dedicado à análise, o recorte dá-se no primeiro episódio do drama em que as cenas estejam atendendo a materialidade que compõe as cenas, essa condição criativa do audiovisual coabitando a memória sobrevivente de lendas. É nessa relação entre literatura e audiovisual que as cenas são analisadas.

Em **Guardian - The Lonely and Great God** encontramos um espaço intermediário que possibilita discutir o cruzamento de tempos diferentes na imagem. Ademais, entender que a condição anacrônica de uma imagem nos leva a estar diante também de interpretações diferentes, memórias distintas são convocadas a participar da experiência do olhar. Ao assistir as cenas do drama, o espectador é colocado diante de imagens abertas que integram parcela dessa possível reflexão. Nas cenas do drama, permitimos acessar passados de origens variadas, invocamos a memória também do espectador. A imagem ressalta sob a forma de sua própria materialidade, construção de sentidos plurais, a invocação de memórias, orientação de

possibilidades. É um movimento heterogêneo que pouco interessa definir, mas que existe e é sentido. Pela análise, alguns são percebidos pelas ferramentas do audiovisual.

As reflexões desta dissertação atuam em direção a uma possível memória criativa que habita também o fazer cinematográfico (OLIVEIRA, 2016). Subverte-se as ferramentas para além do exercício prático, observa-se o resultado na tela, os interpretamos nessa condição criativa em que memória e imaginação são convidados a integrar uma experiência cultural. É nesse sentido que é preciso entender o drama como um produto cultural e não produto audiovisual apenas, pois nele há camadas de sentido que habitam e são construídas por um fundamental contexto de história do país, de sua circunstância cultural e de sua identidade.

Cabe à seção 2 estabelecer uma base que dá suporte para a compreensão do contexto em que os dramas sul-coreanos surgem e são comercializados dentro da indústria criativa da Coreia do Sul. Com título **Os Dramas sul-coreanos**, ela auxilia na compreensão criativa e cultural em que mídias como literatura e audiovisual operam nas imagens. Assim, a discussão perpassa pelos mecanismos estratégicos que a Onda Coreana (Hallyu), um movimento econômico-cultural de imersão em produtos coreanos, seguiu até se estabelecer como estratégia de superação de crises econômicas (SANTOS, 2017). A partir dessa interface histórica e mercadológica cuja trajetória marca esse tipo de produção, compreende-se a imagem do *dokkaebi* em produtos midiáticos e possíveis artefatos históricos que remontam a imagem desse ser em sua nuance mais antiga. Obtém-se um percurso de transformação imagética que aponta para uma certa inconstância de padrões visuais, deixa-se em aberto a criação da aparência desse ser em suportes midiáticos diversos, até chegar ao audiovisual, com o drama.

Na seção 3 com título: Imagem, memória e criação, observa-se o drama **Guardian - The Lonely and Great God** com maior atenção à sua origem narrativa, o recurso de oralidade e memória coletiva (HALBWACHS, 2003). A partir disso, inicia-se a uma reflexão que conduz a conceitos de anacronismo e intermedialidade. O primeiro conceituado por George Didi-Huberman (2015), e o segundo sob os preceitos de Irina O. Rajewsky (2012). Para Didi-Huberman (2015), o anacronismo trata-se do encontro e entrelaçamento de tempos diferentes em uma mesma imagem e nessa condição heterogênea há a sobrevivência do tempo passado. Aproxima-se essa reflexão com o drama, ao considerá-lo uma obra intermidiática, isto é, segundo Irina O. Rajewsky (2012), acontece no encontro e diálogo de mídias distintas. Esses diálogos dão frente a três possibilidades de intermedialidade: a transposição midiática, a “combinação de mídias” e a de “referências intermidiática”. Abordamos as três de forma mais aprofundada, e sob o olhar da autora, relacionando essa força intermidiática com as imagens

anacrônicas do drama. Por fim, o capítulo se encerra com a abordagem de preceitos que regem a criatividade e a materialidade, sob orientação de Fayga Ostrower (2014).

Essa discussão à luz da forma e da matéria, traz embates cruciais para o que se considera materialidade nas cenas do drama. Ostrower (2014) conceitua materialidade como aquilo que é transformado pelo homem. Assim, objetiva-se a ótica do realizar criativo das equipes de direção de arte e de direção de fotografia na modelagem das formas, nas materialidades resultantes. Compreende-se de forma mais ampla o papel de cada equipe criativa, o que rege o ato criador, e como a imagem do drama é potencializada pela ação criativa do audiovisual que modela, dá forma e significação para cada materialidade acessada na imagem do drama. Isto nos dá base para análise imagética que segue no próximo item.

Na seção 4, intitulado A materialidade audiovisual do *Dokkaebi*, busca-se encontrar na ação criadora do audiovisual a ressignificação das lendas do *dokkaebi*. Dispomos isto, entendendo já que as imagens do drama suportam uma memória sobrevivente através do anacronismo. Nas cenas abordadas, reitera-se o diálogo intermidiático entre literatura e audiovisual, o que respalda a análise que segue por dois vieses: as dimensões plásticas (materialidades do fazer da direção de arte de direção de fotografia), e as dimensões narrativas, que orientam aos resquícios das lendas do *dokkaebi* na literatura. O corpus da análise atém-se ao primeiro episódio do drama e é acessado por meio das imagens que evocam essas duas dimensões.

O trabalho é desenvolvido dentro de dois grupos: a memória e a imagem. Dilata-se a compreensão delas e subverte-se as interpretações possíveis. Há o retorno das lendas quando orientamos a visualidade das cenas. Há o encontro de temporalidades distintas, e não há a preocupação de desgastar todas essas temporalidades, mas interessa atender a sobrevivência do passado nessa condição anacrônica que as imagens do drama apontam. Interessa o agir do audiovisual na criação, na imaginação e como a maternidade pode conferir esse recurso de sobrevivência das lendas daquele país. O trabalho tem a temática cultural sul-coreana como base e convida o encontro desses traços de memória sobrevivente na estética, na narrativa visual, que guia a experiência de olhar uma obra audiovisual. **Guardian - The Lonely and Great God** é um produto audiovisual cultural que sobrevive essas lendas, as transformam pelo recurso da imaginação e constitui-se como uma obra que salvaguarda traços da memória coletiva de seu país. Portanto, no percurso do presente trabalho verifica-se como a visualidade no drama supracitado confere em sua plasticidade, um fenômeno de memória sobrevivente.

2 OS DRAMAS SUL-COREANOS

Originados no Japão na década de 1950, os dramas são um tipo de produto audiovisual asiático criados inicialmente para televisão que se assemelham ao formato de novelas. Em suas primeiras denominações, surge o termo “Dramas de TV”, sendo comumente chamados por dorama, que corresponde à pronúncia japonesa para a palavra em inglês drama. Este, inclusive, é o termo mais utilizado no Brasil. O formato televisivo se popularizou pela Ásia, recebe denominações que distinguem-se pelo aspecto territorial do país que os produziu, assim surgem os J-dramas (dramas japoneses), K-dramas (dramas sul-coreanos), TW-dramas (dramas taiwaneses), C-dramas (dramas chineses), dentre outros (MADUREIRA; MONTEIRO; URBANO, 2014).

Podemos compreender que Drama de TV “é um termo genérico que designa o formato televisivo que abrange as ficções seriadas produzidas pelas indústrias televisivas oriundas, principalmente, do Leste e Sudeste Asiáticos” (MADUREIRA; MONTEIRO; URBANO, 2014, p. 2). Os dramas de países diferentes podem se assemelhar entre si, devido ao formato que esse produto possui e compartilha, porém os traços culturais demarcam diferenças relevantes de identidade. Desta forma, os dramas possuem uma certa configuração simbólica parecida, mas são igualmente específicos para cada país. Essas produções recebem simbologias históricas e contextos sociais próprios, os tornando diferentes entre si.

Ao observar o nome que esse tipo de produto audiovisual recebe, o termo “drama” pode se confundir com gênero cinematográfico de mesmo nome, mas neste caso, o drama designa o formato. Nesse sentido, os dramas costumam ter temporada única, possuir de 8 a 25 episódios com duração média de 1 hora. No entanto, é possível que alguns dramas tenham outras características de formato, podendo ter duas temporadas, ou mais episódios (URBANO; ARAÚJO, 2017). Há também os web-dramas, produções de curta duração, com poucos episódios e que são pensados especificamente para a internet.

São histórias bem fechadas em torno de 16 ou 20 episódios para os sul-coreanos, 30 episódios para os taiwaneses e chineses, e 10 episódios para os japoneses. Todos esses elementos juntos, o formato, as particularidades da cultura asiática, a história do drama, é o que explica o sucesso dos dramas asiáticos na América Latina, por exemplo. (CAMPOS; TEODORO; GOBBI, 2015, p. 179).

É comum que nessas produções, principalmente as do Japão e da Coreia do Sul, incorporem outros produtos culturais dentro do drama. Assim como no cinema sul-coreano,

pode haver a presença de astros, ou, mais especificamente na conjuntura da Hallyu, o *idol*, persona que participa de grupos musicais conhecidos e que pode contracenar no enredo dos dramas, ou fazer parte da trilha sonora. Tal característica está intrinsecamente ligada à lógica de exportação de produtos culturais da Coreia do Sul e das estratégias políticas do *soft power*², conforme abordado inicialmente. Ao exportar o drama, há a exportação de contextos culturais diluídos na narrativa, na música, no cenário, na comida etc. Essa é uma forte característica desse tipo de produção, embora a Coreia corresponda ao país que mais obteve êxito com tal abordagem.

Um fator que corrobora para a popularização dos dramas está na essência do que se configura o sistema de agências de entretenimento. Conglomerados empresariais asiáticos tendem a agenciar indivíduos e treiná-los para se tornarem astros de *K-pop*³, apresentadores de programas de televisão, músicos e atores. Os treinamentos são direcionados para jovens e podem durar anos, normalmente de 2 a 3, ou até mesmo práticas que duram uma década de treinamento, se o indivíduo assinar contratos ainda na infância. Na medida que as variáveis de progresso nos níveis de canto, dança e atuação aumentam, mais esses sujeitos se aproximam da chance de estreiar oficialmente como um artista da agência de entretenimento, passando a serem chamados de *idols* na Coreia do Sul, ou *aidoru*, no caso do Japão (SANTOS, 2017).

Esses artistas multitalentosos são agentes importantes na disseminação do fenômeno da Hallyu. Eles participam de comerciais, programas de entretenimento (tanto como convidados, quanto como apresentadores), apresentam eventos, cantam em festivais internacionais e atuam em produções cinematográficas e dramas. Na Coreia do Sul, os *idols* cantam em mais de um idioma, lançam álbuns de música para mercados fonográficos específicos e estreiam em países como o Japão e a China. Isso é parte da estratégia de expansão cultural global do país; as empresas recrutam, muitas vezes, descendentes asiáticos em audições internacionais, prospectando alcançar públicos estrangeiros, inclusive no ocidente (SANTOS, 2017).

A estratégia de nosso grupo é construída em torno da língua. Nós fabricamos boy bands a partir de castings, escolhendo rapazes que falam diferentes línguas, como no caso dos membros do Super Junior. [...] Em certos casos,

² Soft power é uma expressão usada na teoria das relações internacionais para descrever a habilidade de um corpo político — um Estado, por exemplo — para influenciar indiretamente o comportamento ou interesses de outros corpos políticos por meios culturais ou ideológicos. Fonte: Wikipedia.

³ Korean Pop - Pop sul-coreano. Gênero musical fomentado por um sistema de colaboração entre indústrias que produzem grupos e artistas, estreando-os como idols. São treinados por empresas de entretenimentos, capacitando-os em múltiplas atividades, como o canto, a dança e a atuação profissional. Os grupos de K-pop cantam predominantemente em Coreano e Inglês, mas há também trabalhos em mandarim e japonês. É possível destacar nomes de grupos como BTS, Blackpink, Twice, DBSK (TVXQ), 2ne1, Super Junior, Big Bang e artistas solos como BoA, PSY e Hyuna.

eles são encaminhados para cursos de línguas, como aconteceu com a cantora BoA: assim que a contratamos, quando ela tinha 11 anos, ela começou a aprender japonês, inglês e depois mandarim. Em geral, nossas boy bands são capazes de cantar em quatro línguas, coreano, inglês, japonês e mandarim - e às vezes mais. Depois, organizamos uma imensa campanha de marketing, com a particularidade de ser completamente local: promoção, produtos, programas de televisão, tudo é integralmente formatado em nível local. Finalmente, nossos artistas são “multi-purpose stars”, o que significa que são treinados para cantar, dançar, representar nas séries de televisão e atuar como modelos. (MARTEL, 2013, p. 802-803).

O trecho acima, retirado de uma entrevista de Lee Soo-man, na época presidente de uma das maiores agências de entretenimento da Coreia do Sul: *SM entertainment*, aponta a singularidade do contexto de colaboração entre indústrias, isso significa que essas agências prospectam e lançam nomes que farão parte de produtos culturais diferentes, mas que podem aproximá-los, quando setores colaboram entre si. Nesse sentido há no conteúdo dos K-dramas, o trabalho colaborativo entre a indústria do audiovisual e a indústria fonográfica quando os *idols* são convidados a atuar ou cantar. Essas colaborações aumentam a possibilidade de resultados positivos no mercado.

Segundo Campos, Teodoro e Gobbi (2015) esse tipo de colaboração em dramas atrai fãs desses *idols* e conquistam mais audiência durante a transmissão na televisão. E, caso opte-se por visualizar esse mesmo produto no contexto do *streaming*, há a produção de conteúdo de fãs internacionais na internet. Eles criam espaços colaborativos de discussão, apoio e divulgação do drama nas redes sociais.

A relação comercial dos dramas de televisão é majoritariamente entre países asiáticos, cujas culturas são próximas o bastante para compor as grades de programação de nações vizinhas. No entanto, se antes o drama era feito primeiramente para televisão e depois havia a exportação para a internet ou para emissoras de televisão de países próximos, hoje os dramas recebem apoio para operarem individualmente nas redes de televisão. Esse status solo existe devido à entrada de plataformas de *streaming* na produção ou co-produção de vários nomes de dramas. A *Netflix*, por exemplo, abriu escritórios na Coreia do Sul e frequentemente estreia produtos em coprodução com produtoras independentes, ou compram dramas que já foram exibidos na televisão sul-coreana.

Em 2023, foi divulgado que essa mesma plataforma vai investir o montante de US\$ 2,5 bilhões em produtos de entretenimento sul-coreano, como dramas, filmes e programas de variedade (LOPES, 2023). Em 2021, **Round 6** ou **Squid Game** - drama sul-coreano com produção original da *Netflix* - conquistou a maior audiência da história da plataforma, o sucesso do drama foi internacional, este ficou no topo entre as produções mais assistidas do mundo.

Outro título como **Uma Advogada Extraordinária** de 2022, também atingiu altos números de visualizações. O interesse da plataforma em produtos de entretenimento cultural da Coreia do Sul é crescente e demonstra que a Hallyu estabelece novos parâmetros de influência no mercado externo.

No que tange a aproximação cultural com a América Latina, os dramas podem ter semelhanças com os enredos das telenovelas, “apresentando consideráveis doses de melodrama. Sendo assim, é possível sugerir que existe certa familiaridade dos públicos latino-americanos e brasileiros com a narrativa contida nesse dado formato” (URBANO, ARAÚJO, 2017, p. 8). A premissa apresentada pelas autoras é acentuada ao observar o histórico de emissoras de televisão brasileiras transmitindo dramas sul-coreanos. Na Rede Brasil, em 2018, transmitiu o drama *Iris II* (KBS⁴, 2014) e em 2015 o drama **Happy Ending - O caminho do Destino** (JTBC⁵, 2012) (KNABBEN, 2015; SACOMAN, 2018).

Os J-dramas estabeleceram um dos principais modelos desse tipo de produção: os trendy drama, que “ênfatizam relacionamentos profissionais e amorosos, possuem forte apelo turístico, exibem centros urbanos japoneses e belezas naturais, bem como trabalham com artistas da moda e tocam os grandes hits da música” (URBANO; ARAÚJO, 2017, p.4). O modelo também costuma retratar com leveza o cotidiano contemporâneo de jovens (LEE, 2004). O modelo de trendy drama japonês foi incorporado na indústria televisiva coreana por volta de 1990, segundo Dong Hoo Lee (2004, p. 254, tradução nossa):

Os dramas da televisão japonesa, que naturalizaram a cultura da mídia americana em seu contexto local e criaram tendências culturais distintas, tornaram-se um modelo para a produção televisiva coreana. Os trendy *dramas* coreanos passaram a incorporar os códigos semelhantes aos dramas japoneses que refletem as tendências globais da cultura de consumo. No entanto, não pode ser considerado apenas um imitador da cultura da mídia japonesa. Em vez disso, a influência não oficial das convenções dramáticas japonesas sobre os dramas coreanos mostra um caso intrigante de hibridização cultural na formação dos produtos da mídia local.

Para o autor, é difícil estabelecer com clareza uma definição para o modelo trendy drama, ele aponta frases com características que podem auxiliar numa compreensão genérica, como: "satisfazer o gosto da geração de vídeo", "ênfatizar imagens visuais", "tempo rápido e música de fundo alegre" e "seguir a última moda" (LEE, 2004, p. 257). Isso demonstra como esse tipo de drama se distancia de outros modelos existentes, como os Dramas de Época, nos

⁴ Korean Broadcasting System - Emissora pública nacional da Coreia do Sul, fundada em 1973.

⁵ Joongang Tongyang Broadcasting Company - Canal de televisão a cabo sul coreano fundado em 2011.

quais histórias que se passam no contexto de um tempo passado, numa época de dinastias e reinos, muitas histórias desse formato tendem a ser mais longas. O ritmo das cenas no trendy drama remete a uma sociedade igualmente mais moderna e rápida, com doses leves de humor e contextos pautados no cotidiano.

Jealousy (MBC⁶, 1992), é considerado o primeiro trendy drama sul-coreano, após índices bem sucedidos de audiências, levou o formato a se popularizar entre as emissoras de TV nacionais, na mesma década, surgem outros títulos seguindo sua fórmula: **Lovers** (KBS, 1993), **Pilot** (MBC, 1993), **The Final Game** (MBC, 1994) e **Love in Your Heart** (MBC, 1994) (LEE, 2004). Então, podemos destacar **What is Love** (1997) um drama importante no contexto da Hallyu. Ao ser transmitido na China, obteve 15% da audiência local - a segunda mais alta para uma produção estrangeira. (CAMPOS; TEODORO; GOBBI, 2015). Por último, destaca-se **Winter Sonata** (KBS, 2003), que foi exibido pela TV NHK (Nippon Hoso Kyokai), o drama é considerado um produto transformador que agiu sobre o imaginário dos japoneses frente aos sul-coreanos. O sucesso do drama, refletiu no turismo do país e tornou as locações do drama pontos turísticos. (CAMPOS; TEODORO; GOBBI, 2015), (KOREAN CULTURE AND INFORMATION SERVICES, 2011).

Figura 1 - Pôster de divulgação do drama do sul-coreano *Jealousy* (MBC, 1992)



Fonte: mydramalist.com

⁶ *MBC TV* - Rede de televisão aberta sul-coreana fundada em 1969.

Ainda que o Japão tenha sido pioneiro na produção e distribuição de dramas, a Coreia do Sul atualmente é um dos países que mais produz e exporta esse tipo de produto. Destacam-se por investirem em recursos técnicos em suas produções, dão especial atenção a escolhas como: as locações, o elenco escalado e o roteiro a ser dirigido. Tais aspectos são importantes, principalmente, para a condição de exportação da qual boa parte dos dramas irão se propor a cumprir. Cuidados para elaboração da narrativa, através do enredo, são arranjados de forma a explorar a afinidade intercultural asiática, geram valor simbólico, cultural e econômico (SANTOS, 2019). Ao compreender que essa indústria encontra na exportação de bens de consumo culturais formas de alavancar seu poder econômico. É fácil observar como esses produtos são bem estruturados e funcionam para a Hallyu como ferramentas. Tal rigor técnico e atenção às nuances interculturais permitiram aos K-dramas se estabelecerem como um produto transmidiático funcional, que possibilita atender audiências distintas sem perder os aspectos que o tornam distintamente sul-coreanos. O esforço conjunto desse movimento teve suas ações restritas inicialmente à esfera asiática, e constitui a primeira geração da Hallyu (SANTOS, 2019).

Uma característica marcante dos dramas sul-coreanos está na presença dos preceitos do "confucionismo"⁷. Está no respeito pela ética e moral coreanas, como um "código" cultural. São expressos como plano de fundo nas tramas, e esta é uma característica notada já no primeiro contato com as obras, de acordo entrevista do produtor sul-coreano JB Song:

Nossas séries devem estar perfeitamente de acordo com os valores asiáticos. E o motivo disso é o confucionismo, que é muito forte na Coreia, não tanto como religião, mas como cultura. Isto quer dizer que a família é o centro da sociedade, que a lei do sangue tem primazia sobre as outras leis; na Coreia, os irmãos e irmãs são cruciais, e ninguém discute um pedido do pai ou do irmão mais velho. (MARTEL, 2013, p. 824).

Acerca do que pode compor um drama sul-coreano JB Song (MARTEL, 2013, p. 824-825) afirma:

Para começo de conversa, há o riso [...]. Um drama precisa ser divertido. Depois, devemos falar da realidade, pois um drama coreano é muito real, os atores interpretam seu papel normalmente, sem exagerar na representação, como nas séries japonesas, e é aí que a coisa se torna interessante. Não há sexo nas nossas séries, mas vemos beijos: não estamos em Bollywood! E, como na

⁷ Confucionismo é um sistema de pensamento e comportamento que surgiu na China antiga a partir dos ensinamentos do filósofo chinês Confúcio (551 - 479 a.C). Pode ser descrito como uma tradição, uma filosofia, uma religião humanista, um modo de governar ou um modo de vida.

vida cotidiana, existem adultérios, prostituição e gays. Pois bem, nós podemos falar também desses temas. E é o que fazemos.

Esses traços de confucionismo presentes nas obras podem corresponder a um elemento-chave que remonta a essa afinidade cultural existente entre países asiáticos, e que tão bem se encaixou na primeira fase Hallyu.

É possível então conferir os dramas como o principal produto dessa primeira fase, mas já no contexto da segunda, que teve início em 2010, o *K-pop* ganha vantagem, se tornando o produto de maior destaque da Onda Coreana. Da maneira que se conhece atualmente, o *K-pop* teve forte inspiração nos conceitos musicais e estéticos do J-pop, entre eles a cultura *aidoru* com o sistema de agências e a influência americana nas músicas. As agências de entretenimento são responsáveis por formar os grupos de *K-pop* e treinar os *idols*, disseminando a música, o visual, e a presença cultural nos clipes e demais produtos que vierem protagonizar comercialmente.

Embora o *K-pop* de fato tenha se tornado o principal produto do eixo desse movimento, a colaboração mútua entre eles se fortaleceu na segunda fase da Hallyu. A obra **Boys Over Flowers** (KBS, 2009), destaca-se por ter em sua trilha sonora a participação do ator Lee Min Ho, também protagonista do drama. Na obra, existe a participação especial e interpretação musical dos grupos de *K-pop* SS501, SHINee e KARA. A presença desses *idols* possibilitou o drama conquistar altos índices de popularização, inclusive fora da Coreia do Sul (CAMPUS; TEORODO; GOBBI, 2015).

Outrossim, sobre o caso da produção **The Heirs** (SBS⁸, 2013), que assim como o drama anterior, conta com os protagonistas na trilha sonora. Para além disso, participa o *idol* Ken, do grupo de *K-pop* VIXX, também Changmin do 2AM. E, por último, assim como no drama anterior, possui a participação especial em uma cena do *idol* Heechul, do grupo Super Junior. Em termos de co-produção com interesse em exportação, **The Heirs** foi a primeira obra de colaboração entre uma produtora sul-coreana com uma empresa de distribuição estadunidense, a plataforma DramaFever.

Outras produções de dramas sul-coreanos que se destacam nesse sentido são as obras **Descendants of the Sun** (KBS, 2016) e **Guardian - The lonely and great god** (TVN⁹, 2016). No primeiro, há a apresentação em forma de concerto do grupo de *K-pop* Red Velvet, que aparece no último episódio cantando a canção Dumb Dumb. Além, claro, da presença de *idols*

⁸ Seoul Broadcasting System é uma rede de rádio e televisão nacional na Coreia do Sul, fundada em 1990.

⁹ Total Variety Network é um canal de televisão por assinatura sul-coreano, fundado em 2006.

na trilha sonora, como Chen do grupo de *K-pop* EXO. No caso do segundo, há a atuação do *idol* Yook Sung-jae do grupo de *K-pop* BtoB. Já na trilha sonora, o drama se estabeleceu como uma das produções sul-coreanas com as faixas musicais mais populares nas plataformas de *streaming* como *Spotify* e *YouTube*. É possível destacar o título **Stay With Me**, interpretado por Chanyeol do grupo de *K-pop* EXO e a cantora sul-coreana Punch que em 2023 somou mais de 436 milhões de visualizações no vídeo musical oficial no *Youtube*. No drama há canções também interpretadas pela *idol* Soyou do grupo de *K-pop* SISTAR, e uma faixa com o grupo de *K-pop* Mamamoo.

Essa discussão possibilita-nos perceber como o *K-pop* e os *K-dramas* são importantes aliados na conjuntura de um consumo distintamente digital. Tal aspiração é observada no conjunto de atividades realizadas pelos fãs, que ativamente se envolvem na produção de conteúdo para essas obras, ao gerar memes, criar portais de notícias, e até mesmo ao legendar e distribuir produções de forma democrática e gratuita na internet.

A prática recebe o nome de *fansubber*, trabalho de legendagem e distribuição feito por fãs e para fãs (MADUREIRA, MONTEIRO, URBANO, 2014). O exercício desta atividade teve início num cenário anterior à praticidade do *streaming*. Os *fansubs* eram (e ainda são) ambientes de circulação dos dramas em territórios nos quais o consumo desses produtos eram dificultados, seja pela barreira linguística ou por não estarem nas grades de televisão. Conforme as mídias sociais foram se estabelecendo e o acesso à internet facilitado, os espectadores também se tornaram distribuidores e divulgadores dessas obras.

Os fóruns e as redes sociais dos *fansubs* atuam de forma a aproximar interculturalmente os produtos asiáticos e o público ocidental. Esse caso não se restringe apenas aos produtos sul-coreanos, a prática *fansubber* é adotada em diversos produtos e de origens geográficas variadas. O próprio Japão com os animes - animações japonesas – teve na prática *fansubber* uma base importante para divulgação e consumo. No Brasil, animes como **Pokémon** eram transmitidos na televisão aberta, porém os episódios eram descontinuados, então a prática *fansubber* dava aos fãs a possibilidade de acompanharem o desfecho da história para além da TV.

No enquadramento que olha os dramas sul-coreanos, os *fansubs* tiveram um papel de destaque na introdução de muitas obras em países ocidentais, já que ao contrário dos animes, não estavam presente nas grades televisivas com a mesma frequência, e tampouco na mesma época. Alguns dos *Fansubs* que atuam ou já atuaram no Brasil são **Kingdom Fansub** e **Subarashiis Fansub**. Estes legendam e distribuem dramas de vários países asiáticos, incluindo os sul-coreanos, também filmes, programas de televisão de entretenimento e disponibilizam ambientes virtuais para troca de opiniões e comentários. Os *sites* que hospedam esses conteúdos

são abertos para fãs que desejam ter acesso a obras que não estão disponibilizadas em plataformas como *Netflix* e *Viki*, e contribuem ativamente para a popularização e acesso a várias obras democraticamente.

Figura 2 - Homepage do fansub brasileiro Kingdom Fansub



Fonte: <https://kingdomfansubs.forumeiros.com/>. Acesso em: 10 jun. 2023.

Outras atividades de fãs podem ser vistas nas redes sociais, onde páginas de memes e notícias tendem a gerar conteúdo e trocas com outros fãs, sem necessariamente oferecer algum acesso aos produtos na íntegra. Essas páginas contribuem para uma noção de coletividade, indicando obras para consumo, ou ainda, apontando curiosidades sobre os atores que fizeram parte das filmagens dos dramas.

O ponto crucial da relação do fã no universo que o cerca de trocas simbólicas está no engajamento deste que se materializa sob a forma de produção de legendas, discussões acerca da construção de significados e interpretações ou mesmo promovendo o produto cultural através do compartilhamento e socialização deste. Estabelecendo novas linhas de relacionamento com o ídolo e as indústrias midiáticas que ele faz parte. O caminho realizado pelo fã a procura de um novo produto de consumo é inverso ao que ocorre (ou ocorria) tradicionalmente. Nesta configuração temos um consumidor ávido por novidades estéticas que confia mais nas relações afetivas e nas noções de coletividade. (VIEIRA; ROCHA; FRANÇA, 2015, p. 7).

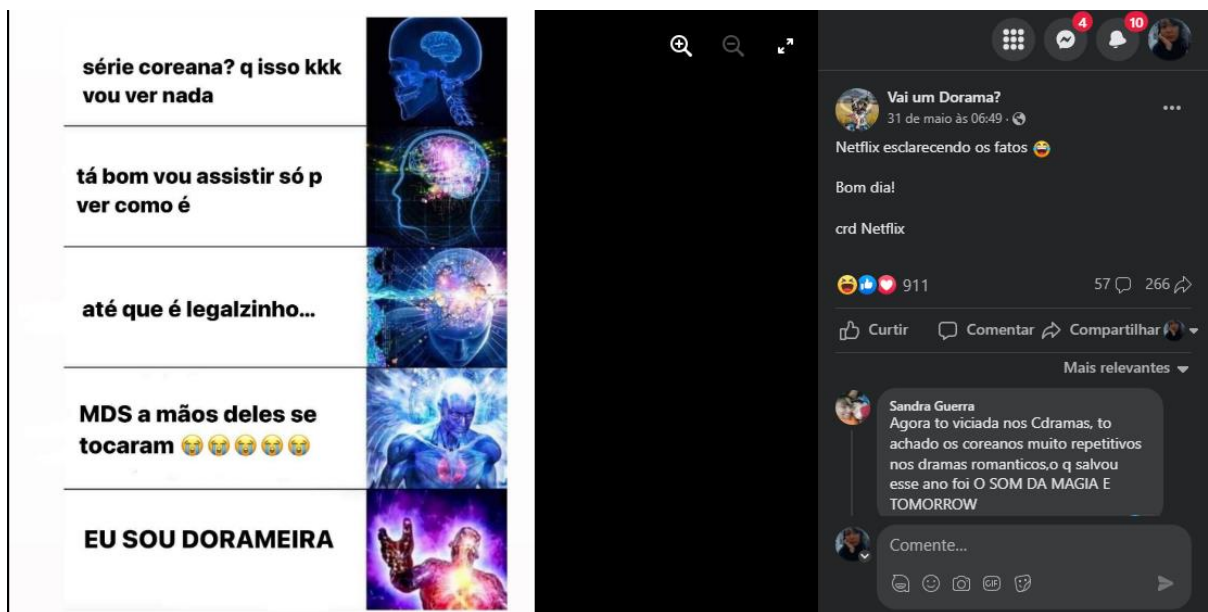
Pode-se citar a página de fãs “Vai um dorama?” que atuam em redes sociais como Instagram, em 2019, possuíam 29 mil seguidores (SANTOS, 2019) em comparação com 2023, possuem 213 mil seguidores, no Tiktok com 71 mil seguidores, e no Facebook, com 297 mil seguidores, demonstrando que a página teve um crescimento expressivo de seguidores nos últimos anos.

Figura 3 - Conteúdo publicado pela Vai um Dorama? no Instagram para o dia das mães no Brasil



Fonte: Instagram.com/vai um dorama. Acesso em: 10 jun. 2023.

Figura 4 - Conteúdo memético da página “Vai um dorama?” no Facebook



Fonte: Facebook.com/vaiumdorama. Acesso em: 10 jun. 2023.

A partir de um ambiente majoritariamente constituído por fãs, as empresas de *streaming* passam a ocupar parcelas desses espaços de acesso a produções asiáticas. A **DramaFever**, empresa americana fundada por sul-coreanos e especializada na distribuição de dramas, filmes e programas de variedade de vários países asiáticos com legendas em inglês, surge em 2011. Em 2014, a empresa passa a se associar à *fansubs* brasileiras como **Korean Dream Team** e

DramaFans, oferecendo, dessa maneira, legendas também em português (VIEIRA; ROCHA; FRANÇA, 2015). Havia nessa plataforma a opção de acesso premium a todos os títulos disponibilizados em HD, sem propagandas e por um valor mensal. Ao mesmo tempo existia a disponibilidade de acesso a algumas obras gratuitamente, mas com inserção de material publicitário no decorrer dos episódios. Em 2018, a plataforma anunciou o fim das suas atividades e o encerramento da empresa.

A *Netflix* Brasil, nesta época, dava passos largos ao incrementar seu catálogo com dramas e filmes asiáticos. Em 2019, estavam disponíveis títulos como: **Romance is a Bonus Book** (2019) e **Something in the Rain** (2018), dramas sul-coreano originais da *Netflix*. **Strong Girl Bong-soon** (JTBC, 2017) e também o programa de entretenimento *KNOWING BROS* (JTBC, 2015-), que recebe estrelas do *K-pop*, músicos, atores e personalidades da mídia coreana com humor e brincadeiras (SANTOS, 2019).

Outra plataforma de destaque e que opera para o público brasileiro é o *site* Rakuten Viki. A proposta da plataforma é ser uma distribuidora de conteúdos midiáticos prioritariamente asiáticos. Ela possibilita o trabalho de tradução voluntária, assim, vários títulos ganham legendas em português. Isso é resultado de esforços de times de fãs que desejam na legendagem de forma autônoma, o que torna o acesso mais democrático, apesar da plataforma ser paga. Semelhante ao DramaFever, o Rakuten Viki permite que usuários acessem determinados títulos de forma gratuita com a exibição de conteúdos publicitários durante o episódio.

O drama sul-coreano escolhido como recorte para a presente dissertação, **Guardian - The Lonely and Great God** (TvN, 2016), está presente no catálogo de produções asiáticas do Rakuten Viki de forma oficial, porém, é possível acessar o drama por meio dos fansubs. Foi transmitida na Coreia do Sul entre os meses de dezembro de 2016 a janeiro de 2017. Durante a exibição, obteve recorde de audiência para uma TV a cabo (MORATELLI, 2017). Foi exportado e então exibido no Japão, Cingapura e Taiwan. O drama é amplamente conhecido pelos fãs e é um produto audiovisual cuja narrativa se apropria de personagens do folclore do país, se tornando um produto cultural importante no contexto da Hallyu, se tornando um referencial para seu país.

Figura 5 - Cartaz promocional do drama sul-coreano Guardian - The Lonely and Great God (TvN, 2016)



2.1 Expansão do audiovisual sul-coreano

Ao considerar o audiovisual sul-coreano, três tipos de produtos se apresentam de forma notável. É o caso dos filmes, e aqui pode-se destacar obras como **Parasita** (2019) e **Oldboy** (2003), que marcam uma trajetória ascendente do cinema sul-coreano, estabelecendo novos parâmetros de consumo e distribuição globais. Ressalta-se também os clipes musicais conhecidos como MV (Music Video), para artistas de *K-pop*. E os K-dramas (dramas sul-coreanos), uma narrativa que se aproxima do formato de novelas na América Latina, tais produtos formam as grades televisivas de seu país de origem e compõem o acervo de obras em plataformas de *streaming* como *Netflix*, *Prime Video*, *HBO Max*, *Star +* e *Viki*.

A cultura midiática, sobretudo com a popularização do digital, adquire novos espaços e com isto novas características. Produtos transmidiáticos surgem e operam num fluxo efervescente de crescimento, em que ao mesmo tempo que se estabelecem, também se reconfiguram. Podemos citar o que ocorre com a chamada Hallyu - Korean Wave ou “Onda Coreana” em português. Um movimento econômico-cultural de imersão em produtos midiáticos sul-coreanos (SANTOS, 2017) que possuem incentivos governamentais para operarem na produção, na logística de distribuição e popularização ao redor do mundo. Tal movimento é um exemplo de como a transmidialidade e o digital operam numa dinâmica contemporânea.

Diversos produtos culturais criativos surgem como mediadores da Hallyu. A música e o audiovisual são exemplos de produtos midiáticos que receberam êxito em adentrar mercados internacionais, principalmente através da internet. O *K-pop* (pop sul-coreano) e os *K-dramas* (dramas sul-coreanos), já se estabeleceram no *mainstream* global e conquistam aficionados de todos os cantos do mundo. Tendo isto em vista, é oportuno ressaltar o contexto histórico que o setor cultural da Coreia do Sul perpassou, até chegar em modelos bem sucedidos, como é o caso da Onda Coreana.

Ao mencionar o nome deste país, é comum relacioná-lo ao contexto da divisão da península coreana entre República da Coreia (Coreia do Sul) e República Popular Democrática da Coreia (Coreia do Norte) após a ocupação japonesa. O primeiro, apoiado pelos Estados Unidos da América, e o segundo apoiado pela União Soviética logo após a II Guerra Mundial (1945). A Guerra da Coreia, que durou entre 1950-1953, demarca uma série de conflitos entre os dois países, o que gerou um impasse e a divisão do país pela Zona Desmilitarizada da Coreia até os dias atuais. Embora não haja conflitos ativos, ambos países são considerados ainda em guerra e mantêm suas bases militares na fronteira. A República Popular Democrática da Coreia

é considerada um estado socialista, enquanto a República da Coreia é uma democracia liberal capitalista. Neste estudo, direciona-se o olhar à Coreia do Sul, considerada distinta do seu país vizinho, Coreia do Norte.

Nesse sentido, ao objetivar o contexto da indústria cultural sul-coreana, primeiramente, um olhar cuidadoso é bem-vindo no que vale a compreensão das organizações internas a essas produções, principalmente no conjunto de ações governamentais que as fomentam e as distribuem num circuito logístico local e também externo.

Conicionados à pressão da crise financeira que atingiu a Ásia no final da década de 1990, a Coreia do Sul encontrou nos bens culturais com tecnologia, como filmes, dramas, animação, música e jogos nacionais, uma forma de superar a crise, quando exportou esses produtos culturais, gerenciou ganhos, conquistou novos mercados e modificou a imagem internacional que o país possuía. O comércio de produtos culturais no ano de 1997 correspondia a 6,3% do Produto Interno Bruto (PIB) nacional, em comparação aos dados da década de 1980, que equivalem a apenas 1,4% (SANTOS, 2017; LEAL, 2018).

A partir do final da década de 1990, surgem as agências governamentais com o propósito de gerenciar a imagem do país, há a criação de empresas de entretenimento sul-coreanas que expandem seus negócios para mercados externos, principalmente para a China, Taiwan e Hong Kong. Na mesma década, o Ministério da Cultura cria o Escritório da Indústria Cultural e então a lei de promoção da indústria cultural é implementada em 1999 (SHIM, 2008 apud LEAL, 2018).

Os produtos que são pautados para exportação incluem os filmes, e nesse sentido há uma trajetória bastante perceptível, inclusive antes da guinada contemporânea, cuja qual o cinema sul-coreano perpassa nos dias atuais. Em termos de recepção internacional desses filmes, Miriam Ross, pesquisadora do cinema sul-coreano, apresenta:

Os filmes que chegam às audiências ocidentais não são unidades singulares de celulóide e imagens em movimento, e sim produtos culturais cuidadosamente embalados e levados aos espectadores pelos canais de informação e discurso que fluem em torno e por meio de cada produto. O cinema sul-coreano passou a ser notado no Ocidente, principalmente, por intermédio do circuito de salas de exibição de filmes de arte, com forte relação com os filmes estreados em festivais internacionais de cinema. Especial atenção foi dedicada ao sucesso de Kim Ki Duk em Berlim, com *Samaritan Girl/Samaria* (Kim Ki Duk, 2004) e em Veneza, com *Casa vazia/Bin-Jip* (Kim Ki Duk, 2004) e ao sucesso de Park Chan Wook, com *Old boy* (2003), em Cannes. (ROSS, 2007, p. 31).

Isso demonstra como as mudanças na indústria resultaram em filmes com maior qualidade, o maior investimento gerou maior exposição em solo internacional. Isso contribuiu para um reconhecimento e uma “identidade” para o cinema sul-coreano. Este é um passo importante no que se refere à história do setor audiovisual do país, que tinha como característica ser bastante restrito e fechado à população sul-coreana.

Dentre as estratégias adotadas pelo setor audiovisual, podemos citar a presença de atores conhecidos para promover as obras em solo internacional. Este modelo será adotado de forma semelhante nas produções de dramas, outro tipo de produto audiovisual do país. Nessa ótica, e retornando ao diálogo com o cinema, observa-se:

[...] o *marketing* de filmes sul-coreanos em países do leste da Ásia como China, Taiwan e Japão estabelece um modelo econômico bem-sucedido que não se apoia na promoção do autor [diretor]. Embora exista cinefilia em países do leste da Ásia em torno de diretores populares do cinema sul-coreano, a maior parte do discurso e do material promocional concentra-se nos atores, e não nos diretores. Atores sul-coreanos como Kang Dong Won, Jung Woo Sung, Kwon Sang Woo e Choi Ji Woo são tão valorizados que podem levar à pré-venda de filmes em países como o Japão. Se um projeto garante a presença de grandes astros, pode ser vendido por um valor elevado antes da filmagem efetiva. (KOFIC, 2006 apud ROSS, 2007, p. 33).

Ao receber um maior financiamento, as filmagens passam a receber mais investimento, o que corrobora para maior rigor técnico nas imagens. Além disso, os astros do cinema auxiliam na divulgação da obra dentro e fora do país e permite uma aproximação com o intuito do governo para a elaboração de “nova imagem” para a Coreia do Sul. No resultado final, não é apenas o produto cultural filme que está sendo exportado, mas a imagem que os atores carregam e criam para o país. Além disso, é possível perceber a presença de alguns desses artistas renomados do cinema sul-coreano em comerciais japoneses (KAKUCHI, 2005 apud ROSS, 2007, p. 33), por exemplo, reafirmando certo nível de penetração no contexto do mercado externo.

Em consonância com as reflexões de Miriam Ross (2007) acima, o papel que os movimentos governamentais de investimento no setor cultural do país, perpassou por grossas camadas de mudanças, se tornando mais robustas e por medida, mais perceptíveis nos produtos culturais com o passar do tempo. Em 1994, ocorre o “caso Jurassic Park”, durante três meses o filme estadunidense era o único filme sendo exibido nos cinemas sul-coreanos. Isto despertou a atenção do governo “não só pela massiva dominação cultural, mas também pelo volume de divisas perdidas para o mercado americano, as quais foram equivalentes a 1,5 milhões de carros Hyundai” (RUFINO, 2018, p. 30). Em 1995, então, é aprovada uma emenda na Lei do

Audiovisual sul-coreana¹⁰ a fim de atrair capital para um fundo setorial e para a criação de incentivos fiscais, “essa política de promoção foi chamada de *Leaning from Hollywood*” - *Aprendendo com Hollywood* (RUFINO, 2018, p.3),

Apenas no fim dos anos 1980 e início da década de 1990, com a pressão exercida pelos Estados Unidos, é que o mercado sul-coreano abriu-se a alguns distribuidores estrangeiros, ocasionando um encolhimento do consumo da produção doméstica. Em 1994, após a observação de que a lucratividade total do filme americano *Jurassic Park* foi superior que as exportações de carros da marca nacional Hyundai, o Conselho Presidencial de Ciência e Tecnologia propôs ao presidente Kim Young Sam um plano de desenvolvimento do cinema e da produção de conteúdos midiáticos como uma indústria estratégica nacional. (SHIM, 2008 *apud* SANTOS, 2017, p. 55-56).

Uma série de mudanças ocorreram no setor de economia da cultura, a indústria criativa recebeu destaque, o entretenimento teve uma guinada de crescimento, iniciativas privadas receberam incentivo governamental para investirem no setor.

Assim, quando o governo coreano anunciou essa indústria como a nova catalisadora do crescimento econômico, as grandes corporações familiares do país (Chaebols) – como Hyundai, Samsung, Daewoo, entre outras – voltaram-se ao setor na busca dos benefícios da política e entraram em toda a cadeia: produção, distribuição, exibição e importação. (RUFINO, 2018, p. 4).

Foi na fase de redemocratização do país, entre 1980 e 1990, que houve a flexibilização das leis coreanas que limitavam a compra de produtos culturais externos (SOUZA, 2015). Este foi o motivo do filme **Jurassic Park** ter chegado ao país. No entanto, com a crise de 1997 que abateu as principais economias emergentes do sudeste asiático, e que também atingiu a Coreia do Sul, o país passa a adotar o objetivo de se tornar uma nação exportadora de conteúdos criativos culturais com tecnologia.

Atualmente, pode-se destacar algumas agências e órgãos sob direção do Ministério da Cultura, Esporte e Turismo da Coreia do Sul, como a KOFICE (Korean Foundation for International Culture Exchange), que atua em eventos de intercâmbio cultural, networking global, pesquisa e treinamento profissional a fim de transcender as fronteiras nacionais, “conectando a Coréia e o mundo por meio da cultura” (KOFICE, 2023, tradução nossa) servindo ao objetivo de um desenvolvimento e trocas culturais com o mundo. A KOFICE trabalha diretamente com os objetivos de Hallyu de popularização da cultura coreana pelo

¹⁰ MPL - Motion Picture Promotion Law

mundo, e nesse sentido, opera no suporte, divulgação e cooperação de eventos como os festivais Hallyu, fortalecendo a imagem de uma potência cultural.

Destaca-se também a Korean Creative Content Agency (KOCCA), criada em 2009 pelo Ministério da Cultura Esporte e Turismo e com apoio da Korea Eximbank¹¹, que “gerencia a venda de desenhos animados, música, histórias em quadrinhos, conteúdos para Internet e outros produtos do setor conhecido como CT (culture technology)” (LEAL, 2018). Atualmente, a agência governamental supervisiona e coordena a produção e promoção de indústria de conteúdo coreana, opera na busca por criadores de conteúdos, e dá suporte e treinamento para eles. Esses produtos culturais recebem atenção também para o comércio externo, ao serem disponibilizadas tradução e legendas para vários destes produtos, como é o caso dos dramas, das animações e dos jogos (KOCCA, 2023).

Por último, vale versar sobre o Korean Culture and Information Service (KOCIS), que atualmente corresponde também ao Ministério da Cultura, Esporte e Turismo como um porta-voz do país, que gerencia, entre outras atividades, os Centros Culturais Coreanos pelo mundo. Segundo dados da KOCIS, há atualmente um total de 35 centros culturais em 30 países diferentes, incluindo um no estado de São Paulo, no Brasil. O KCC (Korean Cultural Center) teve suas atividades iniciadas em 2013 no Brasil e desde então oferece atividades como aulas de coreano (Hangul), culinária, taekwondo, aulas de *K-pop*, exibição de filmes e dramas, palestras, exposições de arte e moda. O propósito do centro é divulgar a cultura coreana no país e promover o intercâmbio cultural (KOCIS, 2023).

¹¹ O Export-Import Bank of Korea, também conhecido como Korea Eximbank, é a agência oficial de crédito à exportação da Coreia do Sul.

Figura 6 - Lista de países com Centro Culturais Coreanos e Escritórios de Informação

Korean Cultural Centers and Information Officers
(32 Countries 35 Centers, 7 Officers)

Korean Cultural Centers
30 Countries 35 Centers

Asia-Pacific	America	Europe	Middle East/Africa
Australia ↗	Argentina ↗	Austria ↗	Egypt ↗
China ↗	Brazil ↗	Belgium ↗	Nigeria ↗
Beijing ↗	Canada ↗	France ↗	South Africa ↗
Hong Kong ↗	Mexico ↗	Germany ↗	Türkiye ↗
Shanghai ↗	USA ↗	Hungary ↗	UAE ↗
India ↗	New York ↗	Italy ↗	
Indonesia ↗	LA ↗	Poland ↗	
Japan ↗	Washington, D.C. ↗	Russia ↗	
Osaka ↗		Spain ↗	
Tokyo ↗		Sweden ↗	
Kazakhstan ↗		UK ↗	
Philippines ↗			
Thailand ↗			
Vietnam ↗			

Fonte: Kocis.com¹²

Também acontecem eventos maiores abertos ao público, destacam-se alguns como o Brasil Hallyu Expo, que traz, entre outras atividades, shows com artistas sul-coreanos.

¹² Disponível em: <<https://www.kocis.go.kr/eng/openOrganization.do>>. Acesso em: 7 jun. 2023.

Figura 7 - Cartaz Brasil Hallu Expo 2019

2019
3º Brasil Hallyu Expo

K-POP
NEWKIDD

SPECIAL GUESTS

6 A 7 JULHO
EXPO CENTER NORTE
PAVILHÃO AMARELO
Av. Otto Baumgart, 1000
Vila Guilherme, São Paulo – SP

ENTRADA FRANCA
É necessário reservar os ingressos com antecedência.
Para mais informações:
brazil.korean-culture.org
① [brasilhallyuexpo](https://www.facebook.com/brasilhallyuexpo)

organização:  주브라질한국문화원
Cultural Center of Brazil

Apoio:  KOFICE  TRAVELING KOREAN ARTS  KUNGLAND

 K-POP  KO  KK  koreain  SAYO

Fonte: Tramamos.com¹³

¹³ Disponível em: <https://www.tramamos.com.br/brasil-hallyu-expo-2019/>. Acesso em: 8 jun. 2023.

Figura 8 - Cartaz de divulgação do Brasil Hallyu Expo, edição de 2018 realizado em São Paulo pelo Centro Cultural Coreano no Brasil



Fonte: Facebook.com/kccbrazil¹⁴

¹⁴ Disponível em: https://www.facebook.com/kccbrazil/posts/brasil-hallyu-expo-2018em-sintonia-com-impacto-fantastico-da-cultura-coreanaimfa/2122649978004446/?locale=pt_BR. Acesso em: 15 fev. 2023.

A dinâmica do setor cultural desse país passa uma forte impressão de que os bens de consumo culturais são vistos como uma potência financeira junto às tecnologias de informação e grandes conglomerados já mundialmente estabelecidos, como a Samsung e a Hyundai. O desenvolvimento do setor afeta diretamente a receita nacional do país. Em 2019, a verba destinada para a cultura chegou a R\$ 6,4 bilhões (1,89 trilhão de won¹⁵) (ORTEGA, 2019). Isso demonstra que tais incentivos respingam favoravelmente à economia, se há a continuação dos investimentos, subtende-se que há o retorno de capital. Alguns produtos culturais como os filmes, os dramas e o *K-pop* incentivam o turismo no país. Os cenários de dramas e filmes famosos, tornam-se pontos turísticos, a culinária e o próprio lifestyle que aparecem como *background* nos enredos das obras influenciam uma imersão mais profunda no que toca a esse universo particular sul-coreano. Afinal, há mais de um setor sendo movimentado, é curioso notar que o mesmo Ministério da Cultura gere também o Turismo e o Esporte.

Figura 9 - Cena da primeira vez que o casal protagonista se fala no drama sul-coreano Guardian - The Lonely and Great God (2016) filmado em Gangwon - Coreia do Sul



Fonte: Pheurontay¹⁶ (2017)

¹⁵ Moeda coreana

¹⁶ Disponível em: <http://www.pheurontay.com/wp-content/uploads/2017/01/jumunjin-in-drama.jpg>

Figura 10 - Turistas recriando a cena do encontro entre o casal principal do drama sul-coreano Guardian The Lonely and Great God 2016 em Gangwon - Coreia do Sul



Fonte: The Korean Times

O drama **Guardian - The Lonely and Great God**, considerado um blockbuster, teve filmagens tanto em solo nacional, quanto no exterior, como é o caso das cenas que ocorrem na cidade de Québec no Canadá. Quer seja pelos cenários exóticos ou por uma pura necessidade do roteiro, é fato que algumas produções recebem mais empenho financeiro, com grandes estrelas no elenco, ou com *sets* internacionais. É notável que essas mesmas produções são mais exportadas e mais conhecidas para além de seu país de origem. Podemos citar ainda obras como **Descendants of the Sun** (2016) e **Memories of Alhambra** (2018), que possuem cenas filmadas na Grécia e Espanha, respectivamente. O primeiro foi exportado para mais de 27 países e traduzido para 32 idiomas (WONG, 2016), e o segundo foi uma coprodução com a *Netflix*, plataforma de *streaming* mundial, e é possível acessá-la no Brasil.

A natureza do fenômeno da Hallyu é estratégica, um movimento que engendra os aspectos amplos da cultura desse país junto ao *soft power*. Após um escaneamento básico das ferramentas usadas pelo governo, acredita-se que a Hallyu é um exemplo de como o investimento em capital cultural pode mudar a imagem que um país possui, além de influenciar diretamente na economia, gerar empregos, exportar produtos culturais e superando crises.

Eventualmente, é possível traçar o caminho percorrido por cada produto cultural com êxito na Hallyu. Para pontuar reflexões em torno do objeto de pesquisa desta dissertação, um recorte é feito no contexto dos K-dramas, a fim de aproximar as características dessas produções

ao eixo central da análise do drama **Guardian - The Lonely and Great God**, proposta pelo capítulo três é também objeto de pesquisa deste trabalho.

2.2 As visualizações do *dokkaebi*

A Coreia do Sul, país que historicamente manteve um vínculo político e cultural com a China e o Japão, teve sua arte e literatura fundamentalmente influenciada por essas nações, em especial a China. A escrita nativa sul-coreana, atualmente conhecido como Hangeul (한글¹⁷) foi criada em 1443 e oficializado em 1446, após o sistema de caracteres chinês ser usado por muitos anos como meio oficial de escrita. Este sistema era fundamentalmente difundido entre as classes dominantes, como os oficiais dos reinos, restando para a população analfabeta a literatura oral sob a forma de prosas, cantigas ou contos (KWON, FULTON, 2020). Isso demonstra como a narrativa oral foi fundamental para a memória coletiva desse país.

As narrativas orais, sobretudo a literatura oral, são possíveis graças à participação coletiva da comunidade. Uma vez que cada sujeito colabora na transmissão dessa oralidade, cria-se um produto cultural em constante mudança, capaz de acompanhar os aspectos locais e temporais a que pertence (KWON, FULTON, 2020).

Os contos folclóricos refletem essas características. Em uma história, detalhes como a espacialidade ou aparência de algo sofrem mudanças ou possuem dicotomias, isso torna muitas lendas diferentes a depender da região. Aqui, cabem os *dokkaebi*. Parte do imaginário coletivo o vê como um ser benéfico, ligado à pesca farta e à água. Ele possui poder sobre as criaturas aquáticas e trazem fartura. Há também aqueles que os compreendem como maldosos e travessos, podem ser associados ao fogo e às doenças, um símbolo de desgraça. Dessa forma, já é possível apontar divergência em torno da natureza desse ser. As regiões próximas ao mar o veem como símbolo de bonança, enquanto outras regiões podem vê-lo como algo a afugentar (ENCYCLOPEDIA OF..., 2014).

Sua aparência é descrita como um ser com chifres e olhos protuberantes, boca grande com longos e afiados dentes. Seu corpo é comprido e com grandes garras. São considerados seres poderosos que causam admiração e medo. Podem ser defensores contra espíritos malignos, como também podem ser causadores de conflitos (ENCYCLOPEDIA OF..., 2013).

¹⁷ Palavra Hangeul com caracteres do alfabeto coreano.

Neste contexto que toca a representação visual do *dokkaebi*, há uma discussão sobre a semelhança que possui com outro ser mitológico, este com raízes na cultura japonesa: o Oni.

Desde 1990, o tema da influência colonial japonesa no Dokkaebi tem sido debatido na mídia coreana - um argumento que continua até hoje. Nas palavras de Jong-dae Kim (1995), “A bem conhecida visualização real do Dokkaebi é muito semelhante ao Oni japonês. O Oni é uma espécie de monstro no conto popular japonês, como o Dokkaebi coreano, mas certamente diferente em muitos aspectos. Isso é uma evidência de que o período colonial ainda influencia a Coreia, o que precisa ser corrigido com urgência”. (KIM, 1994 *apud* BAK, 2014, p. 1, tradução nossa).

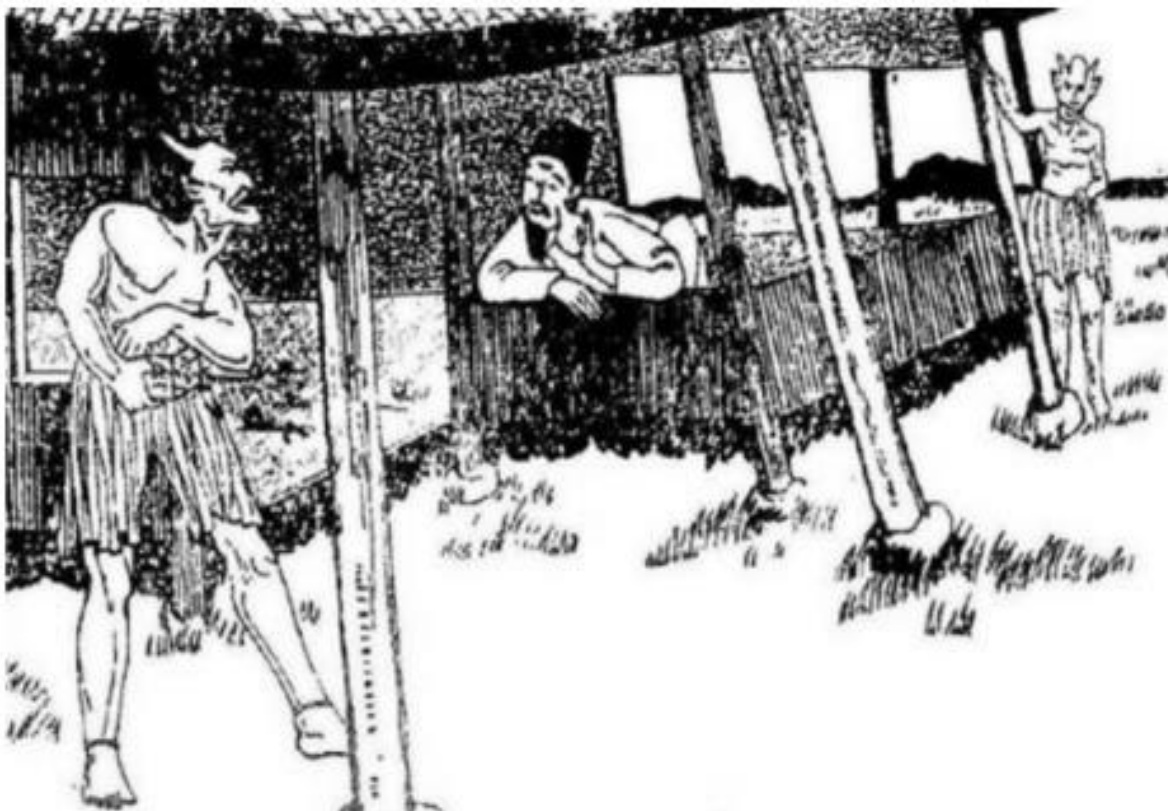
A citação acima é retirada do artigo de autoria do pesquisador Mikyung Bak, submetido para ICDHS - Internacional Committee Design History and Design Studies, de 2014, no qual realiza um estudo que compreende a representação visual do *dokkaebi* em comparação com o Oni japonês no conto “**Hokpuri Yongkam**” - em tradução livre: “Velho com um caroco”. O autor busca na ilustração deste conto presente em livros escolares durante o período colonial (1910-1945), discutir como os aspectos visuais que representam o personagem *dokkaebi* são iguais ao *Oni* japonês, o que ele considera um equívoco, e também parte de uma “herança” do período de subordinação japonesa na Coreia. Isso afetou a identidade cultural daquele povo como resultado do trabalho de unificação japonesa do período. O mesmo conto também gera outra discussão, como a possibilidade de este não ser uma história folclórica coreana, mas sim japonesa.

Pesquisas anteriores sobre Oni e Dokkaebi se referiram à herança folclórica e lendas de monstros compartilhadas pela Coreia e Japão. Essa unificação visual de personagens míticos de duas culturas diferentes descritas acima é vista por muitos estudiosos como influenciada principalmente pela ideologia da unificação colonial. Muitos estudiosos coreanos apóiam essa perspectiva, mas outros discutiram sua visão de que essa bolsa de estudos pode ser inadequadamente baseada em um ponto de vista anticolonial ou nacionalista. Embora muitos pesquisadores, autores e artistas tenham compartilhado suas posições sobre esse assunto, o debate sobre a originalidade da representação do Dokkaebi ainda está em andamento e é fortemente contestado. (BAK, 2014, p. 231-232, tradução nossa).

A premissa de que há subordinação na visualização do *dokkaebi*, em torno do Oni, é apontada como confusa, devido ao fato de que segundo o estudioso Jong-dae Kim, não existe uma visualização (imagem) coreana do *dokkaebi* em nenhuma literatura (livro) antiga, e, por isso é impossível obter certeza quanto a verdadeira imagem visual desse ser, por a única fonte

ser os próprios contos populares, numa tentativa de descrição do visual, mas não uma imagem (KIM, 1995 *apud* BAK, 2014).

Figura 11 - Ilustração do dokkaebi, de um livro didático de 1923.



Fonte: BAK (2014)

Na imagem, o autor aponta para a face do *dokkaebi* que se parece com a máscara tradicional japonesa Hannya no rosto do *dokkaebi*. A ilustração acima está presente em livros didáticos do período de dominação japonesa, ano de 1923, estes livros foram usados tanto em escolas coreanas, quanto japonesas. Uma segunda imagem se contrapõe a esta, outra ilustração do *dokkaebi* em livros didáticos do ano de 1933, porém, conta com a representação visual desse ser mais próxima do que seria uma versão coreana.

[...] nesta visualização, a máscara mostrada é desenhada no estilo coreano tradicional. Esta ilustração é, efetivamente, uma ilustração Dokkaebi coreana. Os livros escolares eram um meio especialmente eficaz para tais imagens naquela época, então essas imagens podem ter afetado outras ilustrações do Dokkaebi. É, no entanto, difícil argumentar que a representação do Dokkaebi no estilo japonês foi planejada para a política colonial, porque existe este exemplo de 1933 de uma ilustração que não se parece em nada com o Oni japonês. (BAK, 2014, p. 232).

Figura 12 - Ilustração no livro didático Joseon Language de 1933.



Fonte: (BAK, 2014)

A discussão do estudo de Bak (2014), se estende para o conteúdo do conto do Velho com um Carçoço, mas o que interessa a esta dissertação é observar como a imagem do *dokkaebi* é difusa e pouco clara, ampara-se muito mais na imaginação do que na concretude de uma imagem homogênea. Uma tela em branco que pode ser pintada pelo tempo, é uma forma sensível para se olhar o contexto da imagem do *dokkaebi*. Ao passar dos anos, características distintas foram sendo empregadas a ele, desprendidas de um recurso rigoroso de origem a que possa reportar imagetivamente. Isto torna livre a criação e imaginação quanto a sua forma e dá às representações visuais, um embaralhamento de possibilidades e de margens de tempos diferentes, hora mais contemporâneos, hora mais ancestrais. Essa afirmação serve de plano de fundo para uma discussão em torno da memória e também de sua transformação imagética.

Apesar da presença dessas ilustrações do período colonial, poucas imagens visuais foram criadas na Coreia durante muito tempo no período pós-colonial. Não havia atenção a imagens visuais de monstros e havia apenas alguns livros ilustrados infantis. A criação mais frequente da imagem do Dokkaebi só começou a ocorrer na década de 1990. (BAK, 2014, Tradução Nossa).

Assim, com a finalidade de compreender como as imagens do *dokkaebi* foram criadas e transformadas ao longo do tempo, adentra-se cautelosamente nessa conjuntura sul-coreana que

abarca dimensões criativas e culturais, num fenômeno que une criação e memória. Segundo Bak (2014, p. 231), “o *Dokkaebi* é um ícone simbólico amado da cultura coreana, aparecendo em animações, quadrinhos, novelas e filmes. Também é usado em nomes de lojas e produtos, e até mesmo como aparecem como uma metáfora na linguagem cotidiana” (tradução nossa). A seguir, apresenta-se um conjunto de imagens em que o *dokkaebi* está sendo representado dentro e fora da Coreia do Sul. As imagens são contemporâneas, surgem para conteúdos midiáticos. Elas nos auxiliam a compreender como a representação do *dokkaebi* pode ser observada no contexto da sociedade sul-coreana e seus produtos imagéticos.

Figura 13 - Mascote oficial da torcida organizada do time nacional de futebol da Coreia do Sul - Chiwoo Reddevils.



Fonte: Wikipedia¹⁸

¹⁸ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dokkaebi>. Acesso em: 14 abr. 2023.

Figura 14 - Personagem Kangdae the Dokkaebi do jogo online DOTA 2.



Fonte: Steam.com

Figura 15 - Tela do jogo sul-coreano Dokkaebi-ga Ganda (1995) com o personagem Dokkaebi



Fonte: Mobygames.com¹⁹

¹⁹ Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/56806/dokkaebi-ga-ganda/screenshots/dos/566968/>. Acesso em: 23 nov. 2022.

Figura 16 - Ilustração do dokkaebi



Fonte: Hallyu Brasil ²⁰

A sequência de imagens acima foi encontrada em plataformas midiáticas contemporâneas. A figura da mascote da torcida de futebol tem traços mais nítidos para uma definição com base no que se espera da aparência do *dokkaebi* dos contos folclóricos. Nos jogos, há mais criação em torno do personagem, materializa-se uma aparência que não se ampara estritamente àqueles contos. Na imagem XX, do jogo *Dokkaebi-ga Ganda* (1995), há a presença do fogo, um atributo que é descrito nas lendas, mas a fisionomia facial do personagem é humanoide e se distancia do que é descrito no folclore.

Outro exemplo que se assemelha com as descrições das lendas é o filme de animação sul-coreano *도깨비 감투*, em tradução livre “Armadura do *Dokkaebi*” de 1979. Nele aparece um grupo de *dokkaebi* festejando, alguns seguram uma clava/porrete nas mãos, e há a transformação de uma mulher em um *dokkaebi*, traços presentes nas narrativas folclóricas de cunho oral e que foram adaptadas para a animação.

²⁰ Disponível em: <https://hallyubrasil.com/blog/cultura-coreana/mitologia-coreana/>. Acesso em: 15 fev. 2023.

Figura 17 - Frames do filme Dokkaebi 도깨비 감투 (1979) - Dokkaebi transformado em mulher.



Fonte: Youtube.com

Figura 18 - Frames do filme Dokkaebi 도깨비 감투 (1979) - Dokkaebi segurando uma clava.



Fonte: Youtube.com

Figura 19 - Frames do filme 도깨비 감투 (1979) - Dokkaebi segurando uma clava enquanto festeja.



Fonte: Youtube.com

Figura 20 - Frames do filme Dokkaebi 도깨비 감투 (1979) - Grupo de Dokkaebi festejando.



Fonte: Youtube.com

Figura 21 - Frames do filme Dokkaebi 도깨비 감투 (1979) - Dokkaebi festejando.



Fonte: Youtube.com

Figura 22 - Frames do filme Dokkaebi 도깨비 감투 (1979) - Dokkaebi tocando um instrumento musical durante o festejo.



Fonte: youtube.com

A diferença das imagens do *dokkaebi* entre esses produtos corrobora com a ideia de que a imagem do *dokkaebi* “original”, como são sugeridas nas lendas, é de fato, algo inconstante. É

sabido que alguns artefatos antigos, como o jangseung - um tipo de totem, uma escultura facial em alto pilar que era posto nas entradas das vilas de povos antigos coreanos - serviam para proteção contra maus espíritos e para afastar pessoas com más intenções - possuem certas características na fisionomia facial que, segundo estudiosos, poderiam remeter a imagem do *dokkaebi*, um ser que os despertava fascínio e idolatria (KBS WORLD). O jangseung não possui uma data de origem certa e tampouco se limita a essa possível aproximação com a imagem do *dokkaebi*. Entretanto, interessa apontá-los como possíveis vestígios imagéticos, ainda que tímidos, em artefatos antigos que possam vir a demonstrar uma relação temporal diversa. Neste caso pode-se perceber dois tempos: o passado com a imagem do totem e o presente com os produtos midiáticos contemporâneos, como as imagens criadas para jogos eletrônicos e digitais.

Figura 23 - Grupo de jangseung de madeira ao longo das margens do rio Namgang em Jinju - Coreia do Sul



Fonte: Antiquealive.com

Outra possível herança imagética do *dokkaebi* que remonta aos tempos antigos daquela sociedade é encontrada nos padrões coreanos de telhas ou pedras que eram postas em superfícies de palácios no período Baekje (18 a.C. a 660 d.C). Pedras esculpidas com várias ornamentações diferentes, como lotus, arabescos, nuvens, dragões e figuras que se parecem

com o *dokkaebi* (LIM, 2021). Não se pode afirmar com certeza se as telhas e pedras em padrão *dokkaebi* são de fato *dokkaebi*, mas são comumente assim denominadas uma vez que possuem figuras de criaturas que se assemelham com a descrição das lendas.

Figura 24 - Pedra com padrão *dokkaebi* em montanhas, período Baekje.



Fonte: Artminhwa.com.²¹

²¹ Disponível em: <https://www.museum.go.kr/site/eng/relic/represent/view?relicId=4362>. Acesso em: 15 nov. 2022.

Figura 25 - Pedra padrão *Dokkaebi* em um pedestal de lótus



Fonte: Artminhwa.com.²²

Ainda que esta associação direta não esteja ou seja dada, é possível considerar o fenômeno de sobrevivência desses traços. Sendo as lendas referentes à figura do *dokkaebi* tão conhecidas no imaginário coletivo sul-coreano, pode-se supor a ampliação e duração dessas características em novas elaborações imagéticas. Este assunto será objeto de interesse do próximo capítulo. Essas possibilidades de criação a partir de elementos recorrentes encontrados em diferentes expressões por meio da imagem ao longo do tempo e em diferentes suportes midiáticos, aponta para uma questão teórica que será explorada à luz da memória, uma faculdade mental que também opera pela repetição de padrões.

²² Disponível em: <http://artminhwa.com/%EC%9E%84%EC%98%81%EC%A3%BC%EC%9D%98-%ED%95%9C%EA%B5%AD%EB%AC%B8%EC%96%91%EC%82%AC-%E2%91%B2-%EB%B0%B1%EC%A0%9C%EC%9D%B8%EC%9D%98-%EB%AC%B4%EC%9C%84%EC%9E%90%EC%97%B0%EA%B4%80%E7%84%A1%E7%88%B2/>. Acesso em: 15 nov. 2022.

3 IMAGEM, MEMÓRIA E CRIAÇÃO

3.1 O *dokkaebi*

É difícil datar a origem do *dokkaebi*, porém, a descrição dele aparece no escrito do conto **Clava Mágica do Dokkaebi** (*도깨비 방망이*) que surgiu no período do Reino Silla, no século IX (ENCYCLOPEDIA OF...2014), e que possibilita uma ideia de quão antigo é seu surgimento. Um *dokkaebi* advém de velhos objetos domésticos, como ferramentas e vassouras. Também podem surgir a partir de objetos manchados com sangue humano. Não são considerados seres muito inteligentes, os humanos tentam trapaceá-los a fim de tirar vantagem ou obter algum ganho pessoal. Dessa maneira, eles são vistos como tolos em alguns contos. É dito também que gostam de desafiar homens a lutar e também os enganam como quando se transformam em mulheres sedutoras. Quanto à suas preferências, é descrito que eles gostam de cantar e dançar e os ambientes em que costumam aparecer são escuros e úmidos, e por isso preferem a noite, mas podem ser vistos também durante o dia em um tempo nublado ou com chuvas (ENCYCLOPEDIA OF... 2014).

A figura do *dokkaebi* se forma a partir de testemunhos. As histórias em torno dele vem de possíveis experiências vividas que são transmitidas para outros indivíduos através da oralidade, sobretudo na forma de literatura oral. Cada relato cultiva uma particular experiência e o conjunto delas criam a imagem do *dokkaebi* e dão a ele um caráter multifacetado. Interessa a essa pesquisa estabelecer os vínculos entre o *dokkaebi* dos contos folclóricos e o personagem Kim Shin do drama **Guardian - The Lonely and Great God**, de 2016. Por essa razão, interessa recolher esses vestígios em torno da construção social-imagética do *dokkaebi*.

Composto por vários elementos da cultura sul-coreana, o drama supracitado usa como plano de fundo um rico cenário cultural permeado por traços do budismo, xamanismo e confucionismo. Na crença da vida após a morte, no destino e, claro, em seres sobrenaturais como o *dokkaebi*. O enredo explora o mundo espiritual sob a forma de fantasmas e ceifadores, criando uma atmosfera encantada em que as memórias do passado (sob a forma da vida após a morte) retornam ao contemporâneo a fim de concluir o que estava predestinado a acontecer.

O drama conta a história de um *dokkaebi* amaldiçoado por Deus, que só poderá alcançar a mortalidade e o descanso eterno ao encontrar a noiva que detém o poder de selar seu sofrimento, retirando uma espada cravada no peito. O mistério e a fantasia contidos na figura já conhecida do *dokkaebi* no folclore sul-coreano, se mescla a um romance aos moldes de uma

sociedade atualizada e mais tecnológica, longe do tempo das dinastias em que as lendas do *dokkaebi* surgiram.

Dessa forma, a figura do *dokkaebi* encontra várias expressões. A apreciada pelo drama é contemporânea e possui fragmentos das fábulas antigas, um composto que aciona uma parcela da memória coletiva daquele povo e propõe uma releitura preenchida com novos personagens e novos roteiros, ao mesmo tempo que resgata a essência fantástica que a mitologia coreana sugere.

3.2 O drama sul-coreano guardian - the lonely and great god

Pode-se considerar o drama supracitado um produto cultural audiovisual potencializado pelas narrativas folclóricas das lendas do *dokkaebi*. Nesse aspecto cultural amplificado pela narrativa da obra, caminhos surgem para uma discussão em torno da memória e suas ramificações sociais. Com esta afirmação, o presente subitem busca compreender como a expressão dessas lendas possibilitam um fenômeno de memória coletiva (HALBWACHS, 2003).

Potencializado por uma ancestralidade cultural, o audiovisual nesta produção age como ferramenta criativa que se ancora em muitas características das narrativas das lendas do *dokkaebi*. Histórias que surgiram no passado, num contexto histórico singular dos povos antigos daquele país, e que sobreviveram com o passar do tempo. É através da fala, da oralidade - uma prática coletiva - na qual há a passagem de um conhecimento ou de memória. As lendas do *dokkaebi* são memórias vivas que sobrevivem pela oralidade e também se transformam pela ação do tempo. Na produção audiovisual **Guardian - The Lonely and Great God**, há o exercício do contemporâneo atuando no universo folclórico dessas lendas, possibilitando uma nova leitura e também resgatando a memória dessas histórias ancestrais.

Com a direção de Lee Eung Bok, **Guardian – The Lonely and Great God** (2016), conta a história de Kim Shin, um orgulhoso general de guerra da dinastia Goryeo que é acusado de traição pelo rei e seu conselheiro. Foi dito ao general que não voltasse vitorioso da guerra, mas ele opta por desobedecer a ordem e, ao voltar ao reino, tem toda sua tropa assassinada a pedido do rei. Encorajado por sua irmã, a rainha, ele se prova irredutível e como resultado de tal atitude orgulhosa, tem todos os seus familiares mortos, bem como a sua própria irmã. O rei, influenciado pelo ciúme e pelo medo de ser superado por seu general, mandou um seguidor matá-lo usando sua própria espada, símbolo de honra e vitória daquele guerreiro. Com a espada enfiada em seu peito e esperando a morte inevitável, ele questiona o poder de Deus e como

castigo a divindade o amaldiçoa e o transforma em um poderoso e imortal *dokkaebi*. A punição da imortalidade é a solidão. A única forma de tirar essa maldição é pelas mãos de sua noiva predestinada, ela teria o poder de retirar a espada e dar enfim o descanso eterno a ele.

Já na era contemporânea e em um momento de misericórdia, o *dokkaebi* ouve a súplica de uma mulher atropelada. Ela pede a ele que a salve, mas não por si, e sim pela filha em seu ventre. O *dokkaebi* é comovido por essa atitude e decide salvá-la. Assim surge Ji Eun-tak, a criança no ventre predestinada a ser a noiva do *dokkaebi*.

A criança nasce com a marca do destino em seu pescoço e tem sua vida perpassada por acontecimentos sobrenaturais. O grande fardo de Ji Eun-tak é a prova de que sua existência é uma anomalia para o mundo espiritual, já que ela não deveria ter nascido. A criança é perseguida por ceifadores e em seu aniversário de nove anos, sua mãe é morta. Ela é deixada aos cuidados dos seus tios, que se provam ser pessoas egoístas e maldosas, tornando a vida da menina sofrida e sem amor. Em seu aniversário de dezenove anos, solitária e triste, ela faz um pedido enquanto apaga uma vela de aniversário, o *dokkaebi* ouve sua prece aparecendo em frente a ela pela primeira vez. A história se desenvolve a partir do momento que o *dokkaebi* reconhece a inocente Ji Eun-tak como a noiva predestinada, mas se encontra em conflito pois ao se apaixonar por ela percebe que tem medo da morte.

Guardian - The Lonely and Great God conta histórias de amor com cenários de uma época histórica e ao mesmo tempo contemporânea, onde laços são formados e selados pelo destino. Há a crença em deuses e em um futuro implacável. Acontecimentos que se estendem como um elástico temporal que hora é presente, noutra é passado. As memórias dos personagens e alguns objetos de cena agem como disparador desse duo-temporal.

Outros personagens importantes são apresentados no drama, como o rei de Kim Shin, Wang Yeo, e sua esposa. Assim como o *dokkaebi*, ele recebe punição da divindade. Para o ciumento rei é dado o castigo de se tornar um ceifador sem memórias da vida passada, que entra em uma longa servidão como guia para o mundo dos mortos. O enredo do drama se compromete em estabelecer um paralelo entre os personagens na vida passada e na vida atual, desencadeando o reconhecimento de quem foram e o que cometeram e porque suas existências são interligadas.

Na obra são tratados costumes culturais, como o confucionismo, o xamanismo, as religiões e o folclore através da reinterpretação de lendas com seres místicos pertencentes ao imaginário cultural do país. É nesse sentido que é possível dizer que há uma relação desses critérios abordados com as noções de memória coletiva (HALBWACHS, 2003), no qual ela compartilha percepções dinâmicas que envolvem a relação entre o indivíduo e a sociedade.

Como seguidor das ideias durkheimianas, Maurice Halbwachs se tornou uma importante referência nos estudos de memória. Sua principal tese diz respeito ao conceito de memória coletiva, que consiste na elaboração da lembrança a partir de um fenômeno social, em grupo. Sua principal obra intitulada: **Os quadros sociais da memória** (1925), realiza uma abordagem a rememoração através do campo da sociologia. Nesse processo, as experiências do indivíduo dentro dos grupos nos quais ele está inserido tecem a base para a construção subjetiva de sua memória; a família, a religião, a classe social, o espaço e o tempo, assim como a linguagem. Conforme as experiências vividas são compartilhadas, elas são, ao mesmo tempo, configuradas em memórias coletivas a partir desses referenciais - os quadros sociais. Esses quadros, discutidos pelo autor, são a janela que permite visualizar a compreensão de uma memória remanescente no objeto de pesquisa deste trabalho. É aquela memória que se mantém pulsante mesmo através do tempo, sobrevivendo à luz de uma construção coletiva que sustenta as lembranças, ainda que não de forma plena, mas certamente em essência.

Outro trabalho de destaque de Halbwachs é o livro póstumo **A memória coletiva**. Nele o autor assinala o lembrar como um ato coletivo e não apenas um fenômeno individual. Enfatiza que as memórias são construídas com base, entre outros aspectos, nas convenções sociais, nos padrões estabelecidos através do tempo pela sociedade. Realizam, de certa forma, um tipo de intersecção entre as relações mantidas do grupo com o indivíduo. Assim, pode-se entender que as memórias individuais possuem um caráter imersivo na vida social. “Nossas lembranças permanecem coletivas e nos são lembradas por outros, ainda que se trate de eventos em que somente nós estivemos envolvidos e objetos que somente nós vimos. Isso acontece porque jamais estamos sós” (HALBWACHS, 2003, p. 30). Nessa ótica, a memória individual é integrada à parcela maior da memória coletiva, como parte integral de uma sociedade, estamos dentro de sua memória, e ela habita também dentro de nós. As convenções sociais, os rituais de passagem, até mesmo as decisões que guiam o agir, em essência está ligado com a memória coletiva.

Um aspecto de seu estudo que se destaca para este trabalho é como a oralidade dedica contribuições para o fenômeno da memória coletiva. O testemunho é considerado um ponto de referência para a lembrança coletiva, é uma vista particular de uma experiência em comum vivenciada em grupo. Para rememorar algo, o sujeito recorre a esta comunhão de pontos de referências, em busca de preencher lacunas de uma dada lembrança.

Uma ou mais pessoas juntando suas lembranças conseguem descrever com muita exatidão fatos ou objetos que vimos ao mesmo tempo em que elas, e

conseguem até reconstituir toda a sequência de nossos atos e nossas palavras em circunstâncias definidas, sem que nos lembremos de nada de tudo isso. (HALBWACHS, 2003, p. 31).

Isso ocorre, por exemplo, nos acontecimentos da infância. Não é incomum o adulto não se lembrar com exatidão dos ocorridos na época, mas é possível que haja testemunhos de pessoas mais velhas que o auxiliam a relembrar, uma vez que salvaguardam os momentos na memória.

Quanto ao testemunho, Halbwachs (2003, p. 29) afirma que “recorremos a testemunhos para reforçar ou enfraquecer e também para completar o que sabemos de um evento sobre o qual já temos alguma informação, embora muitas circunstâncias a ele relativas permaneçam obscuras para nós”. Com esse gesto as lembranças são envolvidas num processo que permite a rememoração, contudo, é necessário que algo ainda permaneça com quem quer ter consigo a lembrança precisa: a semente da rememoração. Segundo o autor:

Ao contrário, quando uma cena parece não ter deixado nenhum traço em nossa memória, se na ausência dessas testemunhas nos sentirmos completamente incapazes de reconstruir qualquer parte dela, os que um dia a descreverem poderão até nos apresentar um quadro muito vivo da cena – mas este jamais será uma lembrança. (HALBWACHS, 2003, p. 33).

Portanto, o fragmento dessa memória que habita o sujeito poderá ser tocado ao se envolver com testemunhos do grupo que compartilhou a experiência consigo. É nesse sentido que a memória individual se transporta para o conjunto da memória coletiva.

Para evocar seu próprio passado, em geral a pessoa precisa recorrer às lembranças de outras, e se transportar a pontos de referência que existem fora de si, determinados pela sociedade. Mais do que isso, o funcionamento da memória individual não é possível sem esses instrumentos que são as palavras e as ideias, que o indivíduo não inventou, mas toma emprestado de seu ambiente. (HALBWACHS, 2003, p. 72).

Além disso, entende-se que a memória possui um caráter múltiplo e coletivo, uma relação com o outro. Outra questão que ele levanta é sobre a proximidade com o grupo. Para que o sujeito seja capaz de lembrar, é preciso que mantenha algum contato com os grupos sociais que conviveu. É necessário que além de participar do evento, o sujeito se sinta parte daquele conjunto e mantenha com eles ideias em comum.

O esquecimento ocorre justamente quando há a separação, quando esse contato próximo se desfaz, tornando as lembranças inconsistentes - mais fáceis de serem esquecidas. Para o

sociólogo Halbwachs (2003, p. 37) “esquecer um período da vida é perder o contato com os que então nos rodeavam”. Depois que há essa ruptura, não é fácil reaver completamente o “teor” daquele sentimento, pois cria-se uma barreira do tempo presente que os separam, um “mal-entendido” que precisa ser superado.

Aquele que lembra está associado a grupos, está inserido e partilha de seus contextos. A memória é sempre construída em grupo, mas também é subjetiva à memória individual. Na memória coletiva, cada um possui sua parte da visão de um todo, tornando-a múltipla, mas também seletiva. Assim, nenhuma lembrança permanece viva se isolada de um grupo social, pois as memórias resultam de relações sociais, bem como atuam na permanência dessa memória.

A memória é frequentemente “atualizada” nos quadros sociais, se sustenta, mas não apenas, nos valores e nas normas da sociedade e que apesar da impressão de se ter uma memória solo, no sentido de achar que não é coletiva pois foi vivido sozinho, ela é na verdade um resultado de algo construído em coletivo. Para o autor as memórias mais facilmente encontradas são aquelas de terrenos comuns, ou seja, são familiares aos outros indivíduos do grupo, isso permite que a rede de pontos de referência possa ser acessada.

Nessa perspectiva, quem lembra é o indivíduo, mas a memória é coletiva, ela é social. É possível compreender que para o autor os quadros sociais da memória estarão como marcas na vida do indivíduo. Ele as leva como referências e estas se atualizam de acordo o tempo, o local e a situação. Memória é reconstrução e reconhecimento, uma vez que é solicitado junto ao grupo a rememoração de algo passado, e são utilizados os testemunhos de outrem para relembrar, é reconstruída uma imagem do passado; e é reconhecido que tendo em vista que é necessário que haja no indivíduo a semente da rememoração, é preciso ter visto, e sentir parte daquele acontecimento para que possa haver a possibilidade da lembrança.

A memória é múltipla, atua como visão parcial de algo vivido em grupo e é também particular, já que cada membro do grupo possui sua própria versão. Também compreende-se que para Halbwachs nenhuma memória vem do vazio, ela é sempre acompanhada; nem sempre pela presença física de alguém, mas também pelos moldes, símbolos, convenções e regras, acordos elaborados pela sociedade que influenciam direta ou indiretamente o comportamento do homem. A lembrança, assim como a memória, é igualmente coletiva. A recordação é fruto das relações sociais que, para Halbwachs, é a base para a memória coletiva. O sujeito se identifica e estabelece relações com os grupos de referência, se mantém contato pode rememorar o passado, evocar imagens e agir como lembrança.

A oralidade, o testemunho pautado na palavra, possui uma profunda relação com a memória. A palavra reserva caminhos que conectam o tempo passado e o presente às pessoas. Ela preserva e reconstrói, que na visão de Halbwachs é possível graças ao contexto coletivo. Através dessa ideia, pode-se estabelecer que a oralidade funciona como mecanismo mediador que potencializa a sobrevivência da memória. Aplicada à condição das narrativas orais presentes no contexto sul-coreano, foram os testemunhos passados de geração a geração que conduziram as lendas através do tempo até as várias imagens hoje estabelecidas. Imagens múltiplas e plurais, profundamente pautadas no contexto coletivo de memória.

Dessa forma, ao assimilar a imagem da produção audiovisual do drama com o imaginário contido nas histórias das lendas, a essência figurativa do *dokkaebi* - uma vez partilhada na sociedade daquele país - pode ser acessada através de pontos de referência. Nesse sentido, a imagem fílmica é nutrida por essa memória coletiva, sugerindo uma possível releitura.

A longa jornada do *dokkaebi* é marcada por arrependimentos. A morte daquelas pessoas inocentes no passado, traz a si um forte senso de responsabilidade e sofrimento. Ele busca a morte, mas esta se mostra improvável, devido ao tamanho poder que recebeu da divindade. Ele conhece outros seres do mundo espiritual, tem conhecimento da vida e da morte, assim como pode interferir no destino das pessoas, dar a elas novas oportunidades, ou castigá-las. Os ceifadores não o apreciam, pois dificultam seu trabalho, como acontece com o salvamento da mãe de Ji Eun-tak, que devia ter sido morta e o nascimento de sua filha interrompido.

Ao mesmo tempo, é desenvolvido na tela relacionamentos lentos com sutis aproximações entre os personagens. O ritmo se destaca pois, também lento, marca o cotidiano, tornando o contato físico um acontecimento especial. O heroísmo, o amor, a amizade, e principalmente o destino são estruturas recorrentes na trama.

Ao ver o futuro das pessoas, influenciar as chuvas a cair, ser capaz de mover objetos pelo ar, ter uma força descomunal, se teletransportar, modificar a aparência de pessoas e coisas, entre outros poderes, o *dokkaebi* do drama se mostra um ser dotado de múltiplas capacidades. Além disso, também possui muitas riquezas acumuladas pelo tempo. Tem empregados que o auxiliam a administrar empresas e fortunas. É revelado que alguns desses empregados são pessoas da vida passada do *dokkaebi*, que permanecem fiéis ao seu general mesmo após a morte. No início do drama, ele possui uma personalidade reclusa, séria e deprimida, além de demonstrar desinteresse pelas vidas humanas. Após seu envolvimento com Ji Eun-tak, e turbulentos sentimentos o atravessarem, o *dokkaebi* aos poucos muda e ganha aspectos de um

herói e um amante. Em determinados momentos da trama, pode ser visto o lado vingador e mais cruel do *dokkaebi*, principalmente quando julga uma ação injusta e imoral.

Sua aparência muda desde a época em que era um general. Seu estilo de vestimentas no contemporâneo são roupas sociais, com tons sóbrios como o preto ou o marrom. Seu cabelo também muda, através de um corte curto, estilizado e mais atual. Nada em como ele se apresenta ao mundo remete ao que foi um dia. Ele compreende a passagem do tempo e o acompanha à sua maneira.

A partir desses atributos, é possível perceber quais elementos o *dokkaebi* do drama remete às características nas fábulas antigas, ao mesmo tempo que pode-se notar a ausência delas. No drama o *dokkaebi* não é o mesmo que o dos contos. As escolhas visualizadas no personagem nas cenas, principalmente no conjunto de características mais distintas recolhidas no folclore, são preservadas na medida em que atende ao critério narrativo dessa nova obra e então transformadas pela condição contemporânea de um produto audiovisual. Ao assistir o drama, está-se diante de uma ligação com o folclore antigo que resgata aquelas memórias e sugere um contato com tempos diferentes, o passado e o contemporâneo.

O comportamento inteligível e as profundas emoções do personagem no drama são características novas e de natureza humana, destoante do ponto de vista da literatura, no qual possuem pouca semelhança com os seres humanos e tampouco são dotados de uma inteligência sensível. O drama cria um novo *dokkaebi*, um que é despreendido do visual de criatura monstruosa da literatura, mas que é fortalecido por traços marcantes, fundamentais para desencadear o vínculo entre eles. A exemplo é possível citar seus costumes, ou a sua ligação com a água. Até mesmo a própria ideia de sua origem - surgir de objetos inanimados e manchados com sangue humano. É uma nova narrativa que consegue comportar resquícios das lendas.

Considera-se dessa forma, o drama como uma ramificação de histórias tradicionais. Contos que vão sendo ressignificados ao longo do tempo, e chegam ao contemporâneo com mais uma face através da produção audiovisual. Essa face é enriquecida por sua ancestralidade folclórica, se tornando um novo produto cultural.

A partir do que foi exposto até aqui, pode-se considerar que das muitas variáveis que denotam a transformação ao *dokkaebi* folclórico, a de natureza imagética certamente foi uma das mais importantes entre elas. Tal como a forma que fez surgir - o testemunho pela oralidade - a imagem opera livremente, mas neste caso, entre suportes midiáticos distintos. Seja em uma ilustração ou na imagem cinematográfica do drama, o *dokkaebi* é preenchido por possibilidades

e explorado de forma criativa pelas ferramentas construtoras da mídia²³ que o expressa. Considera-se neste trabalho, essas mídias, como um elemento importante para a transformação do ponto de vista de sua imagem e devem ser respeitadas como aspecto que lhe confere novas potencialidades.

3.3 Intermedialidade e transformação

Uma vez revelada algumas nuances do folclore sul-coreano e tendo em vista maior atenção à figura do *dokkaebi*, a discussão que apresenta-se a seguir permeia elementos que orientam a uma possível transformação imagética que o personagem folclórico recebeu com o passar do tempo. Nessa ótica, damos destaque às propostas imagéticas das novas mídias, como o audiovisual, tal qual é o caso do drama **Guardian - The Lonely and Great God**.

A literatura surge como fonte que auxilia a compreensão da forma como o *dokkaebi* surgiu nos tempos passados. Ela embasa, à sua maneira, as funções mais características que ele detém, bem como aponta os caminhos que o levaram a se tornar uma figura ímpar para o cenário folclórico da Coreia do Sul. É seguro afirmar que na literatura, sobretudo na literatura oral, o *dokkaebi* recebe suas primeiras referências imagéticas, ainda que pautadas na descrição de sua aparência, se amparando na imaginação e não em uma visualização plástica propriamente dita.

Com o passar do passar do tempo, essas lendas da literatura que salvaguardam as heranças imagéticas do personagem, sobrevivem, mas também mudam, constituídas numa dinâmica de memória. Então, surgem novas imagens para o personagem folclórico. Transformações que acontecem também em novas mídias distintas, como é o caso do audiovisual para o drama **Guardian - The Lonely and Great God**. Cada processo de transformação dessa imagem traz uma peculiaridade para o *dokkaebi*, inserindo-o entre as fronteiras de cada mídia e condicionando-o às características e às potencialidades delas.

Da oralidade à imagem plástica da cena do drama sul-coreano, o tempo é um fator elemental. O tempo que atravessa a literatura, o tempo da concepção das lendas, o tempo contemporâneo da narrativa do drama, essas unidades de tempos, performam na tela o passado e o presente. Ao assistir o drama, estamos diante de diferentes possibilidades de tempos pautados numa referência-base: a figura *dokkaebi*. Esse personagem folclórico deposita na

²³ O termo mídia adotado aqui, compreende tanto a literatura, as artes plásticas, como também os meios de comunicação em geral.

narrativa do drama elementos cruciais que permitem observar reencontros de temporalidades, tanto da literatura, quanto do audiovisual.

Nesse sentido, é estabelecida uma aproximação do drama com o conceito de intermedialidade discutido por Irina O. Rajewsky (2012). A pesquisadora estuda intermedialidade e transmedialidade na literatura, e, no escrito “Intermedialidade, intertextualidade e remediação: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade”, discutiu a forma e a função que as mídias possuem. Ofereceu, assim, três abordagens para o tema, que auxiliam a compreender como se dão as relações entre fronteiras de mídias distintas. Os três tipos de intermedialidade incluem a transposição midiática, a combinação de mídias e as referências intermidiáticas.

Como o próprio termo insinua, intermedialidade pode ser entendido como as relações possíveis que acontecem entre uma ou mais mídias diferentes. O termo em si pode não ser usual, mas os produtos e obras que se amparam muitas vezes nessa intermedialidade, estão há bastante tempo no mundo e fazem parte da vida cotidiana das pessoas. Obras que em si convergem mídias, imitam mídias, transitam entre elas, criam novas possibilidades a partir de algo que já existe, inclusive no contexto de produção de novos produtos culturais.

Numa relação intermidiática entre desenho e fotografia, como é o caso dos chamados “desenhos realistas”, há a referência à mídia fotografia dentro da mídia desenho. Com diálogos entre cinema e literatura, grandes franquias recebem destaque, ao citar os filmes do universo Marvel Comics, que adaptam as HQ’s numa série de longa-metragens que se conectam ou os filmes da saga **Harry Potter**, que surgem dos livros de mesmo nome. A mídia cinema toma emprestado do teatro a *mise en scène*, e outras tantas características. Os podcasts, quando concordam entre internet e rádio e também os videogames, que por si só, remetem a intermedialidades na natureza que o constitui. Os jogos digitais incorporam várias características de outras mídias, sejam os efeitos visuais, a música, a animação, a atuação, a dança, a cinematografia, e a modelagem em 3D. São códigos digitais construídos de maneira a expressar qualidades de outras mídias, mas que quando agrupadas, se tornam uma nova mídia.

Assim, a autora define:

“Intermediático”, portanto, designa aquelas configurações que tem a ver com cruzamento de fronteira entre as mídias e que, por isso, podem ser diferenciadas dos fenômenos *intramediáticos* assim como dos fenômenos *transmediáticos* (por exemplo, o aparecimento de um certo motivo estético e discurso em uma variedade de mídias diferentes). (RAJEWSKY, 2012, p. 18).

Podemos estabelecer que o termo intermediático se refere às relações entre mídias, as intramidiáticas, por sua vez, pautam nos diálogos que ocorrem fora delas, e o transmidiático remete àquilo que se alongam para outras mídias, como uma extensão. Numa experiência de intermedialidade que extrapola os limites de uma mídia já estabelecida, há o potencial de realizar algo novo. E cabe aqui já apontar que o novo é condicionado a um fenômeno de memória. Num produto intermediático, há um jogo de fronteiras que faz surgir um novo motivo, uma nova estética, um novo discurso amparado em algo já existente, uma mídia, ou mais de uma. O novo, nesse sentido, pode ser entendido como a transformação.

Portanto, é possível designar o drama **Guardian - The Lonely and Great God**, como um produto audiovisual transformado pela intermedialidade. O *dokkaebi* visualizado nas cenas, remete o *dokkaebi* das lendas a um novo contexto. A transformação da imagem dele é possibilitada pela ação de agentes criativos da mídia audiovisual, ferramentas de construção de sentido que são amparadas pelas teorias do cinema, assim como a narrativa visual criadas pelas equipes de fotografia e de arte, que enriquecem a imaginação numa experiência que extrapola os limites da fronteira da mídia literatura. O *dokkaebi* do folclore recebe um novo lugar dentro de um espaço intermediático. Nele, há um tipo diferente de imersão que é característica da mídia que está sendo operada: o audiovisual.

No ensaio citado anteriormente, Rajewsky (2012), apresenta outros termos semelhantes a intermedialidade que se aproximam dessa discussão, sendo alguns deles: a multimídia, plurimedialidade, cross-midialidade, inframedialidade, convergência midiática, integração de mídias, fusão de mídias e hibridização. Tais termos são usados de formas diversas e muitos pesquisadores os especificam particularmente, assim os qualificando como: transformacional, discursiva, sintética, formal, transmidiática, ontológica, ou intermedialidade genealógica, intermedialidade primária e secundária, ou figuração intermediática. Isso demonstra que os estudos de intermedialidade são plurais e, o grande número de terminologias, às vezes auxilia a compreensão, mas pode também gerar confusão. É a partir dessa reflexão que ela elabora um método próprio para definir intermedialidade. Sistematiza as abordagens teóricas já existentes, as apresenta num sentido amplo e num sentido mais restrito, para então elencar suas subcategorias mais definidas, restritas, de intermedialidade. Tais categorias levam em consideração fenômenos e qualidades intermediáticas variáveis.

Como se pode facilmente perceber, minha abordagem complementa o segundo dos dois polos que estruturam o debate sobre a intermedialidade: focalizo a intermedialidade como uma categoria para a análise concreta de textos ou de outros tipos de produtos das mídias. Minha ênfase, então, não é

nos desenvolvimentos gerais históricos da mídia, nem nas relações genealógicas entre mídias, nem no reconhecimento de mídias (*Medienerkenntnis*) - que Schroter chama de intermedialidade “ontológica” - ou na compreensão das várias funções das mídias. Tampouco estou preocupada com o processo de midialização como tal. Em vez disso, eu me concentro nas configurações midiáticas concretas e em suas qualidades intermediáticas específicas. Essas qualidades variam de um grupo de fenômenos a outro e, portanto, exigem concepções diferentes e mais restritas da intermedialidade. Isso permite fazer distinções entre subcategorias individuais de intermedialidade, bem como desenvolver uma teoria uniforme para cada uma delas. (RAJEWSKY, 2012, p. 23-24).

A metodologia a que Irina Rajewsky se apegue é aplicada em certos níveis a este trabalho quando é observado o cruzamento entre fronteiras de mídias, sendo possível a partir das próprias “qualidades intermediáticas específicas”, citadas acima, da mídia literatura e do audiovisual. Uma vez que é observado o drama sul-coreano em questão como um produto intermediático, afirma-se que há, em alguma medida, uma relação entre as mídias literárias que amparam as lendas e as cenas criadas pelo audiovisual. Tal relação é permitida através das “configurações midiáticas concretas” que constituem cada uma dessas mídias, respeitando suas características e potencialidades.

Por exemplo, a direção de fotografia dialoga com a pintura na forma de se expressar na tela. A fotografia pinta com a luz e com a câmera e não com pigmentos e tintas, esse princípio aproxima ambas numa relação de troca, de referência, de intermedialidade. Quando analisamos uma cena do drama, percebemos a sobrevivência das lendas na imagem. As referências que estão na literatura, passam a compor também a dimensão estética da obra. Não são meras simbologias, são traços passíveis a reconhecimento, com características importantes para a narrativa e para o elo que faz com a memória coletiva das lendas do *dokkaebi*. São formas de expressão operacionalmente distintas. Na literatura é a descrição de imagens; no cinema, é a tessitura delas, a materialização visual. A natureza da mídia difere, mas ambas duram.

Neste trabalho, conforme apresenta-se no primeiro item do capítulo dois, as lendas do *dokkaebi* estão escritas numa enciclopédia que reúne, entre outras coisas: contos, mitos e rituais que tocam o *dokkaebi*, num tipo de literatura escrita pautada na literatura oral e perpassadas por gerações. São então colocadas ali num trabalho de pesquisa nacional, criando um tipo de “acervo”. Foram selecionadas as obras **Encyclopedia of Korean Folk Beliefs** e **Encyclopedia of Korean Folk Literature** como documentos-base por terem sido elaboradas por estudioso(a)s da cultura sul-coreana em um trabalho para The National Folk Museum of Korea. Um órgão nacional que desde 2004 pesquisa e publica livros no formato de enciclopédia nos quais abarca os mais diversos âmbitos da cultura do país. Dentre os poucos documentos que

dão base ao mapeamento das lendas, essas duas publicações aparecem como um dos documentos mais seguros e antigos no que diz respeito à materialização escrita das lendas. Pode-se afirmar então, que o drama remete às lendas que estão reunidas naquela enciclopédia escrita para construção de sua narrativa. A plasticidade da obra materializa os contos do *dokkaebi* que estão na enciclopédia. Em maior ou menor grau, observa-se uma clara referência a essas histórias nas cenas. Considera-se dessa forma, que neste trabalho audiovisual há um tipo de intermedialidade.

Em *transposição* midiática, a primeira subcategoria de intermedialidade apresentada pela autora, observa-se a possibilidade de as adaptações serem estimuladas a partir da prática entre mídias. Segundo Rajewsky (2012, p. 24) “aqui a qualidade intermidiática tem a ver com o modo de criação de um produto, isto é, com a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia”. A transformação a que a autora se refere pode ser entendida como o processo particular que cada mídia dá às obras que já existem em outro suporte midiático, usando seu próprio aparato.

Nesse processo de transformação, as adaptações se voltam ao original para dar novas formas a um produto. Para ela, “essa categoria é uma concepção de intermedialidade “genética”, voltada para a produção; o texto ou o filme “originais” são a “fonte” do novo produto de mídia, cuja formação é baseada num processo de transformação específico da mídia e obrigatoriamente intermidiático” (RAWJESKY, 2012, p. 24). Observa-se esse fenômeno nas muitas adaptações cinematográficas de livros, peças de teatro e musicais. Muitas vezes, eles trazem histórias já conhecidas pelo público e as insere em seu próprio meio, dando a elas uma nova forma de serem experienciadas. Não é o mesmo produto, portanto, não é a mesma experiência. A maneira pela qual a produção de um filme age numa adaptação, interfere ativamente no “texto” da obra, e consequentemente na forma com que o espectador irá olhá-la e interagir com ela.

Adiante, temos a segunda subcategoria de intermedialidade, a combinação de mídias. Nessa proposta, a qualidade intermidiática se dá no “resultado ou próprio processo de combinar, pelo menos duas mídias convencionalmente distintas ou, mais exatamente, duas formas midiáticas de articulação” (RAJEWSKY, 2012, p. 24). É um contexto semiótico-comunicativo, que opera de forma multimidiática. As características que determinam cada mídia, se mesclam, articulam contribuições para constituição e significado de um novo produto midiático. Teatro, ópera e filmes, são alguns dos exemplos dessas formas multimidiáticas. Com o desenvolvimento de novas tecnologias, observa-se outras formas mais avançadas dessa prática. Os jogos eletrônicos digitais, por exemplo, são um tipo de produto que possui em sua forma um

mix de configurações de mídias diferentes que operam conjuntamente para criar uma nova mídia.

O cinema também pode ser entendido como um produto que surge através de um processo intermediário de combinação de duas ou mais mídias distintas. O audiovisual, como o próprio nome já infere, é a junção da imagem e do som num mesmo espaço, apenas nisto, é uma prática intermediária. Na percepção de Rawjesky (2012, p. 25), “a combinação de diferentes formas midiáticas de articulação pode levar à formação de gêneros de arte ou de mídias novas e independentes, em que a estrutura plurimidiática do gênero se torna sua especificidade”.

Por último, a terceira subcategoria é a de referências intermediárias. Pode-se entender essa prática como quando há evocação ou imitação de estruturas básicas de outras mídias nos elementos mais substanciais delas e a partir do próprio aparato material da mídia que refere. Esse produto de mídia é visto como distinto daquele a que ele se refere, justamente por isto, por realizá-lo a seu próprio modo, usando seus meios específicos (RAJEWSKY, 2012). Segundo a autora:

As referências intermediárias devem, então, ser compreendidas como estratégias de constituição de sentido que contribuem para a significação total do produto: este usa seus próprios meios, seja para se referir a uma obra individual específica produzida em outra mídia (o que na tradição alemã se chama Einzelreferenz, "referência individual"), seja para se referir a um subsistema midiático específico (como um determinado gênero de filme), ou a outra mídia como sistema (Systemreferenz, “referência a um sistema”). Esse produto, então, se constitui parcial ou totalmente em relação à obra, sistema ou subsistema a que se refere. (RAJEWSKY, 2012, p. 25).

Isto posto, pode-se ver referência intermediária em obras literárias que evocam técnicas cinematográficas em seus textos, simulando-as. Ou ainda na éfrase quando se descreve minuciosamente, parte por parte, algo substancialmente visual para um texto, ou para um áudio. Pode-se exemplificar ainda, no cinema, quando a fotografia do filme busca plasmar a mesma “iluminação” de uma dada pintura, ou quando uma pintura imita uma fotografia. Ou seja, na qualidade dessa mídia que referencia outra, há a sistemática de simular, ao perpassar por suas próprias qualidades e isso permite perceber estruturas convencionalmente distintas que ela incorpora (RAJEWSKY, 2012).

Em relação ao que foi exposto, percebe-se que uma mídia pode contemplar mais de um tipo de intermedialidade do conjunto apresentado pela autora. Assim, como exemplifica Irina Rajewsky, as adaptações cinematográficas podem ser ao mesmo tempo classificadas como

combinação intermediária, e se estiverem pautadas em roteiros de obras literárias, por exemplo, pode-se classificar também como transposição midiática. Se nessa adaptação incorporar a estrutura básica simulada de outra mídia, cabe também na categoria de referências intermediárias. O espectador percebe essa transformação midiática. Vendo uma adaptação fílmica, ele recebe o texto literário original e observa o que ali remete a algo que já existe ou que falta, notando diferenças e equivalências (RAJEWSKY, 2012).

Essa recepção ocorre não (apenas) devido a um conhecimento anterior ou à bagagem cultural que o espectador possa ter, mas por causa da própria constituição específica do filme. Abrem-se, assim, camadas adicionais de sentidos que são produzidos especificamente pelo ato de se referir, ou de se relacionar, filme e texto. Em vez de ser simplesmente *baseada* numa obra literária original preexistente, uma adaptação cinematográfica pode, então, constituir-se em relação à obra literária, caindo assim também na categoria de referências intermediárias. (RAJEWSKY, 2012, p. 26).

Esses valores se reportam, essencialmente, ao que ocorre em **Guardian - The Lonely and Great God**. A obra é baseada em um universo folclórico distintamente sul-coreano e dialoga com narrativas populares sobre um ser dotado de grande poder: o *dokkaebi*. A história usa como plano de fundo esse cenário ricamente adornado por crenças que agregam valores variados ao personagem e à figura folclora que ele interpreta. O *dokkaebi* é protagonista de vários contos e mitos desse país, está submetido a padrões de reconhecimento, características que o definem como diferente de outros seres folclóricos sul-coreanos a partir das narrativas orais que o originaram.

Conforme apresentou-se na primeira parte deste capítulo, tais narrativas são transcodificadas e passam a receber também o recurso de uma literatura escrita. Nesse sentido, acredita-se que o drama supracitado optou por usar os “textos originais” das lendas, portanto, adaptando-as à sistemática de uma narrativa distinta da que se baseia. Uma relação de transposição midiática entre texto e audiovisual.

Em tempo, pode-se observar referências intermediárias em trechos específicos da obra, como é o caso do episódio 3. Nele, ocorre um desentendimento entre dois personagens principais, o *dokkaebi* e o ceifador. Eles competem um com o outro. Com o intuito de amedrontar, o ceifador coloca um tapete próximo do banheiro, local que o outro se banhava, sem que ele visse. No tapete, havia escrito “1:1” e “good night” feito com um pigmento de cor vermelha. Ao sair do banho, o *dokkaebi* nota o tapete quando ia pisá-lo. Antes que o faça, cai no chão e fica assustado. Tenta afastar o tapete com o pé enquanto anuncia que ali havia sangue de cavalo. Pede desesperadamente ao ceifador que limpe aquele lugar, enquanto grita por

desculpas e cria uma cena de teor cômico entre rivais. Nas lendas antigas, o *dokkaebi* diz para uma mulher que seu maior medo é o sangue de um cavalo branco, ela, então, usa essa fragilidade contra ele, afugentando-o e enganando-o. A lenda em questão é contada em **How to Eradicate Goblins**, e é referenciada na cena do drama numa relação intermediática, materializada pelos artifícios da direção de arte e da direção de fotografia.

Considera-se parte da subcategoria referências intermediáticas de Irina Rajewsky, pelo sentido semiótico-comunicativo que o audiovisual deposita naquela cena que plasmou uma lenda. Na história original, a mulher espalha o sangue de cavalo ao redor da casa, para que o *dokkaebi* não se aproxime. Na cena, é escrito com sangue de cavalo o espaço que o limita, fazendo com que ele não se aproxime. Há a adaptação para o teor próprio da narrativa do drama. A referência midiática pode ser observada na qualidade de escrita da lenda, e pode ser vista num objeto de cena: o tapete. Este é mais um fator que faz compreender o drama como um exemplo de um produto audiovisual cultural constituído por memória. Um agente que ao mesmo tempo em que ressignifica a lenda, a faz sobreviver.

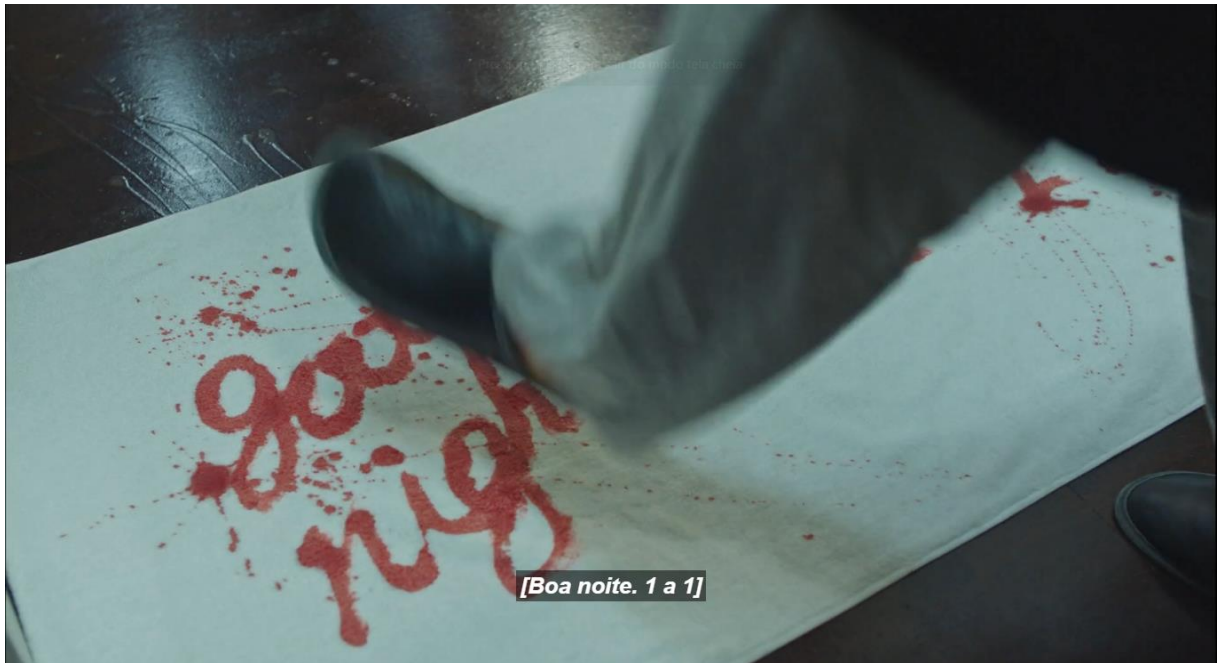
De forma notável, pode-se afirmar que a cena não refaz ou traduz a qualidade da mídia literatura completamente, ela evoca, imita, segundo a autora:

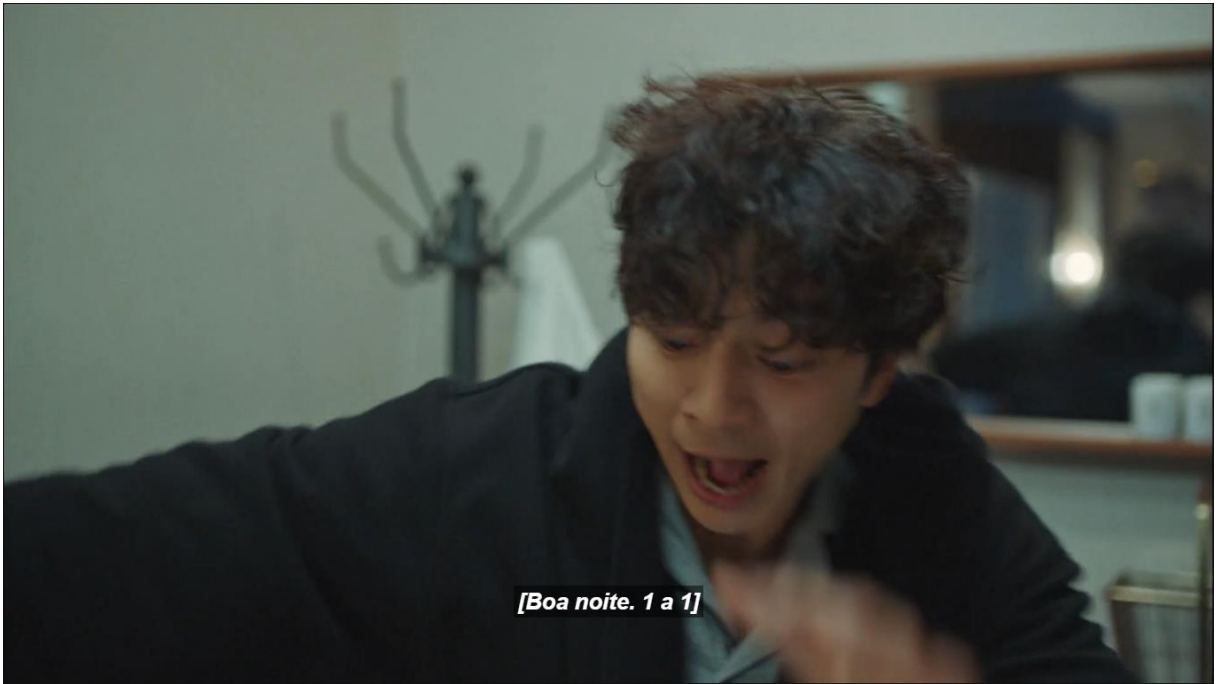
Referências intermediáticas, então, podem ser diferenciadas das intermediáticas (e, portanto, intertextuais) pelo fato de um produto de mídia não poder *usar* ou genuinamente *reproduzir* elementos ou estruturas de um sistema midiático diferente através dos próprios meios específicos da mídia; ele pode *evocá-los* ou *imitá-los*. Consequentemente, uma referência intermediática pode apenas gerar uma *ilusão* de práticas específicas de outra mídia. Mas, contudo, é precisamente essa ilusão que potencialmente provoca no receptor de um texto literário uma espécie de sensação das qualidades musicais, pictóricas ou cinematográficas ou - falando de maneira mais geral - a sensação de uma presença visual ou acústica. (RAJEWSKY, 2012, p. 28).

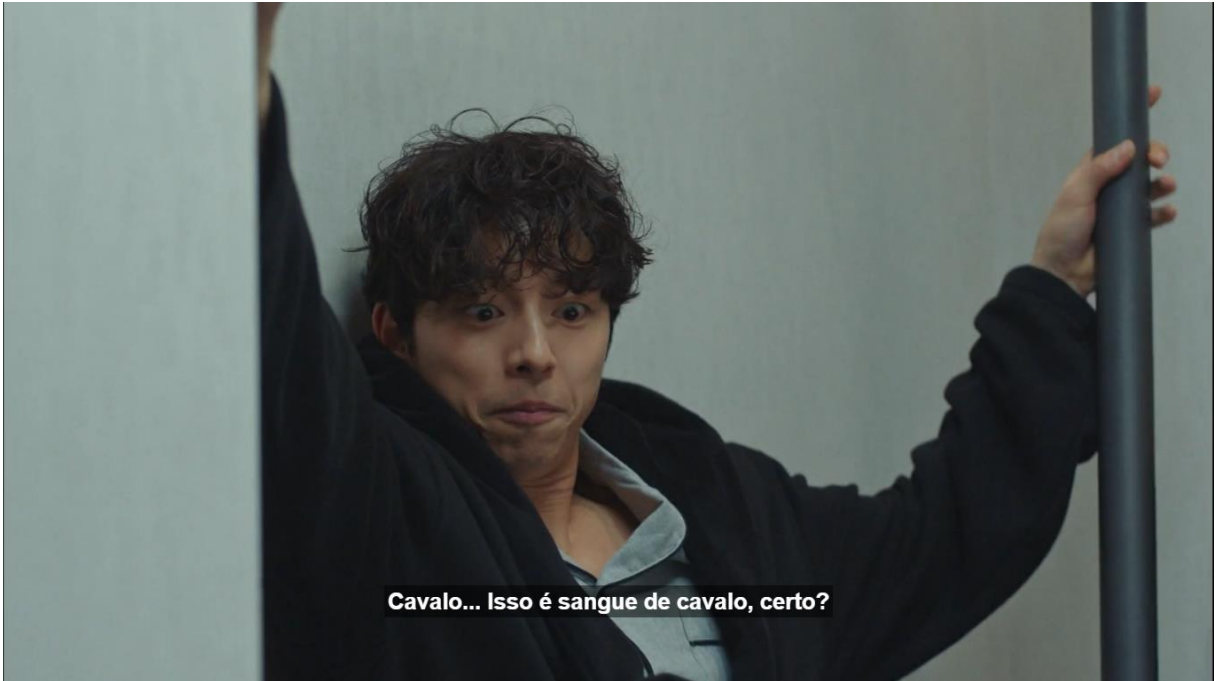
Portanto, essa intermedialidade está para além da matéria da mídia sendo expressada em outra mídia. Como é o caso da segunda subcategoria da Irina Rajewsky, a combinação de mídia. A sensação que essa referência midiática evoca, importa, como podemos perceber de forma aproximada em **Guardian - The Lonely and Great God**. Em referências intermediáticas, “o caráter intermediático reside na própria referência que um produto de mídia (como um texto, filme etc.) faz a um produto individual, um sistema ou subsistema de uma mídia diferente, bem como a suas especificidades midiáticas” (RAJEWSKY, 2012, p. 31). Esta é uma relação intermediática que se expressa a partir de suas próprias qualidades. O audiovisual no drama em questão dialoga a todo momento com as referências midiáticas. À sua maneira, respeita o “original” sem transcodificá-lo completamente, como seria se fosse apenas uma adaptação. Mas

ainda assim, em um caso de adaptação pura, há adversidades que extrapolam a ideia de um texto original. A própria lenda se faz através de discursos coletivos diversos, a memória é plural e sofre mudanças. As lendas do *dokkaebi* mudam de acordo com a região do país em que nasceram. Assim, não há exatidão, pois a memória se faz também de vazios. Portanto, não há como limitar a obra aqui estudada, à uma pura adaptação fílmica, num contexto de transposição midiática. Ela remete às mídias antigas, no caso a literatura, mas também age sobre ela. Há aquilo que é perceptível pela ação do olhar, mas há as lacunas, e há a atuação criativa do audiovisual. Tudo isso confere ao drama um caráter intermediário que perpassa por mais uma categoria.

Figura 26, 27, 28, 29, 30 e 31 - Dokkaebi sendo surpreendido pela presença de sangue de cavalo









Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Por fim, ao objetivar-se o drama como algo que ultrapassa uma fronteira midiática, entende-se que a história que se passa no drama já não pertence totalmente ao lugar que veio. Na mídia audiovisual, a lenda encara um novo lugar, há a “estranheza” de uma nova mídia. São novas as ferramentas e a maneira de agir. No drama, observa-se o somatório do lugar que ocupava a história e do lugar que passou a ter. Esta é uma característica da transformação. A imagem que se tem na tela é uma nova forma, feita num processo de “remodelação” em que coexiste o passado da lenda e o presente do drama. Nisto há duração, há sobrevivência.

Quando se vê a imagem remodelada pelo audiovisual, fica evidenciada uma qualidade intermediática distinta, apenas do drama. A escrita cinematográfica traz uma diferenciação para a imagem do *dokkaebi* descrita pelas lendas. Desse jeito, só pode-se compará-las num sentido mais amplo de intermidialidade (RAJEWSKY, 2012). Essa diferença vem da sensação de “realismo” que a arte cinematográfica contorna nos sentidos. Há os sons, há as cores, há os objetos de época, há os cenários de lutas. Não são qualidades apenas visuais ou qualidade textuais, no audiovisual há a soma de todos esses elementos. Ele materializa o que as lendas fazem imaginar.

Busca-se nas cenas a transformação que a figura do *dokkaebi* acolheu, compreendendo uma dinâmica de tempos heterogêneos, que hora é passado, hora é presente. Então há o retorno a essas histórias, abrindo caminhos à imaginação e possibilitando uma compreensão dessa transformação que dialoga com o tempo e a criação em sua plasticidade.

No audiovisual se manifesta uma qualidade particular do seu fazer enquanto mídia. Quando se coloca junto a uma dinâmica heterogênea de memória, se encontra uma contribuição particular dela em relação ao tempo. Sua qualidade plástica particular remete a tempos diferentes e neste estudo, estamos pensando sempre essa plasticidade em relação a um desses tempos, o passado. Ao olhar a qualidade particular do drama, vê-se uma relação particular de tempos passados que se encontram na tela. Dessa forma, a expressividade dessas imagens é pensada em relação ao embaralhamento de tempos difusos na memória.

3.4 Anacronismo em *guardian the lonely and great god*

A partir do que pensa Didi-Huberman (2015, p. 15), é possível considerar: “sempre diante da imagem, estamos diante do tempo”. Intui-se na imagem a noção de algo sempre aberto. É por meio dessas aberturas que expressões de tempos são evocadas. As figuras que atingem os espectadores, ao serem observadas, servem como mediadoras desses tempos, dilatando-os, e convida a adentrar as aberturas que nelas existem.

Conforme o autor,

“Como o pobre iletrado da narrativa de Kafka, estamos diante da imagem como Diante da lei: como diante do vão de uma porta aberta. Ela nada nos oculta, bastaria entrar, sua luz quase nos cega, nós a respeitamos. Sua própria abertura - e eu não me refiro ao guardião - nos faz parar: olhá-la é desejar, é esperar, é estar diante do tempo”. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p.15).

Não se trata aqui de compreender apenas o tempo ao qual aquela imagem se refere, como na expressão de uma cronologia histórica de concepção. São justamente os tempos que também a atravessam, se encontram, se misturam, distintos, anacrônicos, tempos possíveis de materializar ou não, que, ao colocar o indivíduo diante dessa imagem, trazemos também o nosso próprio tempo à soma dessa heterogeneidade temporal (DIDI-HUBERMAN, 2015). É mediado por um tempo, que se coloca como espectador frente às essas imagens.

Didi-Huberman se apresenta como um teórico que vai de encontro a ideias de uma história da arte contínua e cronológica. Ele compreende que, sendo a imagem uma abertura, é “um objeto de tempo complexo” (2015, p. 23), sendo assim, um único tempo não contempla essa complexidade. De acordo com ele:

Estamos *diante do pano* como diante de um objeto de tempo complexo, de tempo impuro: uma extraordinária *montagem de tempos heterogêneos formando anacronismos*. Na dinâmica e na complexidade dessa montagem,

noções históricas tão fundamentais quanto as de “estilo” ou de “época” revelam, de repente, uma perigosa plasticidade (perigosa somente para aquele que gostaria que tudo estivesse em seu lugar, de uma vez por todas, na mesma época: figura bastante comum daquele que eu chamarei de “historiador fóbico do tempo”. Propor a questão do anacronismo é, então, interrogar essa plasticidade fundamental e, com ela, a mistura, tão difícil de analisar, dos *diferenciais de tempo* operando em cada imagem. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 23).

São justamente essas montagens de tempos heterogêneos e descontínuos que se reconfiguram, coexistem e sobrevivem na imagem, que caracterizam o anacronismo elaborado por Didi-Huberman, como um conceito constituído também de memória. A memória, ao contrário da história, é uma faculdade que se ampara na lembrança, mas também no esquecimento. É formada por lacunas, vazios, imagens descontínuas, tais como o anacronismo do autor.

A imagem é, logo, altamente sobredeterminada em face do tempo. Isso implica reconhecer, numa certa *dinâmica da memória*, o princípio funcional dessa sobredeterminação. Bem antes que a arte tivesse uma história - isso começou ou recomeçou, diz-se com Vasari -, as imagens tiveram, trouxeram, produziram memória. Ora, a memória também joga em várias frentes do tempo. (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 25).

É também por meio das imagens que a memória opera, mas não se pode afirmar que são apenas imagens soltas. Essas imagens estão profundamente relacionadas ao tempo e este, como dito anteriormente, sempre muda, assim como a memória. Ela se constitui em uma complexidade de tempos que constrói, reconstrói, cria, recria e reorganiza as imagens constantemente.

Ver uma imagem é estar diante do tempo porque também há tempo em nós. Quando a pesquisadora Ana Carolina Roure Malta de Sá identifica (SÁ, 2021), em sua tese de doutorado, o anacronismo em obras de Walter Carvalho, um cineasta e diretor de fotografia brasileiro, ela aponta esse anacronismo como uma forma que permite entender o fotógrafo tal qual um manipulador do tempo. Em suas obras observa-se o diálogo com seu próprio tempo e também outros tempos, que se mesclam plasticamente quando se fundem. Uma dinâmica de montagens de tempos anacrônicos. Esse processo pode ou não ser consciente, o tempo próprio de Walter Carvalho é a memória que carrega consigo e que participa dessa montagem, relaciona-se com outros tempos diferentes que não são os seus.

O diálogo entre temporalidades distintas, “nos permite pensar a importância de se compreender uma imagem sob o ângulo de sua memória, ou seja, de suas manipulações do

tempo (SÁ, 2021, p. 80). As manipulações a que a autora se refere, conjuga, entre outras possibilidades, a heterogeneidade do anacronismo de Didi-Huberman, dá às figuras a função de mediadoras de tempos. Esse embaralhamento de tempos que se encontram e embatem pela abertura, nos permite criar reflexões mais elaboradas na experiência de olhar uma imagem, do que há nela, no que há nos sujeitos, no que é passível de ser notado pela percepção, pela plasticidade, mas também por aquilo que atravessa, indo mais além.

Tal reflexão permite entender a forma como o audiovisual trabalha memória e criação nas imagens do drama **Guardian - The Lonely and Great God**, mas principalmente, ampara a observação de anacronismo nas imagens dessa obra. Refere-se aqui à forma como os processos criativos no audiovisual elabora plasticidades que evidenciam figuras que mediam tempos heterogêneos. Há a dilatação do tempo do folclore sul-coreano, aquele que respalda as lendas do *dokkaebi*, personagem que será analisado adiante. O passado, ao mesmo tempo, está entrelaçado nessas figuras, na imagem contemporânea, colocadas em cena, de forma atualizada, esteticamente criada pelo audiovisual.

Na criação, surgem espaços dialéticos em que a memória e a imaginação propõem soluções criativas para as imagens que compõem as cenas. Nessas soluções, aqui compreendidas como o resultado na tela, por meio da plasticidade, há implicações de tempos gerando anacronismo também do ponto de vista criativo. Na expressividade de uma imagem, há o resgate da memória no momento da criação. Assim, podemos concluir que nas imagens do drama, é possível perceber tempos distintos que não cessam de se movimentar, que se embaralham e se desencontram na construção das imagens. É nesta plasticidade que este trabalho se ampara, uma plasticidade permeada pelo processo criativo que conduz a experiência de tempos anacrônicos. Essas imagens são dotadas de aberturas que auxiliam na ressignificação das lendas do *dokkaebi* através do audiovisual, numa conjuntura contemporânea e favorecem a experiência que relaciona memória e imaginação.

Dessa forma, o embaralhamento desses tempos dá à imagem uma poderosa dinâmica de manipulações temporais, consciente ou não, mas que certamente compõe a experiência do olhar: “não é apenas o tempo do artista, mas também o tempo de quem está diante da imagem. A memória do artista para conceber a imagem, mas a memória convocada pela experiência do olhar” (SÁ, 2021, p. 82). Cabe afirmar então, que o artista e seu tempo não dão conta do todo. A abertura na imagem transborda, atravessa o espectador rumo a uma percepção anacrônica mais ampla, múltipla e particular.

O fato é que uma abordagem histórica comum - atrelada ao historicismo e baseada numa concepção de tempo unitária, cronológica e evolutiva, que centraliza seus estudos nos movimentos e nos aspectos formais, a partir de uma visão eucrônica, do artista e do seu tempo - não dá conta dessa perspectiva de abertura da imagem que reconhece a existência dos anacronismos existentes nela. (SÁ, 2021, p. 81).

No momento em que se concebe a noção de tempos anacrônicos nas imagens, passado e presente se mesclam. Não há apenas um tempo, ele não é totalitário e tampouco constante. O tempo que passa, o meu presente, muda e se reconfigura constantemente, as memórias estão sempre em transformação. Assim, “diante dessa imagem, nosso presente pode, de repente, se ver capturado e, ao mesmo tempo, revelado na experiência do olhar” (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 16), ao admirar uma imagem, a partir dos vários tempos possíveis que nela coexistem, nossa memória é convidada a integrar essa experiência.

Na imagem do drama sul-coreano, a tela plasma um fenômeno anacrônico. Há o tempo passado, que remonta às lendas antigas numa relação com a memória coletiva daquele povo; há o tempo contemporâneo, permeado pela plasticidade de um trabalho criativo e imaginativo do audiovisual; e há outros mais que se fazem presente na forma plástica, cabíveis à percepção, mas há tempos que transpassam a materialidade. Diante da tela, estamos diante de uma confluência de temporalidades. Então, a partir dessa reflexão, não cabe ao exercício deste estudo, ancorar todos os tempos que perpassam pela abertura das imagens do drama, mas aqueles que, através de um uma análise imagética, são possíveis identificar. Interessa, sobretudo, promover uma reflexão sobre os elementos visuais do drama, assumidos como pontos de concentração de um atravessamento de memória.

3.5 Materialidade da imagem e criatividade

A discussão que se pretende articular a partir deste item é guiada pela criatividade. A todo instante, a memória e a criação se atravessam, e é nesse sentido que a argumentação teórica de Fayga Ostrower é interessante nesse contexto. Autora de importantes estudos dos preceitos de criação e criatividade, além de estabelecer também parâmetros para analisar o que são os processos criativos, Ostrower (2014, p. 9) apresenta um conceito fundamental que se mostra preciso para este estudo dissertativo: para ela, “criar é basicamente, formar. É poder dar uma forma a algo novo”. O novo, num sentido amplo, é aquilo que passa a existir, e seguindo o que Ostrower fundamenta, existe ao receber uma forma. No cinema e no audiovisual, a forma é fator ímpar para a materialização de uma cena. Ao estabelecer esta conexão, este item abordará

as concepções teóricas de Ostrower pelo viés do audiovisual, aproximando a criação imagética das cenas com a potencialidade essencial da criação, das formas e, por fim, da própria materialidade. Isto nos dá uma margem segura para entender como a ação do audiovisual nas lendas do *dokkaebi* se fundamenta num constructo argumentativo de uma relação entre memória e criação na visualidade em **Guardian - The Lonely and Great God**.

Segundo a autora Ostrower (2014, p.53), o ato criador - a criatividade - é inerente à condição humana. Numa concepção histórica, criamos e damos forma, e isto está arraigado ao potencial humano. Essa potencialidade é essencial, pois torna as criações humanas, carregadas de individualidades, de contextos subjetivos que toca a dimensões imaginativas e que remontam às vivências, às memórias de um criador ou, no nosso caso, de um processo criativo. Dessa forma, é difícil separar o homem de sua criação, pois nela não haveria uma delimitação clara. Isso nos permite, inclusive, aproximar essa discussão com a condição anacrônica de uma imagem, tal como afirma Didi Huberman (2015), pois diante de uma imagem, estamos diante de muitos tempos, inclusive o tempo do próprio artista e do observador. Também assim a subjetividade de um artista, que pode estar entranhada na materialidade de sua obra, de sua criação.

Por conseguinte, compreende-se o ato criador como condicionado a uma potência humana. Percebemos as formas que há no mundo e interagimos com elas, assim como afirma Ostrower (2014 p. 9) “nós nos movemos entre formas”. Buscamos significados e ordenações para elas, principalmente quando as criamos.

Nessa busca de ordenações e significados reside a profunda motivação humana de criar. Impelido, como ser consciente, a compreender a vida, o homem é impelido a formar. Ele precisa orientar-se, ordenando os fenômenos e avaliando o sentido das formas ordenadas; precisa comunicar-se com outros seres humanos, novamente através de formas ordenadas. Trata-se, pois, de *possibilidades*, potencialidades do homem que se convertem em *necessidades existenciais*. O homem cria não apenas porque quer, ou por que gosta, e sim porque precisa; ele só pode crescer, enquanto ser humano, coerentemente, ordenando, dando forma, criando. (OSTROWER, 2014, p. 9-10).

Essa necessidade de ordenar para entender e então significar aproxima-se do trabalho criativo de um conjunto de ações ligadas a direção de arte e direção de fotografia no cinema e no audiovisual. Juntas, elas materializam imageticamente formas que existiam apenas no roteiro de uma obra. Como o caso do drama aqui estudado, no qual observa-se um roteiro retroalimentado por lendas carregadas de simbolismos e de imaginação.

Nesse sentido, a criação visual na tela excede a compreensão de uma pura materialização de um enredo, mas integra um fenômeno de memória ao sugerir através de uma releitura, uma forma possível para algo (o *dokkaebi*), que historicamente existe numa relação fundamentalmente imaginativa. O audiovisual, a partir das ferramentas de direção de arte e de direção de fotografia, cria uma imagem possível, modela uma forma, materializada na tela. As lendas, em camadas distintas, dão sentido para muitas dessas formas ordenadas significativamente pela arte e pela fotografia. Sem a ação criativa do audiovisual, não existiriam essas formas, essa imagem do *dokkaebi* que é diferente das lendas de cunho oral e tantos outros produtos midiáticos em que ele aparece. É como se a forma do drama fosse, nesse sentido, a ordenação de tempos dispersos. Essas imagens agora falam por si, mas, em sua essência, são constituídas pela junção de temporalidades atualizadas por meio das ferramentas específicas de direção de arte e de fotografia.

A afirmação acima surge da necessidade de expressar o potencial criador no audiovisual. A partir do uso expressivo de ferramentas próprias, podem criar mundos fabulosos ou permitir acesso a um ponto de vista sobre as histórias do mundo. Criam e recriam, adaptam ou reformulam. O audiovisual está sempre transformando ao mesmo tempo que preserva sua capacidade criadora.

A *mise-en-scène* seleciona e controla o figurino, cenário, maquiagem, iluminação e encenação (BORDWELL; THOMPSON, 2013) para criar imagens. É a partir dessas quatro áreas que histórias são contadas no audiovisual, são as ferramentas que modelam e dão forma. A direção de arte e a direção de fotografia partem dos fundamentos da *mise-en-scène*, termo emprestado do teatro, e adicionam usos específicos para criar resultados particulares. Compreende-se a direção de arte quando “estamos nos referindo à concepção do universo espacial e visual próprio a projetos artísticos que se caracterizam pela situação de imersão do corpo no espaço, alimentando-se essencialmente dessa convivência” (HAMBURGER, 2014, p. 26). Essa concepção, é o criar. A espacialidade que a direção de arte modela caracteriza a situação das cenas, diz respeito a como o corpo interage com o cenário. São estas algumas das estratégias de modelação das formas usadas por esse departamento. Já na direção de fotografia, o fotógrafo se ocupa de “descobrir uma atmosfera visual diferente e original para cada filme, e ainda para cada sequência tratar de conseguir variedade, riqueza e textura na luz” (ALMENDROS, 1992, p. 15-16). Prioritariamente, a câmera e a luz são artefatos essenciais para descobrir e criar as atmosferas visuais necessárias para cada cena. O fotógrafo, de modo amplo e simplificado, compõe com a luz e partir de um olhar particular, as possibilidades imagéticas que enquadram as formas, os corpos e o espaço. Pode-se perceber a partir dessa

afirmação, que DA e DF a todo tempo articulam uma comunicação conectiva, que constrói a narrativa visual de uma obra cinematográfica/audiovisual.

Faz-se necessário explicitar o fazer cinematográfico. Segundo Brown (2012), o termo remonta a todos os métodos e técnicas de produção cinematográfica articulados para expressar a adição de “camadas de significado ao conteúdo”. O conteúdo, nesse sentido, seria aquilo enquadrado, filmado. O fotógrafo seleciona o que será gravado e, dessa forma, é posta na tela apenas a parcela que corresponde a essa seleção: “[...] essencialmente: a produção cinematográfica é sobre o que o público ‘capta’ de cada cena, não apenas intelectualmente (como no caso do enredo), mas também emocionalmente” (BROWN, 2012, p.14). O conteúdo selecionado, tem um significado para a cena, contribui e acrescenta informações para a narrativa. O que é filmado e como é filmado são ações que correspondem ao fazer de cada equipe, arte e foto. O resultado na tela é a união do trabalho destas duas e da direção geral.

Brown (2012), ainda denota um significado para o que ele intitula “ferramentas conceituais” da cinematografia, que excedem o uso de equipamentos técnicos como câmeras e lentes, mas age sobre recursos que somam suporte para a narrativa visual: o quadro, a luz e a cor, a lente, o movimento, a textura, a ambientação e o ponto de vista. A composição visual resulta do uso, tanto dessas ferramentas conceituais, quanto dos aspectos amplos da mise-en-scène, e as minuciosas escolhas da direção de arte para como o espaço será significado, como o corpo irá reagir a ele, e quais outras camadas extras de sentido estarão a contribuir para a narrativa.

O exercício do presente trabalho dissertativo, é demonstrar como a articulação entre essas equipes funcionam para materializar na tela o *dokkaebi*. Fortalecido por sua ancestralidade, o enredo, e principalmente a narrativa visual, respaldam um fenômeno que articula memória e imagem. Compreende-se, dessa forma, que o que é posto na tela, nas cenas do drama, materialmente, possuem um motivo e que pode, sob determinado olhar, se fortalecer pelas lendas, pelas imagens remanescentes desse ser da cultura sul-coreana.

Segundo Fayga Ostrower (2014), a materialidade diz respeito a tudo o que é transformado pelo homem, e que vai além de apenas a matéria. Num primeiro momento, pode-se aproximar a materialidade de Ostrower à modelação promovida pela direção de arte e direção de fotografia. Observa-se a particular ação da materialidade no resultado final obtido numa cena, o significado por trás delas.

A materialidade não é, portanto, um fato meramente físico mesmo quando sua matéria o é. Permanecendo o modo de ser essencial de um fenômeno e,

consequentemente, com isso delineando o campo de ação humana, para o homem as materialidades se colocam num plano simbólico visto que nas ordenações possíveis se inserem modos de comunicação. Por meio dessas ordenações, o homem se comunica com os outros. (OSTROWER, 2014, p. 33).

Afeta a comunicação a maneira como as formas são dispostas no espaço cinematográfico. Preocupa-se numa instância simbólica, o campo de ação da cena. Isso demonstra como o ato criador do audiovisual se mune de motivos para criar significado para o que compõe a cena. Embora não se possa afirmar que esses motivos antecederam a criação do drama em si, é possível vislumbrar a imaginação criativa no fazer audiovisual de forma geral, como no exercício da escrita de um roteiro, ou ainda numa ideia bruta puramente. Isso porque na imaginação que ancora a criação em si, o “imaginar seria um pensar específico sobre um fazer concreto” (OSTROWER, 2014, p. 32).

É interessante pensar na potencialidade que a imaginação tem no processo de criação do personagem *dokkaebi* e no enredo geral do drama **Guardian - The Lonely and Great God**. Parte-se da ideia de que não é possível identificar o grau de intencionalidade da criação quanto à citação de traços precisos e específicos das lendas, uma vez que não se tem acesso aos documentos de produção, de pesquisa e mesmo dos roteiros originais. Apesar disto, não invalida de forma alguma o exercício de abstrair da forma imagética do *dokkaebi* os traços que sobrevivem na coletividade. Nesse caso, é refletido com a colaboração de Fayga Ostrower ao trazer à tona a potencialidade do pensamento concreto inerente à condição humana. Volta-se à imaginação e à memória também para criar significados. Em uma atividade que integra a produção audiovisual, formas também podem ser criadas a partir delas. Ou seja, se o fenômeno de memória coletiva gira em torno da mitologia, da fabulação do *dokkaebi* coreano.

O que aqui chamamos de “pensar específico sobre um fazer concreto” vai além da ideia de uma tarefa a ser executada porque exequível. Os pensamentos e as conjecturas abrangem eventuais significados. Trata-se de *formas significativas* em vários planos, tanto ao evidenciarem viabilidades novas da matéria em questão, quanto pelo que as viabilidades contêm de expressivo, e, ainda, porque através da matéria, assim configurada o conteúdo expressivo se torna passível de comunicação. (OSTROWER, 2014, p. 33).

Os eventuais significados são o que irão compor o terceiro capítulo desta dissertação. Com o olhar sobre as formas significativas, como Ostrower afirma acima, a análise se atém aos planos das cenas do drama que viabilizam um conteúdo expressivo e que comunica um fenômeno de memória. A comunicação que resulta desse conteúdo expressivo devidamente

configurado, nada mais seria que a seleção, a ordenação. É aqui que habitam as funções da direção de arte e de fotografia. Pois é como cada uma delas se dispõem e atuam, que criam informações relevantes que se transformam em significados e porventura, em seguida, em narrativa visual.

Assim, através das formas próprias de uma matéria de ordenações específicas a ela, estamos nos movendo num contexto de uma linguagem. Nessas ordenações a existência da matéria é percebida num sentido novo, como realização de potencialidades latentes. Trata-se de potencialidade da matéria bem como de potencialidades nossas, pois na forma a ser dada configura-se todo um relacionamento nosso com os meios e conosco mesmo. Por tudo isso, o imaginar - esse experimentar imaginativo com formas e meios - corresponde a um traduzir na mente certas disposições que estabeleçam uma *ordem maior* da matéria, e ordem interior nossa. Indaga-se, através das formas entrevistas, sobre aspectos novos nos fenômenos, ao mesmo tempo que se procura avaliar o sentido que esses fenômenos novos podem ter para nós. (OSTROWER, 2014, p. 33-34).

É segundo o exercício imaginativo, bem como o experimentar, que uma imagem pode ser modelada. A ação da criatividade advém de uma ideia. Ao aplicar-se a atividade audiovisual, podemos dispor certas atividades como a de escrever o roteiro ou de decupar uma cena. No final, é a potencialidade latente da matéria que move a criação. Na fotografia, um determinado ângulo de câmera causa um tipo específico de sensação ao observador. Determinado uso da luz pode causar estranheza ou alegria. Um tênis largado por um quarto numa cena, pode denunciar a presença de alguém jovem, ou insinuar ao menos. A textura da chuva que cai numa cena, por exemplo, implica significações que podem despertar nossa memória involuntariamente, como um dia triste. Todas essas possibilidades surgem por um viés experimental. O sujeito pode reconhecer a tristeza, por que já a sentiu. Ressalta-se a partir dessa argumentação que o experimentar e a memória estão juntas na criação e na observação, tanto no fazer audiovisual quanto no ato de assistir. Nessas atividades há uma semelhança, a condição humana do imaginar, do voltar a memória, do experimentar.

Na ação de transformar uma materialidade, a forma bruta a antecede: “formar importa em transformar” (OSTROWER, 2014, p 51). É um processo dinâmico em que a matéria orienta a ação criativa e que depois é também transformada por ela. A nova forma que a matéria bruta passa a ter após transformada, se torna “matéria-e-forma” em que possui uma essência única e é repleta de significações (OSTROWER, 2014 p. 51). Então existe a matéria bruta e a forma moldável. Nisto, no próprio ato de configurar a nova forma à matéria, a autora propõe uma desconstrução para quem cria. Durante a configuração, ele próprio, o homem, se reconfigura:

Seguindo a matéria e sondando-a quanto à “essência de ser”, o homem impregnou-a com a presença de sua vida, com a carga de suas emoções e de seus conhecimentos. Dando forma à argila, ele deu forma à fluidez fugidia de seu próprio existir, captou-o e configurou-o. Estruturando a matéria, também dentro de si ele se estruturou. Criando, ele se recriou. (OSTROWER, 2014, p. 51).

O processo da criação está situado no fluxo do tempo. Ao criar, recria-se também a partir de um repertório reunido em forma de habilidades e referências aprendidas ao longo de uma existência. De maneira favorável, é possível então aproximar a imagem cinematográfica do drama, como matéria que possui carga de emoções e conhecimentos. Ao dar forma à imagem do *dokkaebi* no audiovisual, podemos ver uma maneira de configurar também a imagem cultural do *dokkaebi* para aquela sociedade. Ao agir na imagem dele pelo viés do audiovisual, há criação e recriação convivendo na mesma matéria, pois a imagem que se constrói também está sendo reconstruída em seu contexto cultural, principalmente se observamos o fenômeno de memória ali existente, que ora regressa ao passado e ora retorna ao presente. Considera-se, assim, a matéria como imagem moldada que carrega em si a presença e conhecimento do passado que coexiste com o presente.

Cada matéria pode ser desdobrada de múltiplas maneiras, encerra múltiplas possibilidades de indagação. Embora seja o indivíduo quem age, escolhe e define as propostas e ainda as elabora e as configura de um modo determinado, trata-se também, talvez antes de tudo, de uma questão cultural. Não só a ação do indivíduo é condicionada pelo meio social, como também as possíveis formas a serem criadas têm que vir ao encontro de conhecimentos existentes, de possíveis técnicas ou tecnologias, respondendo a necessidades sociais e as aspirações culturais. (OSTROWER, 2014, p. 40).

Se a obra **Guardian - The Lonely and Great God** for considerada como condicionada pelo meio social e que vai ao encontro de conhecimentos existentes na cultura, há então nesse produto audiovisual formas imagéticas que conseguem perpetuar uma questão cultural: a própria imagem do *dokkaebi*. Não se encerra no drama as inquietações sobre sua imagem, ao contrário, ao propor uma nova forma ao *dokkaebi*, ela se soma a uma gama de novas possibilidades. Abre-se espaço, dessa forma, para outras criações e recriações.

A partir do que foi exposto até aqui, a análise a seguir cumpre o papel de observar a materialidade em seu sentido amplo e a ação criativa das ferramentas do audiovisual para tecer simbologias novas para uma imagem mutável, que é a imagem do *dokkaebi*. Interessa ao presente trabalho o potencial transformador que atua na obra desde a intermedialidade

(RAJEWSKY, 2012), que conecta literatura e audiovisual e o atravessamento de tempos anacrônicos (DIDI-HUBERMAN, 2015) que a imagem do audiovisual sugere, e as formas que são visualizadas ao assistir as cenas, que transparecem a ação do audiovisual fortalecido por uma herança ancestral e criam uma nova história, um novo *dokkaebi* contemporâneo.

4 A MATERIALIDADE AUDIOVISUAL DO *DOKKAEBI*

Na materialização, os meios e instrumentos cinematográficos sistematizam um diálogo que transcende as fronteiras entre mídias e criam imagens intermediárias transformadas. Ao transcender, percebemos a essência do ato criador inerente ao audiovisual. No drama, as imagens transformadas estruturam uma proposta visual de tempos diferentes e anacrônicos que podem ser acessados a partir da visualidade das cenas. Estabelece-se dessa forma a visualidade como a materialidade ali presente que pode ser observada pelo espectador. Ou seja, o resultado na tela. Materialidades que podem evocar resquícios das lendas de um tempo passado e que comunicam uma nova forma contemporânea do *dokkaebi* que leva ao contato com tempos heterogêneos. Assim como aponta Didi-Huberman (2015), diante dessas imagens contemporâneas do drama, veem-se também outros tempos, múltiplos tempos, que atravessam a subjetividade, transcendem e vão além.

É neste sentido que a discussão teórica do capítulo anterior cumpre o papel de respaldar as observações visuais para uma análise, atividade realizada neste item, e que apontam mais concretamente a hipótese de que as imagens no drama **Guardian - The Lonely and Great God** são intermediárias e anacrônicas. Afirma-se isto, por encontrar na ação criativa do audiovisual, no resultado das cenas, forças latentes que enriquecem sua materialidade e configuram através do cruzamento entre mídias, um potente jogo de tempos heterogêneos que atravessam as imagens ali plasmadas. Propõe-se assim, acessar algumas cenas do drama respeitando sua essência intermediária e a compreendendo como um atravessamento de tempos. O passado enquanto memória sobrevivente do conjunto de lendas do *dokkaebi* que existe através da própria proposta do audiovisual, numa construção moderna e contemporânea.

No decorrer da análise visual, será apontado o recurso literário das lendas do *dokkaebi* - de forma resumida - como referências e parâmetros para promover o que mais interessa o objetivo da análise: a materialidade na visualidade das cenas. Assim, as histórias traduzidas na íntegra podem ser acessadas nos anexos dessa dissertação e contribuem para uma experiência mais completa no contexto de um ambiente folclórico particular sul-coreano.

Neste trabalho analítico, dedica-se maior atenção às manifestações e expressões plásticas percebidas na visualidade das cenas, que abrange os usos dos atributos ligados à direção de arte e direção de fotografia na construção da imagem a serviço da narrativa. E observa-se como eles, conjuntamente, comunicam um fenômeno de memória na materialidade acessada pela experiência imagética. Se estabelece dessa forma, a imagem do *dokkaebi* folclórico transformada pela mídia do audiovisual numa dimensão intermediária, isto é, “com

a transformação de um determinado produto de mídia [...] ou de seu substrato em outra mídia” (RAJEWSKY, 2012, p. 24). Os meios cinematográficos e suas ferramentas (aqui ressaltamos o que diz respeito à narrativa visual desenvolvida pela DA e DF), são utilizadas de forma a se aproximar de recursos narrativos de outra mídia, atendendo características mais básicas (e também em níveis diferentes), de elementos existentes na literatura que cercam o particular *dokkaebi* no tempo passado, guiando para as possibilidades de reestruturação, ordenação para uma nova forma modelada pelo audiovisual e que é percebida no personagem do drama.

Para isso, metodologicamente a análise visual ancora-se nos princípios da *mise-en-scène* (BORDWELL; THOMPSON, 2013) e na narrativa contida nas lendas sul coreanas em torno do *dokkaebi*, tanto como personagem do drama, quanto como ser folclórico. Dois grandes grupos foram estabelecidos para essa análise: expressão plástica nos planos e manifestações narrativas ligadas às lendas. Considerando que a obra **Goblin - The lonely and great god** é um k-drama e possui uma variedade de número de episódios, um recorte delimita as ações da análise. Assim, atém-se ao primeiro episódio, que expõe de formas singular os dois grupos supracitados em suas formas de manifestações nas cenas. Os trechos recolhidos para estudo serão abordados por meio das seções a seguir.

4.1 As formas da água

No enredo, vê-se um fiel servo do general de guerra, Kim Shin, retornar tardiamente ao local onde encontra o corpo e espada de seu mestre. Amargurado, lamentando sua morte, doente e já com pouca vitalidade, dedica a vida de seu neto mais novo, uma jovem criança, à servidão em seu lugar. Logo em seguida, uma voz off²⁴ que se intitula Deus, estabelece a punição e a dádiva da vida eterna a Kim Shin, trazendo-o de volta à vida. Deus permite que ele retorne, pois, seus servos lhe clamaram misericórdia, mas não admite a morte e sangue derramado de tantos inocentes. Assim, o general - agora um *dokkaebi* - deverá ver todos que conhece morrerem lentamente, enquanto ele seguirá uma jornada eterna de solidão.

Kim Shin acredita que retornou para vingar a morte dos inocentes e sua tropa, e vai ao encontro ao local onde o rei e o seu conselheiro vivem. Lá, descobre que o rei já estava morto, resta apenas o conselheiro para realizar sua vingança, o qual tira imediatamente sua vida. Ao retornar ao terreno em que seu corpo uma vez estava, percebe o velho servo morto, e chorando

²⁴ Se refere a toda ação que ocorre fora do quadro, mas que pode ser percebido pelo som ou sugerida por eventos que ocorrem dentro dele e que são percebíveis.

sob seu túmulo estava seu pequeno neto. De frente a Kim Shin, a criança diz que irá dedicar sua vida a servir ao general, tal qual desejava seu avô. Ele aceita com pesar e decide levar a criança em sua jornada.

A primeira cena que será analisada é apresentada durante uma viagem dos dois em que, dentro de um pequeno navio, uma tripulação de bárbaros joga a criança que acompanhava o *dokkaebi* ao mar, num ato de crueldade desmotivada. Ele então decide punir os homens usando seus recém adquiridos poderes de maneira implacável. Controlando uma forte tempestade que ameaça naufragar o pequeno navio e levar todos a bordo para as águas profundas, o *dokkaebi* usa sua espada para quebrar o barco, ato que finda qualquer chance de sobrevivência.

Na cena observa-se uma predominância de planos centralizados que direcionam a atenção à presença do *dokkaebi*. A luz de cor branca, também recorrente, funciona como um tipo de luz noturna que permite visualizar a ação e compreender o espaço no qual ela ocorre.

Figura 32 - Luz noturna que cria texturas e ambienta a ação



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Constantemente ao longo do episódio, esta luz é vista em posição lateral, difusa, e às vezes numa posição superior, mais dura, em altura acima do personagem principal. A luz lateral constrói uma atmosfera misteriosa quando revela parcialmente o rosto daquele homem. Quando incide de cima, a luz decai sobre a roupa de Kim Shin, destacando a textura do tecido com o qual é feita sua capa, torna seu corpo um ponto de interesse intrigante.

Com sua fúria crescente frente aos bárbaros, a água do mar se agita, e o céu, antes apenas nublado, ganha um aspecto de tempestade. A chuva se aproxima e os trovões se fazem ouvir. Ao mesmo tempo, na cena começa a aparecer flashes esporádicos, como a luz de um relâmpago. Essa luz dura, rápida e de cor branca, acelera o ritmo da cena. Cria-se a expectativa em torno daquele homem encapuzado, mas principalmente, dá a tônica de que é por causa dele que a tempestade se aproxima. A sensação que a cinematografia induz é a de que a presença dele não pode ser ignorada, que aquele homem fará algo importante para a trama, ele não é alguém comum e por esse motivo a atenção está sobre ele.

Ainda nesse sentido, é importante destacar as materialidades que cercam a ambiência da cena. A presença dessas materialidades, ligadas ao trabalho de direção de arte, acrescentam significados extras à atmosfera que a direção de fotografia elabora. Segundo a pesquisadora e diretora de arte Vera Império Hamburger, em seu estudo dissertativo **O desenho do espaço cênico: da experiência vivencial à forma**, de 2014, o que habita o espaço visual possui poder de resignificação. Para ela:

A produção de um universo espaçovisual específico ao espetáculo, e suas transformações, encontra em cada elemento de sua composição valores de presença e de sentido a serem explorados. Em suporte virtual ou presencial, do plano geral ao mais fechado, objetos e figuras, linhas de força e formas, circunstâncias de luz, cor e textura resignificam cada quadro montado, em uma sequência especial. (HAMBURGER, 2014, p. 27).

Há na presença da materialidade, nas formas modeladas, efeitos que agem no criar e significar de cada quadro. Isso sugere que, o que é observado na tela, tem um motivo e é guiado para revelar o universo daquela obra, assim como narrar visualmente a história ali contada. Observamos como no ato de significar há a união dos elementos de fotografia e de arte, tal como a autora aponta na citação acima - desde os objetos às circunstâncias de luz - reforçando assim como o ato criador do audiovisual se ampara numa dinâmica colaborativa. Isso justifica o motivo dessa análise se fazer em torno do resultado da atividade dessas duas equipes (prioritariamente), e da direção geral, pois acredita-se que é conjuntamente que a narrativa visual é realizada e potencializada.

Nesse contexto, para melhor compreender o que configura parte dos interesses da DA:

O diretor de arte define sua equipe, composta basicamente por cenógrafos, figurinistas e maquiadores, além dos produtores de objetos e coordenadores de arte, e indica os profissionais com os quais deseja trabalhar naquele projeto. Orienta e coordena os trabalhos de cada setor do departamento para criação e

construção de um universo visual coeso e integrado às outras áreas envolvidas na elaboração do filme. (HAMBURGER, 2014, p. 25).

É atuante, assim, na construção do aspecto visual da obra:

Quando falamos em direção de arte, estamos referindo-nos à concepção do ambiente plástico de um filme, compreendendo que este é composto tanto pelas características formais do espaço e objetos quanto pela caracterização das figuras em cena. A partir do roteiro, o diretor de arte baliza as escolhas sobre a arquitetura e os demais elementos cênicos delineando e orientando os trabalhos de cenografia, figurino, maquiagem e efeitos especiais. Colabora assim, em conjunto com o diretor e o diretor de fotografia, na criação de atmosferas particulares a cada momento do filme e na impressão de significações visuais que extrapolam a narrativa. (HAMBURGER, 2014, p. 18).

Dessa maneira, pode-se observar que, assim como no caso de muitas outras obras cinematográficas e cênicas, a direção de arte no drama se guia pelos vários dos critérios de *mise-en-scène*, como o figurino e a maquiagem, o cenário. A DA estuda, adapta ou cria soluções num aspecto visual amplo que melhor se encaixe numa cena, que melhor comunique os efeitos de sentido que a narrativa precisa. Ela serve fundamentalmente para significar e compor. É parte do movimento do materializar na tela criativamente, atividade que divide com a DF.

Pode-se observar, na cena estudada, o agir da direção de arte no espaço - na arquitetura escolhida - ao mesmo tempo o figurino adotado para o *dokkaebi*, além de outros aspectos que habitam seu universo visual - integrada aos efeitos de sua presença, vê-se um movimento de tempos em sua superfície. São os tempos anacrônicos que atravessam a imagem que a DA auxilia a plasmar na tela. Na materialidade, há a transformação guiada pelo tempo passado e nutrida pela criatividade de um tempo contemporâneo, onde encontra uma solução visual criativa nova, adaptada e enriquecida pela imaginação e ancestralidade. Essa imagem plasmada na tela conta, para além do diálogo, a narrativa da trama, sugestões espalhadas pelo espaço, pelos corpos, pelas temporalidades e pela câmera.

Proeminentemente com aspectos rústicos na cena, o barco, local onde a ação ocorre, possui um cenário desgastado. O espaço possui a presença da madeira, material que constitui o barco. Também há cordas e caixas, que demonstram que aquele é possivelmente um barco de carga. E por não se tratar de um grande navio, os tripulantes estão amontoados, próximos uns aos outros, onde não há muito espaço para se movimentar. Cria-se a imagem de que época era aquela e também contribui para a compreensão de que aqueles são homens desafortunados, acostumados a viajar naquelas condições.

O papel dessas materialidades funciona para além do cenário. Elas comunicam, por exemplo, a ligação de certos objetos ao *dokkaebi*. Pode-se destacar a textura da capa que Kim Shin usa com a corda, objeto que ele manipula com seus poderes para pendurar um homem no mastro. Ambas possuem semelhanças entre suas superfícies.

Figura 33 - Textura do tecido da qual é feito a capa do dokkaebi



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Figura 34 - Textura da corda que é manipulada pelo dokkaebi.



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Ainda se atendo ao figurino do personagem, destaca-se a cor da capa que não absorve totalmente a luz branca que frequentemente incide sobre ele. Ao contrário, sobressai. A textura rugosa da capa, unida a uma cor escura, ao receberem a luz branca, dá a ele um aspecto misterioso, fantástico, algo sobrenatural, como um fantasma. É contrastante a diferença entre as vestes de Kim Shin com o resto da tripulação. Ele é completamente coberto de tons de preto acinzentado, enquanto os demais possuem figurinos numa paleta de cor que vai do branco ao marrom. A ausência de cor transmite um tipo de ausência de vida. Nenhum dos homens cobre o rosto, nenhum deles se esconde nas sombras. Essa contraposição é destacada pelo conjunto da arte, nesse caso projetado para o figurino. É essa junção múltipla de aspectos visuais que se movimentam, que estabelece a imagem do *dokkaebi* como um tipo de deus. Um ser capaz de controlar a água do mar, a tempestade, objetos e pessoas.

Segundo a lenda Reservatório Goblin (도깨비/보), a conexão do *dokkaebi* com a água é notada quando esses seres ajudam os humanos a construir um reservatório em troca de mingau de feijão vermelho. Ao terminar o trabalho, um dos *dokkaebi* fica sem o mingau. Com raiva, ele começa a retirar pedras que mantinham a parede do reservatório e ameaça pegar os peixes que estavam ali e os enterrar no chão. Essa lenda possibilita uma relação entre esses seres e a água. Disso surge o levantamento de que os *dokkaebi* são símbolos de bonança na pesca, pois acredita-se que eles os podem controlar.

A relação com a água também pode ser evidenciada nos conhecimentos acerca de onde os encontrar, ou quando esses seres aparecem para os humanos. Nas narrativas orais do folclore sul-coreano é dito que “principalmente à noite, mas também durante o dia, quando o tempo está nublado com chuva, esses espíritos gostam de pregar peças nas pessoas” (ENCYCLOPEDIA OF...,2013, p.154) (tradução nossa). Também diz que “*dokkaebi* tem poderes sobrenaturais, capazes de empreendimentos imensos como encher um lago durante a noite para criar terra, oferecer um banquete de todos os tipos de iguarias da terra e do mar, trazer boas colheitas, grandes capturas ou grandes fortunas aos humanos.” (ENCYCLOPEDIA OF...,2013, p.154) (tradução nossa). Neste paralelo, sublinhamos a cena em análise do drama **Guardian - The Lonely and Great God**. Toda a narrativa ocorre num cenário repleto de água (o oceano). Esse elemento é a ponte que liga os fenômenos ao personagem e o conecta com o *dokkaebi* do imaginário folclórico.

A plasticidade da cena insinua que Kim Shin controla o tempo conforme sua vontade. A raiva desencadeia a mudança de um clima tranquilo e nublado para uma tempestade forte. Grandes ondas se formam, ameaçam submergir o barco, o que demonstra o controle dele sobre

a água do mar. Nesse contexto, o *dokkaebi* é uma ameaça e a visualidade da cena entra em consonância com essa característica.

Figura 35 - Plano geral do barco no mar agitado pelo dokkaebi.



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

A seguir, observa-se a composição de alguns planos da mesma cena. Como dito anteriormente, uma característica da decupagem do drama é o uso de planos centralizados. Eles guiam o olhar do espectador para o que há de maior atenção. Junto a eles, há o uso de planos fechados que criam tensão e aproximam o espectador da ação. Nessa abertura de planos, há funções narrativas criativas para determinados momentos.

Na direção de fotografia, essa equipe pode desempenhar as escolhas ligadas à câmera, ao movimento, ao olhar, é o espaço que atua a cinematografia. Diz respeito, de forma simplificada, à forma como a câmera se insere no contexto do cenário, da cena. Auxilia na construção da narrativa significativamente, direcionando o olhar à ação de maior importância para ela. Selecionando a forma como se dá o acesso às informações, construindo a narrativa de forma visual, com luz, com ângulos, com movimentos e com planos. Faz-se necessário, assim, compreender de maneira mais clara o atuar da cinematografia.

Nessa discussão, algumas diretrizes apontadas por Mascelli (2010) são utilizadas, segundo ele “uma história cinematográfica é uma série de imagens em constante mudança que retrata acontecimentos de vários pontos de vista”. Essa seletiva do olhar cumpre uma função

sensível que adorna o fazer cinematográfico na direção de fotografia, a de significar um ponto de vista e um determinado ângulo e poder comunicar determinadas sensações, que de outra forma, talvez não cumpriria. A DF se insere num tipo de jogo de seleção criativa do olhar, contribuindo para a narrativa visual.

Acessa-se essa narrativa através das imagens, numa linguagem audiovisual própria. Porém, aqui, o foco não é nessa linguagem num sentido puro, como por exemplo, a funcionalidade por trás de cada tipo de plano, mas sim, interessa-nos como esses planos e como a composição visual, plasmam criativamente um fenômeno de memória sobrevivente. Interessa compreender a narrativa visual tanto pelo viés do ato criador que modela as formas, quanto como a ressignificação das histórias do *dokkaebi*. Busca-se caracterizar o modo como as temporalidades estão presentes na materialidade, pois como afirma Didi-Huberman (2015, p. 16) “diante da imagem - por mais recente e contemporânea que seja -, ao mesmo tempo o passado nunca cessa de se reconfigurar, visto que essa imagem só se torna pensável numa construção de memória, se não for de obsessão” (2015, p. 16). Entende-se assim, que na cena do drama, o passado está sendo reconfigurado numa dimensão de memória e que é acessada pela forma do audiovisual, pela modelagem feita pela cinematografia e composição visual do espaço.

A composição visual do quadro junto à escolha de determinado enquadramento pode desencadear sensações de estranheza e instabilidade. Em determinado plano, nota-se o uso do contra-plongée, um ângulo feito pela câmera quando é posta embaixo e apontada para cima, enquadrando o objeto. Esse ângulo denota superioridade, enfatiza sua grandeza. Nesse caso, quando aplicada ao *dokkaebi*, intensifica ainda mais essa sensação, já que ele não é humano. A composição do quadro, contribui para esse objetivo.

Figura 36 - Plano centralizado em contra-plongée do *dokkaebi*



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Ele está em pé em frente à vela e ao mastro do barco. Pode-se ver o céu nublado e a pouca luz no ambiente, exceto o próprio *dokkaebi* escondido em sua capa. Com este ângulo, o cenário fica em detrimento à posição do personagem e este recebe maior destaque. Ele parece maior e mais temível. No cenário, as madeiras que dão sustento ao tecido da vela e o mastro se transformam em linhas dentro do quadro. As horizontais contrapõem a posição vertical que Kim Shin ocupa no contra-plongée. Ele e o mastro são linhas verticais imponentes. Seu corpo remete a mesma dureza, rigidez e inflexibilidade que o material das velas do barco. Aquela é uma vingança sem misericórdia, ele não mudará de opinião. Fato que é confirmado pelo diálogo.

Nesse caso, a composição visual foi resultado de ferramentas da direção de arte (cenário e materialidades) e da direção de fotografia (ângulo do plano e da luz). A narrativa visual extrapola o diálogo e comunica características de personalidade, ações e sentimentos que serão melhor desenvolvidos no decorrer do drama. É a história contada pela imagem.

Tratado por materialidade, aqui compreende-se a capacidade inerente de compor para além da substância, conforme Fayga Ostrower, “usamos o termo materialidade em vez de matéria, para abranger não somente alguma substância, e sim tudo o que está sendo formado e transformado pelo homem (OSTROWER, 2014, p.31-32). Como uma extensão, essa capacidade chega ao audiovisual em forma de potencialidade de ação criadora e artística. Dá-

se novos e extras significados aos ambientes, aos objetos, às formas e expressões físicas, principalmente sobre o trabalho da direção de arte.

Por meio de uma linguagem e ferramentas próprias, os elementos de direção de fotografia e de direção de arte atuam como ação animadora, dão forma e possibilitam criar uma imagem que revele uma condição de memória. A seu modo, a produção audiovisual do drama materializa aspectos folclóricos ligados às lendas do *dokkaebi*.

Os planos que enquadram o *dokkaebi* possuem uma característica na iluminação que consiste em iluminar as vestes (dando a sensação de poder e sobrenaturalidade), e não iluminar completamente seu rosto. Embora este já tenha sido revelado para o espectador, para os homens da tripulação ele ainda é um desconhecido, principalmente em termos de natureza. Nesse trabalho de fotografia, o esquema de luz contribui para elaborar uma atmosfera apreensiva. Há o mistério em torno daquele homem e por esse motivo talvez o rosto tenha zonas de penumbras.

Quando o clímax se aproxima, o rosto de Kim Shin recebe mais destaque. Os planos ficam mais fechados e destacam seus olhos. Ele começa efetivamente a demonstrar seus poderes contra os bárbaros. E para isso, a direção de fotografia trabalha um esquema associativo entre o rosto do personagem e a dramaturgia da cena. Antes do mar se agitar, do vento atirar as velas e as cordas começarem a atirar os homens pelo ar, existe um close no rosto, ou nos olhos dele, que preveem essas ações.

Figura 37 - Plano fechado no rosto do dokkaebi que antecede uma das ações



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Figura 38 - Close nos olhos do *dokkaebi*



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Os planos fechados no rosto do personagem e o olhar direto para a câmera podem estabelecer um tipo de pressão, como se ele pudesse ver tudo, ou controlar tudo. Essa onipotência é expressa também no uso de um plano singular, o plano zenital. Nele a câmera fica totalmente acima do interesse da fotografia, com a lente virada para baixo, em direção ao chão. Este plano permite um ângulo pouco comum quando comparado, por exemplo, à visão humana. Está num eixo que permite uma visão aérea e que também recebe o nome de “plano do olho de Deus” (BROWN, 2012). Nesse caso, o plano sugere a possibilidade de ser a visão do *dokkaebi* sobre a situação que ocorre no barco. Na cena, um close nos olhos do personagem é feito, antes do plano zenital no barco aparecer. Isto acentua uma circunstância inescapável.

Figura 39 - Plano do olho de Deus

Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Deve-se levar em consideração que a cena analisada é parte dos primeiros minutos do primeiro episódio. Dessa forma, é a introdução da fantasia daquele mundo para o público. Existe uma ênfase em criar uma atmosfera que vincule Kim Shin, ex-general de guerra, ao agora *dokkaebi*, ser mítico poderoso do folclore sul coreano. Este é um aspecto importante para o roteiro, que, por sua vez, ancora-se no imaginário coletivo que se tem daquela criatura.

É seguro afirmar então, que a narrativa visual responsável por colocar em imagens cinematográficas referências intermediárias das histórias de cunho oral presentes na literatura, compõe, atualiza e as reconfigura, ao construir na tela um encontro de histórias diversas, algumas mais presentes e outras mais difusas (como num plano de fundo), tempos diferentes, ora passado e ora presente. Esse encontro na imagem é traduzido pelas técnicas de cada equipe, pelas sombras e luzes, texturas e cores, presença e ausência. Nessa direção, as imagens cinematográficas do drama são transformadas pela intermedialidade e transcendidas por uma dimensão anacrônica que aponta para tempos diferentes habitando a mesma superfície. As técnicas de fotografia e direção de arte são elementos fundamentais dessa heterogeneidade temporal. Elas carregam, em si, especificidades criativas que reorganizam as informações dispersas no tempo.

Alguns dos traços fundamentais dessa figura folclórica vistos nas lendas foram expressos subjetivamente na plasticidade e na espacialidade do cenário preenchido pela

presença do oceano ou ainda nas materialidades concretas, como por exemplo, o figurino, que comunica sua natureza sobrenatural. Alguns elementos são sutis e outros densos. Não se tem o *dokkaebi* construindo açudes, como na lenda, mas se compreende que é um *dokkaebi*, como naquelas histórias, pois seu vínculo com a água é notado, sendo talvez esta sua mais fundamental característica. O audiovisual, nesse sentido, contribui para uma ressignificação das lendas. A partir de um fenômeno de memória, há a sobrevivência de nuances do folclore, aspectos que são resgatados e modelados, criados a partir da ação da imaginação.

Observa-se no decorrer desta investigação os diálogos intermediáticos, fronteiras entre a mídia literatura e o audiovisual. Fica evidente que a visualidade da cena os funde plasticamente. Interroga-se essa plasticidade, entendemos a mistura dos diferenciais de tempos que agem em cada imagem (DIDI-HUBERMAN, 2015, p. 23). Incorporando-as como complexa a montagem desses tempos e as compreendemos como anacronismos. É nesse sentido que há a dinâmica de memória, pois ela guia essa montagem, se insere plasticamente na forma modelada que acessamos pelo audiovisual.

Embora a água seja um elemento proeminente, é possível encontrar outras indicações de compostos que possuem origem nas lendas das narrativas orais dentro da cena. É o caso do fogo. No momento que Kim Shin começa a controlar os ventos e a maré para destruir a embarcação, o mastro perde equilíbrio e desce sobre o navio. O tecido que se estica formando as velas, cai diante do general, tampando seu rosto momentaneamente. Em slow motion o tecido é levantado pelo vento, vai para trás do *dokkaebi* e novamente o rosto aparece, mas dessa vez, atrás de sua cabeça, entre o tecido e a capa que ele veste, surgem chamas de fogo. Durante toda essa ação, o plano é centralizado no homem, e seus olhos encaram a câmera.

Pode-se destacar o trabalho de iluminação da cena. Ela constrói um tipo de arco em torno do *dokkaebi*, cria-se um tipo de aura, aproveitando-se da luz advinda das chamas que reflete e é difusa no tecido que cai atrás do personagem. Essa aura, unida à mesma luz de cor branca que permanece na capa, acentua a recém constatação de um dos bárbaros - a de que aquele homem encapuzado é um *dokkaebi*. Vários dos aspectos abordados até aqui, nos apontam que o principal trabalho de iluminação da cena pode ser entendido como o de criar a sobrenaturalidade em cima de um corpo que contém traços humanos. Afinal, diferente das descrições das lendas, este *dokkaebi* não possui traços animais em sua aparência. A luz possui um papel fundamental na dramatização que, por sua vez, configura uma manifestação da memória.

Figura 40 - Iluminação com fogo que caracteriza a manifestação do *dokkaebi*



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

4.2 As formas do fogo

Em certas comunidades tradicionais existe o “Ritual *Dokkaebi*”²⁵ (도깨비굿), usado para afugentar o *dokkaebi*: “são criaturas com características negativas e positivas. Muitas vezes são percebidos como os culpados pelo fogo ou como espíritos que trazem a varíola, que devem ser erradicados através de rituais xamânicos para manter a aldeia segura.” (ENCYCLOPEDIA OF..., 2013, p. 51). No credo religioso, essas criaturas são causadoras de medo, sendo o ritual um delineador que demarca essa característica negativa dos *dokkaebi*. Estendendo essa compreensão para a cena analisada, podemos argumentar que o fogo é um sinal de perigo por si só, mas também um grau de característica reservada às narrativas orais que se projetam em algum nível, nesse novo *dokkaebi* do drama.

Segundo a lenda “Fogo *Dokkaebi*”²⁶ (도깨비불), o fogo demarca o aparecimento dos *dokkaebi*. Na história, um homem encontra essa criatura numa noite chuvosa e observa a presença de chamas de fogo de cor azul que se repartem em mais chamas. Existem variações da história nas quais as chamas causam desmaios. Assim, o fogo que causa medo é visto como algo que antecede a chegada do *dokkaebi* (ENCYCLOPEDIA OF..., 2014). Com este

²⁵ Romanizado: *Dokkaebigut*

²⁶ Romanizado: *Dokkaebibul*

fragmento da lenda, podemos destacar dois momentos em que o fogo é visualizado na tela como um artifício estético, dramático e que comporta resquícios das narrativas folclóricas.

O primeiro momento acontece quando a chama aparece atrás da cabeça de Kim Shin. Os homens que observam o *dokkaebi* entram em pânico e se arrastam no chão buscando distância daquele sujeito. Ele caminha em direção aos bárbaros, o fogo parece se espalhar à sua frente, se tornando uma chama de luz amarela que ilumina seu rosto completamente. A chama sai da tela, mas sua luz não. Quanto mais ele se aproxima, o plano se torna mais fechado. A atenção é direcionada para as feições de sua face. Percebe-se que a pele dele possui certo brilho que reflete a luz do fogo fora do enquadramento. Assim como os olhos, que ganham destaque quando encaram a câmera.

Figura 41 - Fogo que se espalha para frente do *dokkaebi*



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Ele, então, para de caminhar e por alguns segundos e fica estático a encarar a tela. Logo faíscas de fogo aparecem e salpicam em sua frente, possivelmente vem da chama que está embaixo e fora do quadro. Em tempo, flashes de luz branca que simulam os relâmpagos voltam a compor o plano. Este conjunto de luzes cria tensão e anuncia o perigo que o desconhecido representa. Para a visualidade da cena, o fogo pode ser ao mesmo tempo um elemento da direção de fotografia e um artifício da direção de arte, um trabalho colaborativo que se soma. Como ponto de luz da fotografia, cria texturas e cumpre o papel de iluminar para revelar plenamente a face do sujeito; em termos de arte, o fogo é um objeto de cena que possui força narrativa, e

também se torna uma camada que ocupa o espaço. Ele assusta e funciona como disparador de uma memória vinculativa com o *dokkaebi*.

Figura 42 - Faíscas do fogo fora do enquadramento



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

O segundo momento é nos últimos segundos da cena. Com os estragos causados pelo vento, mar e quebra do mastro, a embarcação começa a afundar por uma das pontas. Os homens que sobraram escorregam para a água e o único que se mantém de pé é Kim Shin. Com o uso de planos mais abertos, visualiza-se o pequeno barco diante da imensidão do oceano agitado. Um dos homens pede por um socorro que lhe é negado pelo *dokkaebi*. Então, ele estende sua mão no ar e uma espada flamejante surge. Um plano fechado neste objeto, mostra que é a mesma espada que lhe foi enfiada no peito, quando ainda era um guerreiro. Agora, ela possui chamas de uma coloração verde azulada. O *dokkaebi* retorna ao centro do quadro, e em seguida a câmera se move em zoom out, se afastando enquanto ele se movimenta segurando a espada para cima em um gesto de ataque. O movimento da câmera e o movimento do personagem antecedem o impacto que ela fará no chão da embarcação.

Figura 43 - Espada com efeitos visuais que expressam o fogo



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

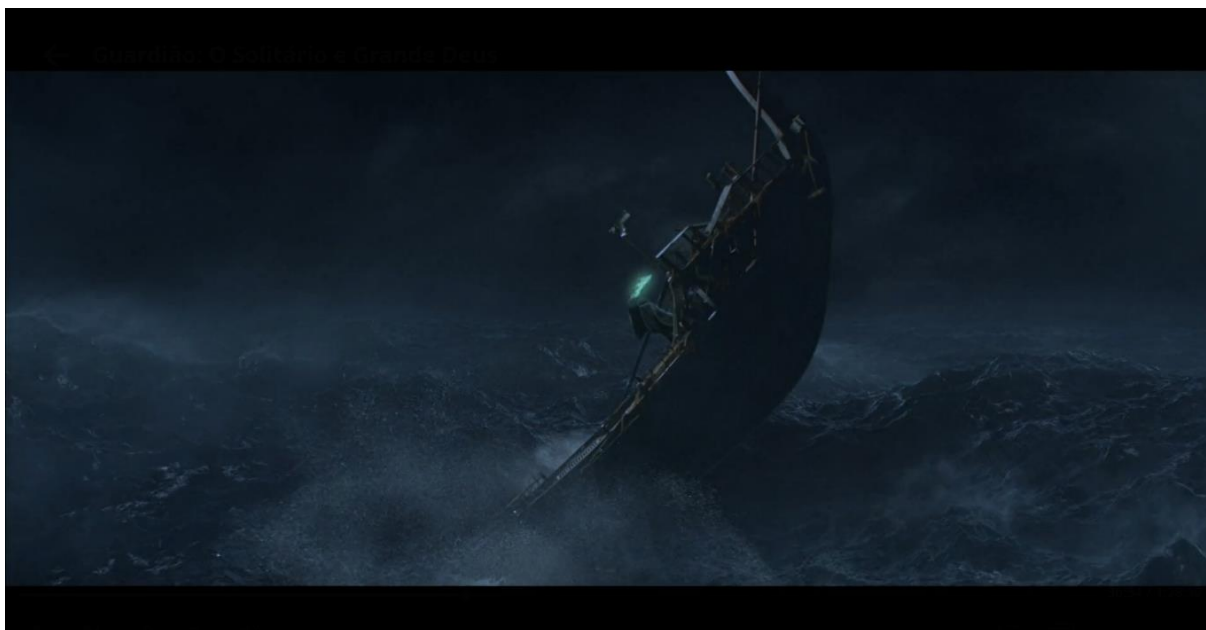
Figura 44 - Frame do movimento da câmera em zoom out da ação do *dokkaebi* com a espada.



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Antes do atrito, um plano geral permite visualizar a posição do barco que está num ângulo diagonal com a ponta dianteira afundando. Kim Shin, em pé, segura a espada. Ela é um ponto iluminado num cenário escurecido pela noite de tempestade. O foco de atenção se direciona àquela ferramenta, como se o brilho direcionasse o olhar.

Figura 45 - Plano aberto do barco inclinado no mar.



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Planos fechados no piso demarcam a força que aquela espada possui e através do uso de efeitos visuais, as chamas da espada se alastram por todo o local de impacto. A tela se preenche com um azul fantasmagórico, semelhante à textura de fumaça. Quando ela desaparece, o piso voa pelo espaço, destruído. Adiante, é mostrado o reflexo daquele golpe no mar, fazendo a água engolir violentamente os restos do pequeno navio.

Figura 46 - Fogo da espada que parte o piso de madeira do barco



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

Figura 47 - Fumaça azul que preenche o espaço destruído pela espada



Fonte: Frame extraído do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016).

A água inunda o espaço, tomando para si todo o ambiente. É como se fosse a própria presença do *dokkaebi*. No fim, ele desaparece, não está mais no barco, a câmera é posicionada num ângulo inferior, na altura da água do mar. A sensação é de que o espectador foi engolido pelo mar, assim como os tripulantes e a embarcação. Coloca-se frente ao poder e rigidez da vingança de Kim Shin.

O elemento do fogo na cena do drama é diferente do fogo retratado na lenda “**Fogo Dokkaebi**” (도깨비 불). Tem-se as chamas azuis em semelhança, mas elas não agarram as pessoas, como na história da lenda. Aqui as chamas possuem novo valor simbólico que pode ser entendida como um vínculo que esse ser tem com a vida e a morte. A chama significa o que ainda é vivo, e a fumaça por sua vez, compreende a morte, o que acabou.

A próxima análise se orienta pelo diálogo imagético de uma segunda cena do drama, parte também do primeiro episódio. A cena em questão é a última antes do encerramento e apresenta Ji Eun-tak, uma coadjuvante fundamental para a aparição e expressividade do *dokkaebi*. Cumpre um papel secundário tanto na trama quanto na análise. Ela é a noiva de Kim Shin, e na cena está descobrindo como usar um de seus poderes: invocá-lo em qualquer lugar.

Antes de adentrar em minúcias a cena, vale ressaltar como a personagem é entendida dentro de um aspecto visual e universo da obra. Nesse sentido, resgatam-se os resultados do estudo monográfico da autora desta dissertação. No trabalho de conclusão de curso, intitulado

Caracterização, estilo e linguagem cinematográfica: uma observação do drama sul-coreano *Guardian - The Lonely and Great God*, defendido em 2019, buscava-se um possível estilo fílmico no drama e foram encontrados padrões visuais na paleta de cores e uso da iluminação e também nos enquadramentos (planos).

No processo de busca por esses resultados, observa-se mais timidamente a narrativa visual, onde se dá mais ênfase nas soluções criativas do fotógrafo, mas apontando algumas possibilidades no campo da arte cinematográfica. Assim, prematuramente, observava-se como a personagem Ji Eun-tak é criada pelas ferramentas do audiovisual. Há informações sobre ela nos objetos que a cercam, nos adereços e seu figurino, nos espaços nos quais interage e os ângulos em que é comumente apresentada. Não cabe aqui esmiuçar todos esses detalhes, mas alguns deles colaboram para essa presente análise em torno da expressão imagética do *dokkaebi*, dessa forma, retornamos àquele estudo para introduzir a segunda cena analisada.

Conforme apresentado no enredo do drama, Ji Eun-tak se torna a noiva do *dokkaebi* ainda no ventre de sua mãe. Ao salvá-la, a criança é marcada com um sinal no pescoço, uma mancha de aspecto fantasmagórico que, à medida que o tempo passa, vai se apagando. Graças a isso, a menina pode ver fantasmas e falar com eles. Ji Eun-tak conhece o *dokkaebi* num dia chuvoso quando, solitária, comemora seu aniversário. Ao segurar um bolo e acender uma vela, ela a apaga e faz um pedido a Deus. No pedido ela expressa três vontades: a de encontrar um trabalho, de receber ajuda com os problemas familiares que tem com sua tia megera, e, por último, encontrar um namorado. No momento que apaga, surge Kim Shin. É mostrado segundos antes que ele estava em outro lugar e ouve a voz da garota. Esta é uma conexão especial entre o casal protagonista.

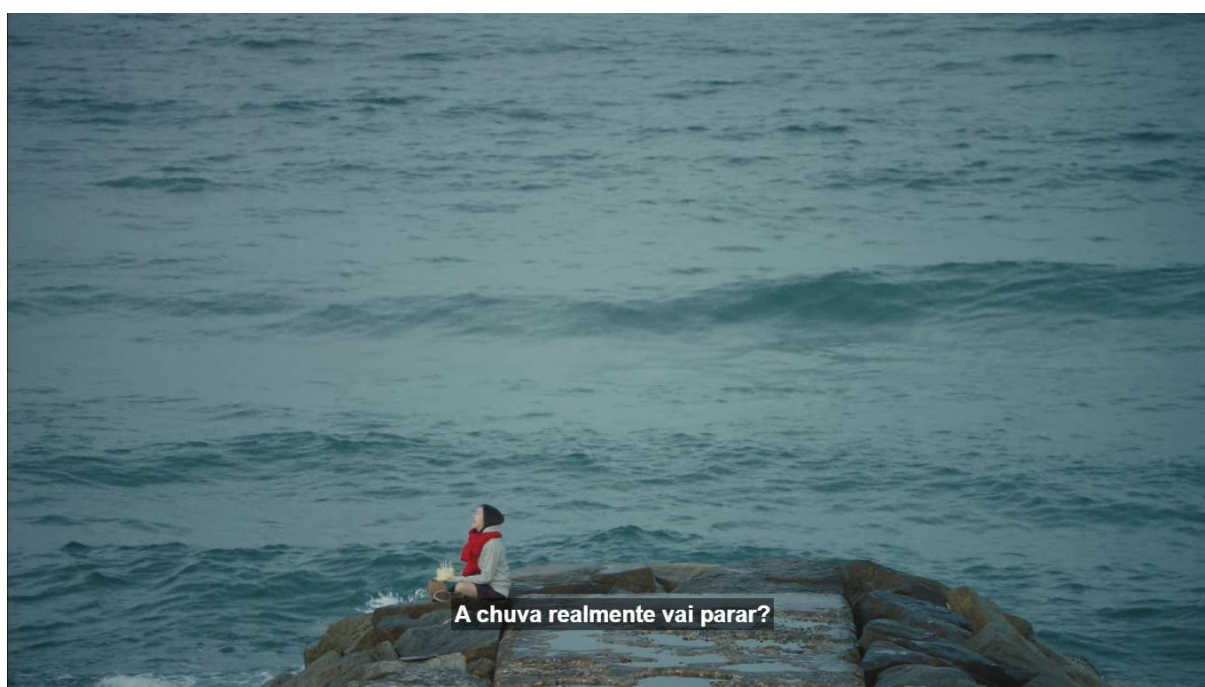
Figura 48 - Ji Eun-tak segurando o bolo enquanto faz o pedido de aniversário a Deus.



Fonte: frame do drama Guardian - The Lonely and Great God. Viki.com

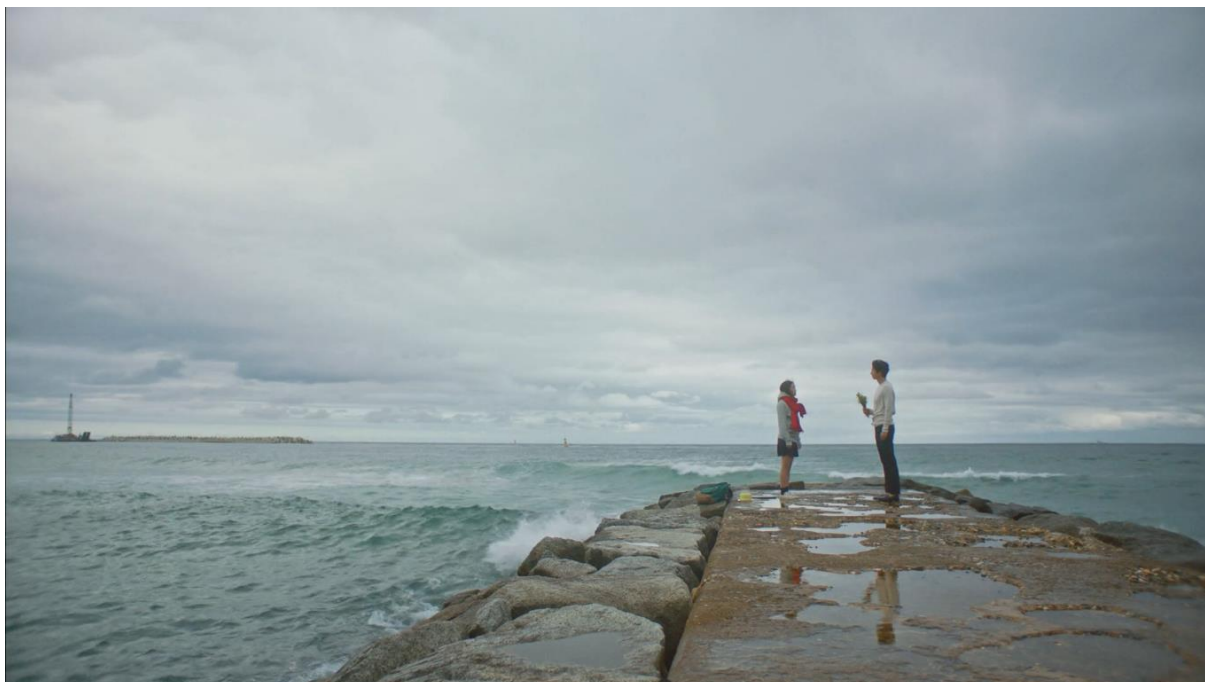
Na cena, antes de Kim Shin aparecer, começa a chover. Ela, cansada de sempre ver chuva e descrente que alguma divindade exista, é surpreendida quando “do nada” a voz de um homem pergunta se ela o chamou. É Kim Shin.

Figura 49 - Ji Eun-tak sentada frente ao mar percebendo que começou a chover.



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God. Viki.com

Figura 50 - Momento em que o Kim Shin e Ji Eun-tak conversam



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God. Viki.com

Nos frames acima, é possível perceber algumas das informações visuais mais relevantes dos dois protagonistas. Ao observar Ji Eun-tak, percebe-se a presença de um cachecol de cor vermelha intensa, adereço que mais se destaca no figurino da personagem. A menina possui cabelos escuros e lisos, veste um uniforme escolar, comum a alguns países asiáticos, e um moletom cinza por cima. Nada em sua aparência revela que ela pode se comunicar com o mundo espiritual, mas o cachecol se destaca da paleta de cores pouco vibrantes que usa. No estudo monográfico citado acima, o cachecol possui uma carga narrativa emocional para a protagonista, é um presente de sua falecida mãe e a acompanha desde a infância e simboliza um vínculo entre ela e o *dokkaebi*.

No figurino da personagem principal, Ji Eun-tak, há uma peça-chave, um cachecol vermelho, cujo uso foi constantemente incentivado por sua mãe, falecida precocemente; a presença dessa vestimenta frequentemente remete à bainha da espada de Kim Shin, que, quando aparece na tela, está enrolada com trapos de panos cobertos de sangue. O cachecol aparece constantemente ao redor do pescoço da jovem, possui um vínculo com sua falecida mãe, que foi salva pelo *Goblin*, em um determinado tempo da história. É possível compreender que existem indícios de uma relação sobrenatural, cujo destino de almas está entrelaçado à premissa de vida e morte. (SANTOS, 2019, p. 52).

Observa-se aproximações visuais de cor entre o figurino de Ji Eun-tak e um objeto de cena importante para o personagem Kim Shin. A espada em questão é a que foi utilizada quando ele foi apunhalado ainda quando general e que permanece perfurada em seu dorso, no entanto, esta é invisível às pessoas comuns.

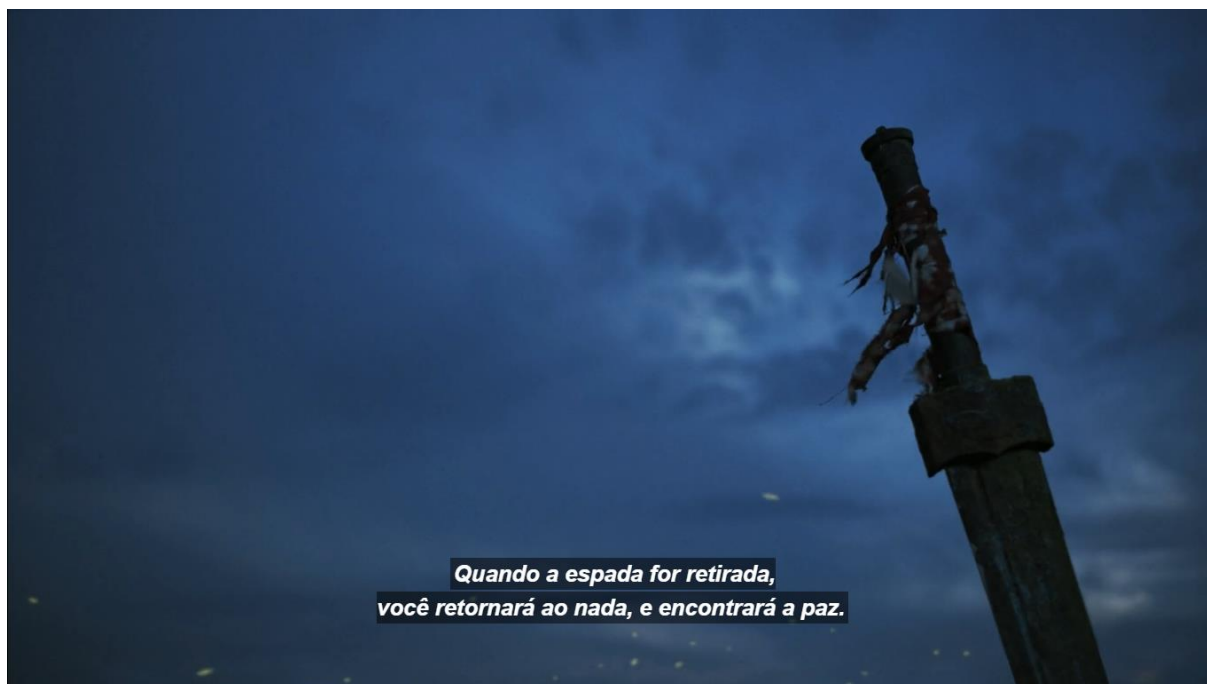
Figura 51 - Cachecol usado por Ji Eun-tak



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Figura 52, 53 e 54 - Frames que mostram a bainha da espada de Kim Shin apresentada nos primeiros minutos do primeiro episódio do drama.





Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Dentre as possibilidades de interpretação simbólicas informadas pelos recursos audiovisuais, há a posição em que o pano da espada e o cachecol da personagem estão. É possível ver isto “na forma semelhante como o pano ensanguentado e o cachecol estão dispostos na espada e na jovem, além do próprio estado material da arma, já que um dia reluzente e está agora coberta de ferrugem, como algo adormecido, ou morto (SANTOS, 2019, p. 52-53). Ao compreender esta cena como o primeiro contato entre os protagonistas, essas interpretações nos auxiliam a identificar o peso narrativo visual que carregam. A relação entre eles está ligada pelo destino, embora nenhum deles ainda saiba disso. Esta informação é acessada, narrada, performada na tela através da direção de arte e composição visual.

Enquanto Ji Eun-tak é comumente vista com figurinos que tenham algum traço da cor vermelha, Kim Shin, por sua vez, é predominantemente representado em cores mais neutras, do branco ao marrom, com alguma presença da cor preta. Não há tanta cor ao seu redor, exceto talvez pela iluminação que pode variar a depender do tom e atmosfera que a cena performa com ele. Essas informações de interpretação visual oferecidas pelas DF e DA auxiliam a conhecer os personagens para além do enredo e diálogos discutidos na íntegra.

A narrativa visual depende dessas significações da forma para operar. Vale ressaltar que os preceitos cinematográficos orientados por Brown (2012), Mascelli (2010) e Hamburger (2014) oferecem uma vasta opção de janelas para decompor cada critério de fotografia e arte empregada nos personagens durante todos os 16 episódios que o constituem. No entanto, no

presente exercício analítico desta dissertação, atém-se aos critérios de arte e fotografia que corroboram para visualização das lendas *dokkaebi* na materialidade da tela. Retomar as informações visuais narradas pelas DA e DF nos personagens e retirados da pesquisa monográfica, auxilia um melhor entendimento dos conteúdos da segunda cena analisada.

Os frames a seguir demonstram a relação visual da cor vermelha com a personagem Ji Eun-tak, que é tecida desde a morte de sua mãe, com o cachecol, até as roupas e acessórios que utiliza no decorrer da história. O recorte do uso do vermelho na personagem foi feito no conteúdo do primeiro episódio do drama, e pode ser visto nos demais episódios.

Figura 55 - Presença da cor vermelha na mãe de Ji Eun-tak quando foi salva pelo *dokkaebi*.



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Figura 56 - Ji Eun-tak na infância usando o cachecol de cor vermelha



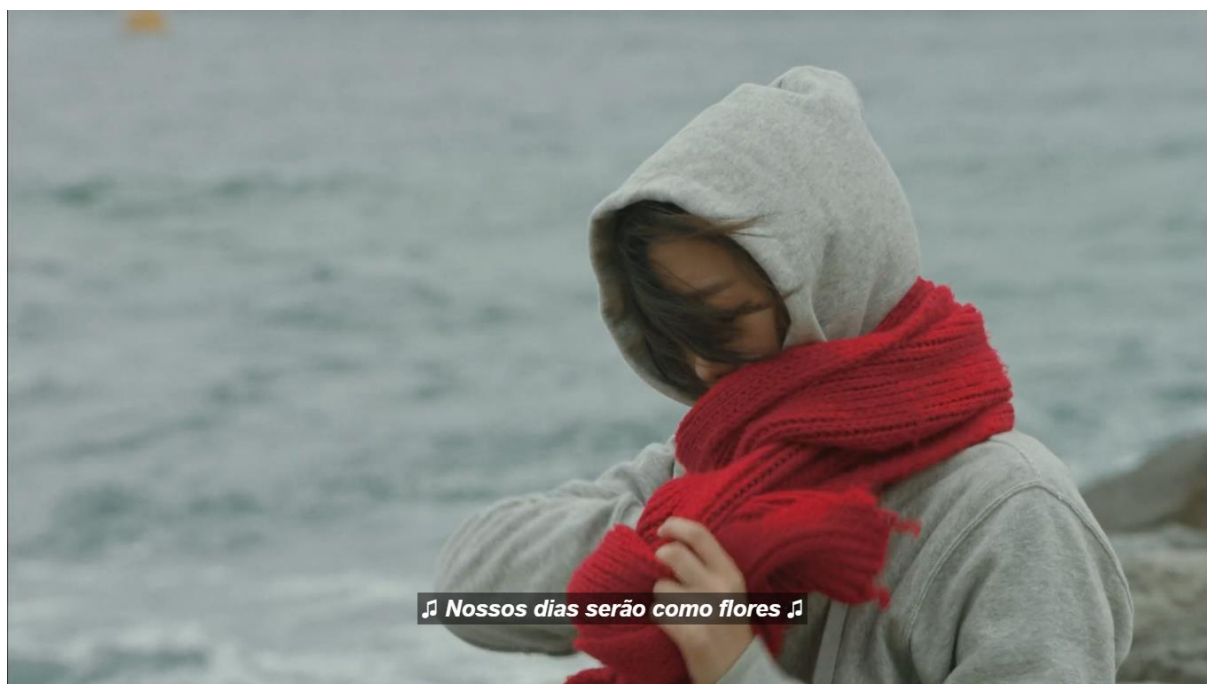
Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Figura 57 - Acessório do uniforme de Ji Eun-tak na cor vermelha



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Figura 58 - Cachecol de cor vermelha usada por Ji Eun-tak no dia que conhece Kim Shin



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Figura 59 - Ji Eun-tak usando um casaco de cor vermelha no segundo encontro com Kim Shin



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

No enredo da segunda cena, já no final do primeiro episódio, a jovem está em busca do emprego que Kim Shin disse que ela encontraria - uma promessa feita por ele que ocorreu no primeiro encontro em que o casal se fala. Durante um dia de procura a locais que estivessem contratando, a garota vê uma pessoa jogar um cigarro aceso no lixo, vendo o fogo que começava a crescer no interior da lixeira, Ji Eun-tak tenta apagá-la soprando-a e jogando água por cima. Essa atitude invoca Kim Shin novamente. Ele pergunta o motivo da invocação e também como ela fez isso, afirmando que nunca havia ocorrido algo semelhante antes. A menina não sabe explicar e não entende também exatamente o que ela fez e como fez. O *dokkaebi* desaparece em um efeito visual de fumaça, e deixa a menina sozinha no parque.

Figura 60 - Ji Eun-tak apagando o fogo na lixeira com água.



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Figura 61 - Ji Eun-tak sobrando o fogo na lixeira.



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Figura 62 - Momento em que o *dokkaebi* surge após ser invocado pelas chamas que Ji Eun-tak apagou.



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Figura 63 - Efeito visual de fumaça distorcida que desaparece com o *dokkaebi*.



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

Nos frames acima, observa-se a consonância do padrão de cor na personagem Ji Eun-tak, tal como afirma-se anteriormente na presença do vermelho. Também há em Kim Shin, os tons neutros, neste caso com o uso do branco em suas vestes. Os figurinos desempenham parte importante da composição visual e da narrativa da trama. São materialidades funcionais. Ao estabelecer as cores do figurino em um característico padrão de repetição, convoca-se a memória. O audiovisual trás essas informações em sequências repetitivas para criar a relação necessária entre as materialidades do fogo, da fumaça e do vermelho. A partir disso, em determinados momentos, compreende-se que após Ji Eun-tak soprar o fogo e surgir a fumaça, o *dokkaebi* é invocado. Antes mesmo da própria protagonista. É nesse sentido que as imagens acima participam de um padrão visual necessário que nos auxiliam a entender a capacidade de comunicação e a potencialidade da memória no fazer cinematográfico.

A seguir, com o corte do fim da cena, o espectador é então levado para a situação em que a jovem Ji Eun-tak está dentro de uma igreja, assistindo um padre falar e rodeada por pessoas que oram em silêncio. O lugar inspira uma ideia, o que é revelado logo em seguida. Na mesma igreja, ela acende uma vela e a assopra. A ação faz surgir Kim Shin novamente. Ela revela que descobriu como o chamou das outras vezes. Soprar uma chama. Ele pede para que não o chame dentro de igrejas e se adianta para deixar o local. A jovem tenta segui-lo enquanto

interroga sobre os desejos que ainda não foram atendidos, o *dokkaebi* diz que em breve eles acontecerão, e a deixa sozinha novamente.

Adiante, há outro momento com semelhante situação. Ji Eun-tak está sentada usando um celular com um aplicativo que simula um bolo com uma vela acesa na tela. Refletindo sobre não ter pego o número de contato de Kim Shin, ela diz que irá tentar chamá-lo pelo aplicativo, soprando a vela virtual. Surpreendendo a si mesma, o ato funciona e Kim Shin é invocado. Sem paciência pela ação repentina e repetitiva de Ji Eun-tak, ele novamente tenta ir embora, no entanto, desta vez, é segurado pela jovem. No momento que ela se agarra ao braço dele, chamadas azuis cintilantes saem do local de contato, através do efeito visual presente na cena do barco no mar, analisada anteriormente.

Figura 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71 e 72 - Cena em que há a simulação do fogo pelo aparelho celular para invocar o *dokkaebi*



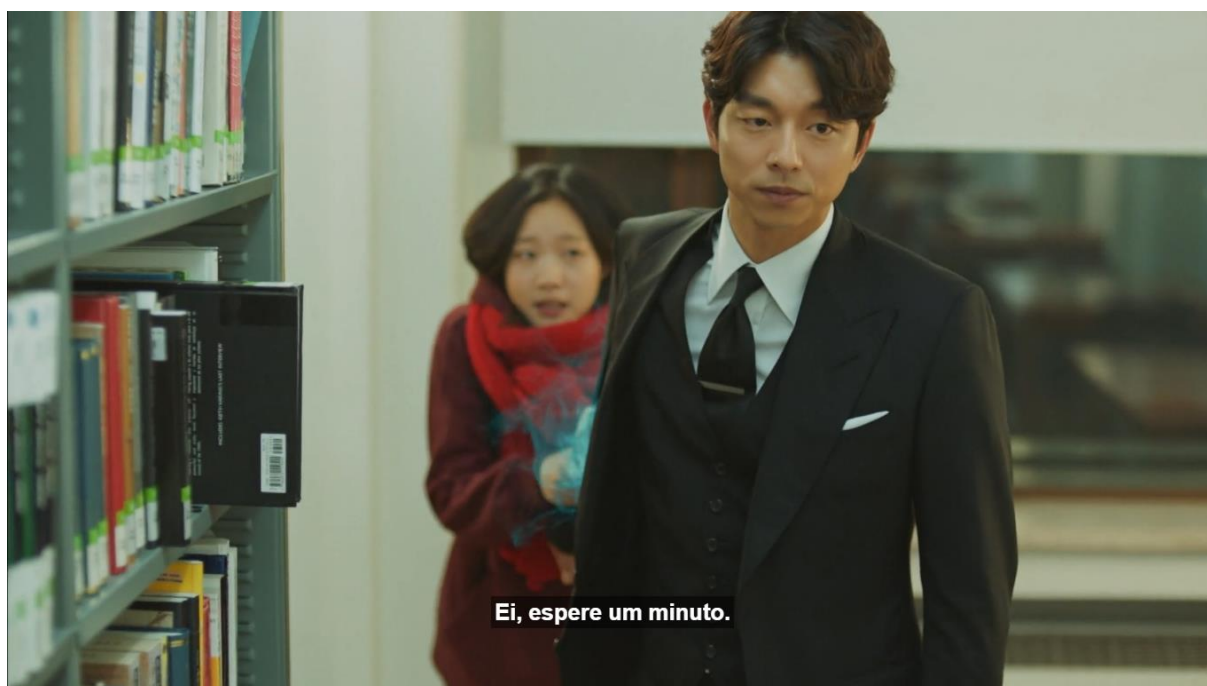




Agora que conheço o método, é como se eu tivesse o número dele.







Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

O audiovisual recria e atualiza elementos das lendas do *dokkaebi*. A partir do uso específico das ferramentas dessa mídia, é posto um diálogo com a literatura, tal como ocorreu na primeira cena analisada. A construção visual - fotográfica e arte - configura estrategicamente a experiência estética para simular qualidades da literatura. Não se trata da tecnologia específica da mídia literária, mas sim dos elementos que permeiam a história que compartilha com ela. É fundamental uma característica de origem das lendas do *dokkaebi*: a oralidade é um recurso que retorna, ainda que não de maneira clara e consciente. Está mais na memória que habita o

cenário, as materialidades e formas gerais que compõem o universo e os personagens. É na imaginação, que, orientada pela linguagem fílmica, se convoca uma sensação singular nova, diferente da experiência de vislumbrar outras imagens, de estar diante de outros produtos midiáticos, outras imagens do *dokkaebi*. Na imagem do audiovisual, se está diante de uma multiplicidade dessas memórias e dos tempos que as habitam.

Nesta cena há duas ações criativas do audiovisual que demonstram uma qualidade intermediária enquanto meio de expressão de anacronismos. Na primeira, já se sabe que o *dokkaebi* do drama remete ao *dokkaebi* das lendas numa livre adaptação. Se sabe também que este *dokkaebi* não guarda consigo a mesma herança imagética de outras mídias visuais, tampouco se aproxima das descrições mais “animalescas” presentes na literatura. Nas cenas, observa-se um *dokkaebi* humano que segue o tempo contemporâneo, reformulado pela ação do audiovisual. A história, apesar de ter uma distinta dualidade temporal na narrativa (conta-se partes do passado ao mesmo tempo que ocorre a ação no presente), na cena analisada não se objetiva olhar essa dualidade do enredo, mas as temporalidades que habitam a imagem desse *dokkaebi* transformado pelo audiovisual.

Revestida por uma estética contemporânea construída pelo audiovisual, a visualidade concreta da cena conduz sentidos múltiplos. O primeiro remete ao enredo geral, e mais contemporâneo: Ji Eun-tak tenta invocar o *dokkaebi*. O segundo, mais antigo, produzido pela qualidade intermediária das lendas: a ancestralidade da forma como o *dokkaebi* surge na tela. Assim como na cena do barco, a lenda “**Fogo Dokkaebi**” (도깨비 불) retorna numa situação ainda mais específica. O fogo, elemento básico ligado ao *dokkaebi* no passado e que anuncia sua presença, é materializado amplamente pelas cenas desde antes do entendimento de Ji Eun-tak de que o fogo invoca Kim Shin. Conforme observa-se na situação em que a protagonista o invoca apagando o fogo na lixeira. Esse descobrimento lento, talvez seja explicado pelo fato de naquele momento da narrativa, ela ainda não saber quem Kim Shin é, ou seja, ela sabe que ele é alguém incomum do mundo espiritual, mas não sabe que é um *dokkaebi*.

A forma como o fogo é construído dentro da narrativa influencia a percepção de seu papel intermediário na obra. O anacronismo nesta cena está claramente acessível ao observar sua materialidade (herança das lendas), ao ser referido por um aplicativo no celular (ação do audiovisual). A escolha deste objeto de cena é intencional, acredita-se que ele simula a qualidade literária por meio das ferramentas e meios do audiovisual. Mostrar a garota soprando um dispositivo que no passado não existia, e mesmo assim surtir efeito, demonstra uma dinâmica de memória sobrevivente mobilizada pelo audiovisual. Assim como, ao mesmo

tempo, na imagem há tempos diferentes habitando essa mesma materialidade. No fogo traduzido na cena há um cruzamento entre passado e presente num movimento que os atravessam. De certa forma, o uso específico das escolhas dessas materialidades, permite que entremos em contato com um território novo reconfigurado por novas formas que carregam consigo resquícios das lendas, alcançando-nos através de reverberações no presente da trama.

Na criação das relações entre corpo e mundo que cerca um dos princípios da direção de arte, há a evocação de memórias a partir do reconhecimento dos elementos presentes na lenda que são acessadas pela materialidade que traz os efeitos de presença e de efeitos de sentidos (HAMBURGER, 2014, p. 17). Sendo assim, observa-se tempos anacrônicos habitando a imagem, sugerindo memórias adormecidas ou não, elas estão nas referências dos espaços, como na cena do barco, onde é visto o cenário repleto de água e que remete as lendas de forma não direta, mas difundida nos recursos da linguagem audiovisual que plasmam o mar. Ou, no caso desta cena está no efeito de presença e de sentido do fogo, puramente, que é adaptado de forma a se referir ao passado, mas numa conjuntura nova: o smartphone.

Se na primeira cena a água é o elemento predominante que cerca o anacronismo acessado pela visualidade do drama, nesta cena, é o fogo. De forma ainda mais enunciada e revelando sob a forma de uma comunicação visual como o *dokkaebi* aparece. O fogo e a fumaça são os resquícios das lendas, mas o sopro de Ji Eun-tak e o contexto em que os dois elementos surgem é nova e enriquecida pelo reconhecimento, pela memória e pelo ato criador do audiovisual.

O fogo é a materialidade física daquele que ocupa o espaço como objeto, mas também como luz que ilumina e cria atmosferas. Na primeira cena, a do barco, o fogo iluminava mais, operando bastante como recurso fotográfico. Nesta cena, no entanto, o fogo é muito mais objeto. O fogo que cresce na lixeira e a fumaça que desaparece com o fogo, faz exprimir o tempo. Assim como o fogo que cresce e um dia acaba, a vida do *dokkaebi* também parece exigir a tensão de um tempo findado. Embora imortal, ele busca o cessar do tempo, mas apenas a ação humana de Ji Eun-tak que parece efetivamente conseguir esse desejo. A vida humana que um dia acaba, o fogo que também um dia cessará. A fumaça que revela o *dokkaebi* é a mesma em que Kim Shin desaparece através dos efeitos visuais. É necessário dizer que neste exercício de interpretação analítica, essas expressões plásticas operam como elementos sógnicos, mas também sensoriais e subjetivos. São as possibilidades de leitura e de sensação que a linguagem audiovisual consegue oferecer ao ser observada.

Entende-se o fogo como uma analogia ao tempo. O tempo narrativo, o tempo em relação à vida, o tempo do passado das lendas. Esta é, se não a mais clara, a evidência anacrônica

habitando a imagem do drama. Trata-se do fogo em sua forma mais sensível que é tocada por meio do audiovisual. No drama surge um novo fogo, o fogo da espada de Kim Shin que reserva sua luta contra a imortalidade, assim como o fogo que também está invisível ao redor de seu corpo e que apenas com a ação humana de Ji Eun-tak, ele é plasmado para o espectador. Ji Eun-tak então é um elo entre o mundo material e o imaterial e o audiovisual consegue construir uma ponte entre eles imagetivamente.

No decorrer da cena, Ji Eun-tak chega à conclusão de que Kim Shin não é um fantasma pois seu corpo faz sombra, mas sim um *dokkaebi*. Em seguida ela revela que desde sua infância todos os fantasmas do mundo espiritual a chamam de noiva do *dokkaebi*. Ao pedir uma prova, Ji Eun-tak mostra a marca em seu pescoço. A marca possui uma semelhança visual com o movimento de uma fumaça que desaparece.

Figura 73 - Frames do momento que é revelado a marca no pescoço de Ji Eun-tak



Fonte: Frame do drama Guardian - The Lonely and Great God (2016). Viki.com

O *dokkaebi* pergunta para a jovem o que ela consegue ver quando olha para ele. A menina desfere um conjunto de características daquele homem, mas ao não denunciar a presença da espada gravada em seu corpo, o *dokkaebi* não acredita que ela é a mulher predestinada a cessar sua vida. Para ele, apenas a noiva do *dokkaebi* consegue ver e puxar a espada. Ao negar o título a ela, ele então cruza uma porta, Ji Eun-tak a segue. Com ambos ultrapassando a passagem, observa-se que foram transportados para outro país, o Canadá. Kim

Shin se surpreende com a capacidade da jovem de segui-lo e incrédulo pergunta quem é a menina e como ela conseguiu se teletransportar com ele. É com sua complexidade com o poder oculto de Ji Eun-tak que o episódio acaba e a cena finda.

Na leitura dessas imagens, há estruturas que correspondem a signos que relacionam o medo e o anseio do personagem para com a morte. Há estruturas que correspondem a signos que expressam as lendas, e há estruturas que relacionam signos que criam envolvimento de tempos heterogêneos. Todas essas estruturas estão na criatividade do audiovisual. Na imagem do drama que é transformada, são essas estruturas que possibilitam essa análise se referir ao conjunto de ações criativas do audiovisual, uma qualidade intermediária e anacrônica. Revisitando as materialidades presentes na obra, são descobertas estruturas que redescobrem tempos, que incluem novas faces e contam novas histórias.

Ao analisar a fotografia e arte do drama, entendem-se mensagens visuais que possuem relação estreita com a memória do conjunto de lendas do *dokkaebi*. As imagens que se prostram diante de nós, espectadores, sobrevivem essas lendas. A direção de fotografia e a direção de arte trabalham fragmentos que respeitam a passagem do tempo. Tratam imagens flexíveis e abertas. Nessas aberturas, habitam não uma passagem cronológica do tempo, mas aceitam interpretações de tempos. Reverte o tempo passado em possibilidades extras, descrevendo-o, mas criando uma nova realidade paralela. De outro modo, a imagem do drama não seria de qualidade intermediária, ou talvez, se tornasse uma pura adaptação fílmica. Não sendo este o caso, considera-se **Guardian - The Lonely and Great God** uma obra que usa o cruzamento entre mídias para criar algo novo, mas que ao agir assim, cria anacronismos nessa nova imagem. Acessa-se o anacronismo pela intermedialidade da obra, o espectador é convidado a adentrar a cultura sul-coreana expressa naquele universo visual particular sob mais frentes, literária e fílmica. Amplia-se a perspectiva pela fotografia, potencializa-se as significações pela arte. Certamente, são ampliadas ao considerar os resquícios do tempo passado, estimuladas pelo tempo contemporâneo e pela ação do audiovisual.

5 CONCLUSÃO

O cenário dos dramas asiáticos possibilita um campo fértil para discussões que permeiam o fazer criativo na dinâmica das expressões culturais e mobilizações estéticas em produtos midiáticos. No contexto das produções de dramas sul-coreanos, percebe-se essas movimentações também em direção a condições históricas e sociais, em que a imagem projetada e construída pelo audiovisual pode expressar uma condição de memória daquela sociedade, como caso do eixo narrativo visual do drama **Guardian - The Lonely and Great God** (2016).

O ato criador nessa obra reserva uma condição consciente de escolhas intencionais na plasticidade e enredo do drama. A técnica por trás de cada departamento que integra a narrativa visual na produção possui uma finalidade atenta que avalia estratégias estéticas que formalizam na matéria soluções e circunstâncias novas do conteúdo à forma. A cultura é posta como um tecido que se estende por toda essa narrativa. Ela é apresentada por via de uma essência intermediática, que busca na literatura um recurso narrativo e plástico para a tessitura das cenas.

Os dramas sul-coreanos correspondem a um produto cultural audiovisual, parte dos interesses nacionais de criar uma indústria criativa forte para seu país de origem, que auxilie na criação de uma imagem nacional e cultural. É nesse sentido que compreende-se também a cultura como experiência imagética nas cenas de **Guardian - The Lonely and Great God**, que conduz a um universo folclórico particular daquele país. O *dokkaebi* sul-coreano é um elemento importante para aquela sociedade, e através do drama, tem-se acesso a uma das formas que ele pode ser entendido. No drama, o *dokkaebi* é o protagonista, mas na imagem ele plasma além de um personagem dentro de um enredo específico: é um elemento cultural que historicamente sofreu mudanças em sua representação. Pelas ferramentas do audiovisual, permite criar uma nova forma e presença para esse ser, uma forma que retorna a seu recurso representativo mais distante, as lendas de cunho oral, criando uma imagem cinematográfica preenchida por interpretações diversas inseridas numa condição moderna e contemporânea.

Assim sendo, a obra emerge do estreito entre o passado das lendas e a imaginação que cria, essa por sua vez também feita de memória. A intersecção desses conjuntos resulta em imagens intermediáticas e anacrônicas. O personagem *dokkaebi* é o elo, o ponto de interesse que interliga essa intersecção de forma mais clara e nítida. Construído pelas ferramentas do audiovisual, sua imagem contempla a passagem de tempos, se enriquece pelas perdas e pelos ganhos dessa dinâmica. Cria-se um mundo próprio, reúne sob o domínio de um espaço intermediático os elementos de maior importância narrativa da literatura que são transformados

na produção pelas especificidades materiais e linguagem da nova mídia, neste caso, o audiovisual. Observa-se dessa forma, um tipo de intermedialidade plural que produz combinação entre mídias, também uma proposta de transposição midiática (ainda que não puramente uma adaptação), e em certas materialidades há as referências intermidiáticas num fenômeno semiótico-comunicativo. Articulando mídias distintas, o drama evoca qualidades intermidiáticas agrupadas nas três categorias de intermedialidade propostas por Irina O. Rajewsky (2012). Em níveis diferentes, a obra propõe um diálogo midiático igualmente plural, conferindo à obra a capacidade de sintetizar elementos de outras mídias, seja incorporando influências estéticas, seja recriando-as por sua própria linguagem audiovisual.

Em **Guardian - The Lonely and Great God**, a imagem plasmada é realizada numa construção que toca a memória, é feita de fluxos de tempos que vão e voltam, cruzam-se, disparando anacronismos. É possível, dessa maneira, olhar as imagens do drama sob a forma de rachaduras - aberturas (DIDI-HUBERMAN, 2015), que disparam esses tempos no momento em que as olhamos. A criação e a imaginação se nutrem das aberturas para ir além e dá forma à narrativa visual que contempla o enredo da obra. Assim, as características imagéticas abordadas por meio da análise anterior, se apresentam num dinâmico jogo de tempos que resgatam indícios das lendas que são acessados pela plasticidade das cenas. Ao agir criativamente sob as formas, o audiovisual propõe leituras de outros tempos, que se juntam àqueles que ali já havia no recurso narrativo retirado da literatura. É também o contemporâneo, acessado por meio do próprio enredo, dos próprios meios e ferramentas do audiovisual.

O entrelaçamento de sentidos que a direção de fotografia e direção de arte provocam, constitui o campo de análise dessa dissertação. É nesse sentido, que respeitamos a visualidade da cena por vias criativas, sob a forma de conjuntos de técnicas, instrumentos, ferramentas e métodos para dilatar a condição anacrônica das imagens do drama. A partir dos métodos criativos dessas equipes, acessa-se temporalidades distintas nas imagens. Na busca por encontrar uma dessas temporalidades possíveis, o olhar sob a forma modelada se apresenta como um instrumento potente que auxilia para ir além de identificação apenas, direciona para os significados, às construções de sentidos, às heranças culturais. Na imagem do drama, há dinâmicas de memórias que superaram o passar do tempo e são fundamentais para a criação. O *dokkaebi*, no drama Kim Shin, é tanto resquício como ponto de convergência dessas memórias que sobreviveram no tempo e sobrevivem no audiovisual pelo resultado de cruzamentos entre fronteiras midiáticas.

Num exercício de revisão, o capítulo um é dedicado à expansão cultural da Coreia do Sul. Consideramos o contexto histórico e consumo ascendente das produções audiovisuais

denominadas k-dramas, perpassando pelas estratégias econômicas nacionais como recurso de incentivo à criação de uma indústria criativa voltada à produção e exportação de produtos culturais com tecnologia. Assim, as produções passam a ser entendidas como um produto cultural audiovisual. Também se orienta as discussões quanto à materialização imagética como estratégia cultural. Sublinhamos o *dokkaebi* através de uma possível trajetória imagética que pudesse demarcar como sua materialização é entendida dentro daquela sociedade. A partir disso entende-se diferentes modos de manifestação em produtos midiáticos contemporâneos e artefatos históricos antigos. A ausência de um padrão conciso leva a considerar a materialidade desse ser folclórico como inconstante e difusa, ora mais próximo das descrições contidas nas lendas, e ora mais despreendida delas. Por último, aproxima-se essa discussão com o *dokkaebi* presente na trama do drama **Guardian - The Lonely and Great God**.

No segundo capítulo propõe-se acessar a materialização do drama através de recursos ligados a uma matiz intermediática, assim, o drama se nutre plástica e narrativamente de traços presentes na mídia literatura e audiovisual. Essa mesma intermedialidade torna as imagens do drama anacrônicas, assim encontramos nelas um fenômeno de memória sobrevivente.

Recorre-se a uma investigação imagética no capítulo três. Aborda-se cenas do primeiro episódio do drama, observamos as materialidades presentes na visualidade da cena, entende-se os aspectos plásticos e narrativos guiados pelas direções de arte e direção de fotografia. A partir disso, conclui-se que as cenas do drama plasmam de fato um fenômeno de memória sobrevivente através do anacronismo em suas imagens, e este surge através do estreitamento entre fronteiras de mídias distintas, característico a produtos intermediáticos, como é o caso do drama.

Evidenciam-se essas considerações finais, pelo viés da criatividade. Assim como pensa Fayga Ostrower (2014), a criatividade é inerente à condição humana. Poucas coisas são tão humanas quanto se deparar com o tempo, quanto a busca por significados, quanto pela precisão de uma lembrança. As imagens se tornam mecanismos para leitura dessas necessidades. A criatividade é expressa também por formas, pela transformação da matéria. O *dokkaebi* sul coreano é um importante elemento da cultura de seu país, e é visto que há muito tempo existe a necessidade em construir uma imagem mais concreta para esse ser folclórico. Aposta-se na imagem do drama como um recurso que auxilia nesse processo. Há uma nova imagem acessada por meio do audiovisual, esta imagem nova, não se desprende da ancestralidade. O *dokkaebi* é formado pela ação da criatividade, atende uma necessidade, faz entender a passagem dos tempos, auxilia na leitura deles, é ferramenta que faz durar, faz sobreviver.

Pensar o anacronismo de George Didi-Huberman (2015), a partir da intermedialidade de Irina O. Rajewsky (2012) como aparato teórico desta pesquisa tem inspiração em estudos anteriores de pesquisadoras como Ana Carolina Roure Malta de Sá, que já olhava o fazer cinematográfico de Walter Carvalho sob a via de uma estética intermediária e anacrônica. A aproximação desse constructo teórico, faz evidenciar o objetivo geral que guia esta pesquisa: Compreender como a visualidade das cenas do drama “**Guardian - The Lonely and Great God**” plasmas um fenômeno de memória sobrevivente. É encontrado esse fenômeno na qualidade intermediária e anacrônica que as imagens do drama conseguem plasmar por meio das ferramentas e instrumentos do audiovisual, com ênfase no fazer narrativo visual da direção de fotografia e direção de arte. Investigou-se as dimensões criativas nas imagens do drama supracitado, relacionando memória a partir do conceito de anacronismo de Didi-Huberman (2015) e o audiovisual sob os preceitos cinematográficos da *mise-en-scène* segundo Bordwell e Thompson (2013). Analisou-se as cenas do primeiro episódio a partir da atuação do audiovisual como agente criativo na ressignificação das lendas em torno do *dokkaebi* numa condição contemporânea. A partir dessa articulação teórica e analítica, conclui-se que as imagens do drama respondem à hipótese de que há na plasticidade da cena, fenômenos de memória sobrevivente, especialmente por meio da intermedialidade. Encontra-se ao olhar a imagem criada na tela, interpretações de tempos anacrônicos habitando suas superfícies, alguns passados e outros contemporâneos. Associados a esse movimento, constata-se que é por meio das formas modeladas pelo audiovisual que interpretações novas são possíveis.

Considera-se dessa forma, o presente estudo dissertativo como uma introdução ao contexto cultural sul-coreano, e que, devido a certas dificuldades de acesso às lendas folclóricas daquele país, ainda há a recursos a explorar. No entanto, já é possível dizer que os caminhos teóricos e resultados aqui encontrados dão suporte para uma compreensão introdutória ao cenário cultural dos dramas sul-coreanos, e dá margem para um aprofundamento futuro em novos estudos.

REFERÊNCIAS

ALMENDROS, N. **Días de una cámara**. Barcelona: Seix Barral, 1992.

BAK, M. The folktale hokpuri yongkam and the visual representation of the korean Dokkaebi. ICDHS – 9th INTERNATIONAL COMITTEE DESIGN HISTORIES AND DESIGN STUDIES, Aveira, 2014. **Anais [...]**. Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 5, jul. 2014. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/the-folktale-hokpuri-yongkam-and-the-visual-representation-of-the-korean-dokkaebi-13843>. Acesso em: 20 mar. 2023.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A arte do cinema**: uma introdução. Trad. Roberta Gregoli. Campinas: EdUnicamp; São Paulo: EdUSP, 2013.

BROWN, B. **Cinematografia**: teoria e prática. Trad. 2. ed. São Paulo: Campus Media Thecnology: Focal, 2012.

CAMPOS, T. B.; TEODORO, M. C.; GOBBI, M. C. Doramas: cenários da cultura asiática. **Iniciação Científica CESUMAR**, Maringá, v. 17, n. 2, p. 173-181, jul./dez., 2015. Disponível em: <https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/iccesumar/article/view/4271/2663>. Acesso em: 12 nov. 2022.

DIDI-HUBERMAN, G. **Diante do tempo**: história da arte e anacronismo das imagens. Trad. Vera Casa Nova e Márcia Arbex. Belo Horizonte: EdUFMG, 2015.

EGLOOS. Disponível em: <http://coreai84.egloos.com/5400953>. Acesso em: 14 nov. 2022.

ENCYCLOPEDIA OF KOREAN FOLK CULTURE. Disponível em: <https://folkency.nfm.go.kr/en/topic/detail/5780>. Acesso em: 22. jan. 2023.

ENCYCLOPEDIA OF KOREAN FOLKLORE AND TRADITIONAL CULTURE. vol II. The National Folk Museum of Korea, 2013.

ENCYCLOPEDIA OF KOREAN FOLKLORE AND TRADITIONAL CULTURE. vol. III. The National Folk Museum of Korea, 2014.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: EdHUCITEC, 1985.

HALBWACHS, M. **A memória coletiva**. Trad. Beatriz Sidou. São Paulo: Centauro, 2003.

HAMBURGER, V. **Arte em cena**: a direção de arte no cinema brasileiro. São Paulo: EdSenac; São Paulo: EdSesc São Paulo, 2014.

HAMBURGER, V. I. **O desenho do espaço cênico**: da experiência vivencial à forma. Orientador: Antônio Carlos de Araújo Silva. 2014. 323f. Dissertação (Mestrado em Artes). Escola de Comunicação e Arte, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

KBS WORLD. Totem pole. **KBS WORLD**. 15 jan. 2014. Disponível em: https://world.kbs.co.kr/service/contents_view.htm?lang=e&menu_cate=culture&id=&board_seq=43582. Acesso em: 23 nov. 2022.

KNABBEN, A. Happy Ending: drama coreano na TV brasileira. **Brasil Korea**. 28 set. 2015. Disponível em: <https://www.brazilkorea.com.br/happy-ending-tv-brasileira/>. Acesso em: 13 fev. 2023.

KOCCA. About KOCCA. **Korea Creative Content Agency**. 2018. Disponível em: <https://www.kocca.kr/en/main.do>. Acesso em: 14 mar. 2023.

KOCIS. Global Korea. **Korean Cultural Center**. Disponível em: <https://www.kocis.go.kr/eng/openCulturalNews.do>. Acesso em: 15 fev. 2023.

KOCIS. Into to KOCIS: Korean culture and information servisse. **Korean Cultural Center**. Disponível em: <https://www.kocis.go.kr/eng/openOrganization.do>. Acesso em: 7 fev. 2023.

KOCIS. Introdução. **Korean Cultural Center**. 9 jun. 2023. Disponível em: <https://brazil.korean-culture.org/pt/6/contents/289>. Acesso em: 20 jun. 2023.

KOFICE. About KOFICE. **Korean Foundation for International Cultural Exchange**. 2021. Disponível em: http://eng.kofice.or.kr/about/about_2.asp. Acesso em: 14 mar. 2023.

KOREAN CULTURE AND INFORMATION SERVICE. **The korean wave: a new pop culture phenomenon**. Korean Culture and Informantion Service: Ministry od Culture, Sports and Tourism, 2011.

KWON, Y.; FULTON, B. **What is Korean literature?** Berkeley: Institute of East Asian Studies: University of Califonia, 2020.

LEAL, L. F. Imagens e sons da Coreia do Sul em espaços transnacionais. **Ciências Sociais Unisinos**, São Leopoldo, v. 54, n. 3, p. 294-304, set./dez. 2018. Disponível em: https://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/download/csu.2018.54.3.02/60746745/60754927. Acesso em 12 nov. 2022.

LEE, D. Cultural contact with japanese TV dramas: modes of reception and narrative transparency. In: IWABUCHI, K. **Feeling asian modernities: tradicional consumption of japanese TV dramas**. Hong Kong: Hong Kong University Press, 2004, p. 251-274.

LIM, Y. História da literatura de Lim Yeong-joo. **Artminhwa**. 10 out. 2021. Disponível em: <http://artminhwa.com/%EC%9E%84%EC%98%81%EC%A3%BC%EC%9D%98-%ED%95%9C%EA%B5%AD%EB%AC%B8%EC%96%91%EC%82%AC-%E2%91%B2-%EB%B0%B1%EC%A0%9C%EC%9D%B8%EC%9D%98-%EB%AC%B4%EC%9C%84%EC%9E%90%EC%97%B0%EA%B4%80%E7%84%A1%E7%88%B2/>. Acesso em: 13 fev. 2023.

LOPES, A. Efeito Hallyu: Netflix investe US\$ 2,5 bi na Coreia do Sul e impulsiona entretenimento do país. **Exame**. 25 abr. 2023. Disponível em: <https://exame.com/tecnologia/netflix-investe-us-25-bilhoes-e-impulsiona-dominacao-do-entretenimento-da-coreia-do-sul/>. Acesso em: 25 mai. 2023.

MADUREIRA, A. V. A. C.; MONTEIRO, D. de S. M.; URBANO, K. C. L. Fãs, mediação e cultura midiática. I JORNADA INTERNACIONAL GEMInIS ENTRETENIMENTO

MARTEL, F. **Mainstream**: a guerra global das mídias e das culturas. Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

MASCELLI, J. V. **Os cinco Cs da cinematografia**: técnicas de filmagem. Trad. Janaína Marcoantônio. São Paulo: Summus, 2010.

MORATELLI, L. Viagem romântica pelos cenários do drama Goblin. **Brazil Korea**. 4 fev. 2017. Disponível em: <https://www.brazilkorea.com.br/cenarios-goblin/>. Acesso em: 5 mai. 2019.

NACIONAL DA ABCIBER., São Paulo, 16 dez. 2017. **Anais [...]**. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/332447181_OS_NOVOS_MODELOS_DE_DISTRIBUICAO_E_CONSUMO_DE_CONTEUDO_AUDIOVISUAL_ASIATICO_NAS_REDES_DIGITAIS_O_CASO_DOS_DRAMAS_DE_TV_NA_NETFLIX_BR. Acesso em: 20 fev. 2023.

OLIVEIRA, R. L. S. de. **Memória e criação na direção de fotografia**. Orientador: Edson Silva de Farias. 2016. 99 f. Tese (Doutorado em Memória, Linguagem e Sociedade) – Programa de Pós-Graduação em Memória, Linguagem e Sociedade, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, Vitória da Conquista, 2016.

ORTEGA, R. K-pop é poder: como Coreia do Sul investiu em cultura e colhe lucro e prestígio de ídolos como BTS. **G1**. 23 mai. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/musica/noticia/2019/05/23/k-pop-e-poder-como-coreia-do-sul-investiu-em-cultura-e-colhe-lucro-e-prestigio-de-idolos-como-bts.ghtml>. Acesso em: 20 out. 2022.

OSTROWER, F. **Criatividade e processos de criação**. 30. Petrópolis: Vozes, 2014.

RAJEWSKY, I. O. Intermedialidade, intertextualidade e remediação: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, T. F. N. (Org.) **Intermedialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: EdUFMG, 2012.

ROSS, M. Cinema sul-coreano: relação com os mercados internacionais. In: MELEIRO, A. (Org.). **Cinema no mundo**: indústria, política e mercado. São Paulo: Escrituras, 2007.

RUFINO, L. **A bem sucedida experiência sul coreana no audiovisual**. Rio de Janeiro: Rio Market: Ancine, 2018. Disponível em: <https://antigo.ancine.gov.br/sites/default/files/apresentacoes/O%20sucesso%20sul%20coreano%20no%20Audiovisual.pdf>. Acesso em:

SÁ, A. C. R. M de. **Walter Carvalho entre luz e sombras**: intermedialidade, anacronismo e a estratégia da estranheza na direção de fotografia. Orientadora: Susana Dobal. 2021. Xxf. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação, Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2021.

SACOMAN, V. B. de C. Iris II e sua recente estreia na televisão brasileira. **BrazilKorea**. 19 nov. 2018. Disponível em: <https://www.brazilkorea.com.br/iris-ii-estreia-tv-brasileira/>. Acesso em: 13 mar. 2019.

SANTOS, A. de S. **Caracterização, estilo e linguagem cinematográfica**: uma observação do drama sul coreano Guardian – The Lonely and Great God. Orientadora: Aline de Caldas Costa dos Santos. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Bacharelado em Publicidade e Propaganda) – Universidade Federal do Oeste da Bahia, Santa Maria da Vitória, 2019.

SANTOS, Q. N. **Consumo cultural e interações em redes**: um estudo sobre o consumo global de culturas locais de nativos digitais brasileiros. Orientador: Eugênio Trivinho. 2017. 80 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programas de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

TRANSMÍDIA. São Carlos, 13-15 mai. 2014. **Anais [...]**. Jornada Internacional GEMInIS, São Carlos, 2014. Disponível em: [http://www.geminis.ufscar.br/download/jornada_internacional_geminis:_entretenimento_transm%C3%ADdia_\(jig_2014\)/produ%C3%A7%C3%A3o_de_f%C3%AAs_e_cultura_participativa/Fas%20mediacao%20e%20cultura%20midiatica.pdf](http://www.geminis.ufscar.br/download/jornada_internacional_geminis:_entretenimento_transm%C3%ADdia_(jig_2014)/produ%C3%A7%C3%A3o_de_f%C3%AAs_e_cultura_participativa/Fas%20mediacao%20e%20cultura%20midiatica.pdf). Acesso em: 12 nov. 2022.

URBANO, K.; ARAÚJO, M. Os novos modelos de distribuição e consumo de conteúdo audiovisual asiático nas redes digitais: o caso dos dramas de TV na Netflix BR. X SIMPÓSIO

VIEIRA, E. S.; ROCHA, I. S. da C.; FRANÇA, L. C. M. A aproximação entre as indústrias midiáticas e os fãs: o caso do DramaFever no Brasil. XXXVIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, Rio de Janeiro, 4-7 set. 2015. **Anais [...]**. Intercom: sociedade brasileira de estudos interdisciplinares de comunicação, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1893-1.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2022.

WONG, T. Descendants of the sun: the Korean military romance sweeping Asia. **BBC News**. 27 mar. 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-asia-35888537>. Acesso em: 21 jan. 2023

ANEXO A – CONTOS TRADUZIDOS

A coletânea de contos presente neste anexo foi retirada da obra **Encyclopedia of Korean folklore and traditional culture** - Enciclopédia do folclore coreano e cultura tradicional em português e traduzidas de forma livre pela autora desta dissertação. Em sua extensão elenca-se contos que abordam o dokkaebi sul-coreano. Vale ressaltar que, por se tratar de uma descrição dos contos, não possui uma narrativa linear comum à categoria de contos e prosas. Porém, ainda assim, serve-nos como base para entender como esse ser folclórico é visto pela sociedade sul-coreana e como as nuances e transformações das cenas do drama **Guardian - The Lonely and Great God** podem se referir a certas informações desses contos em seu enredo e narrativa visual, o que dá à obra um caráter intermediário, conforme abordado no decorrer da dissertação.

A literatura oral foi base para a literatura escrita, o que possibilitou, em parte, a sobrevivência de muitas histórias. Os contos folclóricos fazem parte da tradição narrativa desde antes do período conhecido como “Três Reinos”: Baekje, Silla e Koguryo (57 a.C. - 688 d.C.), época em que a influência de outros países, principalmente a China, já ocorria. Nos contos pode-se encontrar vestígios dessa influência, como o budismo. Algumas histórias aplicam um fundo de moralidade ou sugerem a noção de carma, atributos que ganharam devido à essa religião que estava sendo difundida no país. Mas essas influências não apagam a originalidade de uma identidade cultural do país, ao contrário disso, são ressignificadas como parte da sociedade, e tornam-se integradas a cultura e sociedade sul-coreana.

Nesse sentido, é possível dizer que mesmo que a literatura escrita tenha sofrido bastante influência da China (já desde o sistema alfabético adotado pelos coreanos) ela é parte crucial da identidade coreana e sinal da resistência da memória de seu povo. Além de se tornar um produto cultural sobrevivente, que flui sob outras formas até os dias atuais, como é o caso das produções de dramas, a exemplo o próprio **Guardian - The Lonely and Great God**.

A literatura oral existe desde os tempos antigos, e mesmo depois que as classes dominantes passaram a depender, durante o período Koryō, do chinês clássico para comunicação escrita formal, as classes mais baixas, que não tinham acesso à escrita chinesa, permaneceram dependentes da oralidade como meio de produção literária. Este continuou a ser o caso no período Chosŏn. Mas com o aumento dramático no uso do hangŭl a partir de meados do século XIX, a literatura oral tornou-se menos prevalente. No entanto, mantém uma presença ainda hoje, um veículo de expressão da vida e estética coreanas. (KWON, FULTON, 2020, p. 12, tradução nossa).

Essa estética coreana apontada pelo autor é fundamental para a elaboração do enredo e narrativa visual do drama analisado nesta dissertação. Mas não apenas isto, os contos folclóricos apontam os vínculos culturais narrativos mais profundos, que criam a condição de uma obra intermediária e então, na visualidade das cenas, explorada pelo audiovisual.

Fogo Dokkaebi (도깨비 불)

Este conto narra relatos de encontros com dokkaebibul, ou fogo goblin; o fenômeno de luz cintilante ou chamas azuis altas que podem causar desmaios. Uma noite, estava chovendo no cemitério quando uma voz chamou o nome de uma pessoa e quando essa pessoa se virou, viu uma chama azul alta, que se dividiu em dez chamas verticais, piscando para cima e para baixo em uma única coluna uma a uma, seis ao todo, que se fundiram em um novamente. Em outra versão, havia um homem que carregava carne quando as chamas o agarraram e um goblin o desafiou a lutar. Se o goblin ganhasse, ele o deixaria em paz, e se o homem perdesse, ele perderia sua carne para o goblin.

Esses contos se distinguem de outras narrativas folclóricas, pois foram transmitidos por testemunhas que encontraram diretamente os fenômenos. Os fogos dos duendes anunciam o aparecimento do dokkaebi e sua dança de chamas aumentando e dividindo estimulou a curiosidade e a imaginação nas comunidades agrícolas. Os fenômenos são interpretados como imagens visuais nascidas dos medos das comunidades e da vontade de superá-los, trazendo-lhes dor, mas eventualmente felicidade.

Reservatório Dokkaebi (도깨비보)

A lenda “**Dokkaebibo**” (Reservatório Goblin) - conta a história da construção de um reservatório em troca de mingau de feijão vermelho aos dokkaebi, ou goblins. Há também uma lenda relacionada a Ma Cheon-mok, um oficial militar durante o reinado de Goryeo do rei Gongmin, para quem um goblin construiu um açude de pesca no rio Seomjin. Um açude de pesca bloqueia o fluxo do rio como uma cerca para ajudar na captura de peixes, o que, na verdade, pode ser percebido como semelhante à construção de um reservatório.

Na lenda “**Dokkaebibo**”, o protagonista encontra um grupo de dokkaebi e lhes oferece mingau de feijão vermelho (patjuk) em troca de bloquear um reservatório. Quando os goblins completam esta tarefa durante a noite, o protagonista agradecido faz mingau de feijão vermelho,

que os goblins compartilharam. Mas acabou que não havia o suficiente para todos, um ficou sem mingau para comer e ficou furioso, puxando pedras da parte da parede do reservatório que ele havia construído. No entanto, mesmo quando ocorreram fortes enchentes, o reservatório não desabou, sofrendo apenas jatos de água saindo dos pontos onde faltavam as rochas.

A oferta de mingau de feijão vermelho para dokkaebi é significativa, já que o mingau de feijão vermelho é um prato servido no Dongji (solstício de inverno), oferecido como alimento sacrificial ou espalhado pela casa como um ato de feitiçaria para afastar a má sorte e os maus espíritos. O fato de que dokkaebi comeu o mingau de feijão vermelho mostra que esses goblins não eram meros fantasmas ou espíritos malignos. Narrativas orais sobre reservatórios goblins são transmitidas em torno da província de Gyeongsang do Norte, principalmente Danseong no condado de Sancheong, e vila Jipyong em Gonggeom, perto de Sangju, e na maioria dos casos relacionados às origens dos nomes de lugares. O ato de construir reservatórios sublinha a conexão dos goblins com a água. Algumas variações apresentam dokkaebi pegando todos os peixes no reservatório e enterrando-os no solo, o que mostra que esses goblins possuíam poderes sobrenaturais para controlar criaturas aquáticas, relacionadas à adoração de dokkaebi entre os pescadores da costa sudoeste que se dedicavam à pesca de açudes.

Clava mágica do Dokkaebi (도깨비 방망이)

Este conto narra a história de um lenhador de bom coração que adquire uma clava²⁷ mágica que lhe traz riquezas e de um lenhador mau que é punido. A publicação norte-coreana **Joseonjeonsa (A Comprehensive History of Korea)** define esta narrativa como um conto folclórico de Silla, que foi introduzido na China Tang no século IX, e o estudioso Lee Byonggi escreveu em seu livro **Gungmunhakjeonsa (A Comprehensive History of Korean Literature, 1957)** que o conto foi uma influência para o romance clássico **Heungbujeon** (conto de **Heungbu**). Enquanto cortava lenha na floresta, um lenhador de bom coração pegou nozes ginkgo que haviam caído no chão. A primeira noz seria para seu avô e sua avó, a segunda para seus pais, a terceira para sua esposa, a quarta para seus filhos e a última para si mesmo. De repente começou a chover e ele procurou abrigo dentro de uma cabana, onde adormeceu. Ele acordou com barulhos altos, para encontrar um grupo de dokkaebi em uma festa. Cada vez que um dos goblins batia em uma clava, apareciam pilhas de comida e bebida. Enquanto observava

²⁷ Arma que consiste num pedaço de pau grosso, mais volumoso numa das extremidades, e que se usava para ataque e defesa; maça, moca. É semelhante a um porrete.

isso, o lenhador ficou com tanta fome que tirou uma das nozes ginkgo e a mordeu, fez um estalo tão grande que assustou os goblins e os fez fugir. O bom lenhador trouxe para casa a clava mágica dos dokkaebis e ficou rico. Ao saber disso, um vizinho de mau coração, que também era lenhador, veio perguntar como ele ficou tão rico, e o bom lenhador lhe contou o que havia acontecido. O mau lenhador, ávido de ficar rico da mesma forma, dirigiu-se ao local que o bom lenhador o havia indicado. Havia novamente nozes ginkgo caídas no chão e o mau lenhador as apanhou, todas para si. Então ele entrou na cabine imediatamente e adormeceu. À noite, os goblins se reuniram e começaram sua festa, com comida e bebida. O mau lenhador mordeu a noz e, ao ouvir o estalo, os goblins pularam em cima dele, dizendo que o homem que os havia enganado estava de volta. O mau lenhador foi severamente espancado, quase até a morte. Diferentes variações deste conto apresentam uma série de punições, algumas que terminam com espancamentos e outras que terminam em morte. Outras formas de punição incluem estender uma parte do corpo – braços, pernas ou o órgão sexual masculino – resultando em incapacidade permanente. Versões que apresentam punições de alongamento do pênis em dez bal estão mais próximas de contos carnais, que se concentram no humor e não nas lições de moral.

Também é interessante notar que esta narrativa enfatiza a piedade filial mais do que outras virtudes. A bondade do protagonista é declarada no início do conto, mas as duas cenas de colheita de nozes ginkgo destacam uma comparação vívida dos dois lenhadores como filhos. Nas várias gravações de versões transmitidas oralmente, os contadores de histórias também se concentram na piedade filial. Outro ponto a ser observado é que, enquanto a maioria das outras narrativas folclóricas sobre dokkaebi os apresentam em encontros individuais com um humano, este conto os mostra em um grupo e seus poderes sobrenaturais demonstrados pelo clube de magia. Essa narrativa é uma das mais antigas entre as narrativas dokkaebi e a mais fiel às convenções dos contos folclóricos, com exceção da ênfase na piedade filial, um elemento que provavelmente foi adicionado em Joseon, que era dominado pelos valores confucionistas de lealdade e piedade filial.

Como erradicar Dokkaebi (도깨비 물리치는 법)

Essa narrativa, que pode ser categorizada como um conto de seres sobrenaturais (imuldam²⁸), conta a história de uma heroína que fica rica com a ajuda de dokkaebi, após ela se cansar dos goblins e os afugentar. Uma mulher foi visitada por dokkaebi e eles moraram juntos em sua casa. O goblin trouxe seus tesouros, que ela usou para comprar terras e logo se tornou rica. Após isso, se cansou do goblin e queria expulsá-lo. Ela perguntou ao goblin do que ele estava com medo, enquanto mentia que ela tinha mais medo de dinheiro. O goblin respondeu que o que mais temia era o sangue de um cavalo branco. No dia seguinte, a mulher espalhou sangue de cavalo branco por toda a casa, e o goblin fugiu com medo. Irritado com a mulher, o goblin buscou vingança jogando uma pilha de dinheiro na casa da mulher, o que a deixou ainda mais rica. A protagonista desta narrativa é geralmente uma mulher, com algumas variações em que a heroína fica pálida e emaciada depois de fazer amizade com o goblin, o que seria o motivo de perseguir o goblin. O objeto de medo do goblin é, na maioria dos casos, sangue de cavalo, com variações que vão desde sangue de cavalo branco, couro de cavalo branco e cabeça de cavalo, até um cachorrinho branco e um galo branco. O método de vingança do goblin varia de trazer dinheiro e tesouros para martelar estacas nos quatro cantos da terra da mulher, ou empilhar seus campos com cascalho ou fragmentos de porcelana. Os detalhes em torno dos finais também variam, mas a maioria termina no fracasso do goblin em buscar vingança.

De acordo com Yongjaechonghwa (Escritos variados de Yongje), os fantasmas são retratados como negros devido à sua longa permanência no subsolo, e os goblins como criaturas que aparecem tarde da noite em lugares escuros e úmidos, o que mostra que os dokkaebi são seres de outro mundo que carregam uma forte energia *yin*, feminina. Isso significa que objetos de forte energia *yang*, masculina, são suas maiores fraquezas, que na narrativa são visualizadas como o sangue vermelho de um cavalo branco.

²⁸ Um tipo de conto folclórico coreano que retrata seres de outro mundo, especificamente. Eles se envolvem com humanos em narrativas amigáveis ou antagônicas e após a situação retornam para seu mundo ou são expulsos.

Por que a água do mar tem gosto salgado (바닷물이 짠 이유)

Este conto narra a história de uma mó²⁹ mágica que produzia sal, mas não podia ser impedida de tornar a água do mar salgada. Lá viviam dois irmãos, um mais velho rico e um mais novo pobre. O mais novo foi ver seu irmão mais velho para pedir comida, e o irmão mais velho o enviou em uma missão para o covil dos dokkaebi (goblin) com o objetivo de matá-lo. Mas o irmão mais novo, com a ajuda de um velho, adquiriu uma mó mágica dos goblins e viveu feliz. Quando o irmão mais velho ouviu falar da mó do irmão mais novo, ele a emprestou, mas quando não conseguiu parar a mó, o irmão mais novo veio em seu socorro e a mó foi devolvida a ele. Então, vendedores de sal que ouviram falar da mó mágica, vieram ao irmão mais novo para comprá-la por um preço alto. Levaram a mó em seu navio e começaram a produzir sal, mas os vendedores não souberam como pará-la e se afogaram no mar com a mó. Dessa forma, o conto explica porque a água do mar, até hoje, continua salgada.

Variações deste conto apresentam, no lugar da mó, uma rede, ou um vaso ou baú que traz os mortos de volta à vida (hwaringi, ou hwaringwe), e em algumas versões, o tesouro adquirido em troca de uma boa ação é roubado do homem bom. Há também uma variação em que o irmão mais velho toma emprestada a mó mágica para fazê-la produzir dinheiro, mas quando não consegue fazê-la parar, morre, enterrado sob o dinheiro. A razão pela qual o irmão mais velho ou os vendedores de sal não conseguem controlar a mó é porque seu uso da mó é baseado na ganância, o que, na história, é vista de forma diferente do desejo do irmão mais novo de escapar de seu estado de privação. A narrativa, em outras palavras, pode ser lida como um conto preventivo contra a ganância excessiva.

Chapéu do Dokkaebi (도깨비 감투)

Este conto narra a história do dokkaebigamtu, ou chapéu do goblin, um dispositivo mágico que tornava o corpo invisível quando usado.

Houve um homem que por acaso adquiriu um chapéu com poderes mágicos. Ao saber que usar o chapéu o tornava invisível, o homem andou pela vila roubando os pertences de outras pessoas. Um dia, o cachimbo de um transeunte deixou uma marca no chapéu e a mulher do

²⁹ Pedra grande dura, circular, de altura pequena, com que se trituram os grãos nos moinhos, girando-a sobre outra pedra, ou se espreme a azeitona no lagar para extrair o azeite. Também pode ser uma pedra pequena circular com que se amolam facas, tesouras e outros instrumentos cortantes

homem costurou um pedaço de tecido vermelho para preencher o buraco, e o homem voltou a roubar. Os aldeões começaram a notar que seus pertences desapareciam sempre que um pedaço de tecido vermelho passava, e um dia todos eles esperaram que o tecido vermelho aparecesse e pularam sobre ele. O chapéu do homem foi arrancado e ele levou uma surra.

O desejo de metamorfose e invisibilidade pode ser visto como parte do sonho dos seres humanos de superarem suas limitações físicas. No conto, o desejo é realizado, mas quando o desejo é combinado com atos imorais, traz punição severa. Por outro lado, o roubo do protagonista, que geralmente envolve comida e outras necessidades humildes, reflete o desejo do plebeu pobre de compensação material.

Lute com um Dokkaebi (도깨비 씨름)

Dokkaebissireum é um conto que narra o encontro de um homem com um goblin (dokkaebi) que se transforma em uma luta livre, Wrestling³⁰, e é observado em todo o país. Um homem estava andando em uma passagem na montanha, voltando para casa do mercado depois de uma bebida na taverna, quando um goblin apareceu e o desafiou para uma luta livre. A luta durou a noite toda e só ao raiar do dia o homem conseguiu derrotar o goblin e voltar para casa depois de amarrá-lo a uma árvore com um cinto. Quando ele voltou na manhã seguinte, o local estava cheio de vassouras e manguais³¹. Na maioria das narrativas dokkaebi, os goblins são amarrados a uma árvore após sua derrota, depois se transformam em vassouras ou manguais. Às vezes, eles também são descritos como criaturas de uma perna só, que é a única razão pela qual um humano é capaz de derrotá-los. Isso também se reflete na transliteração de caracteres chineses de dokkaebi, que é 獨脚鬼, que significa fantasma de uma perna.

Wrestling foi um dos jogos folclóricos mais populares em Joseon, o que implica que esses goblins possuem uma identidade distintamente coreana. A narrativa também reflete através dos dokkaebi, o desejo humano de mostrar seu poder e capacidades.

³⁰ Também Ssireum (씨름) ou luta livre coreana, é um estilo de luta popular e esporte nacional tradicional da Coreia que começou no século IV. Na forma moderna, cada competidor usa um cinto (satba) que envolve a cintura e a coxa. A competição emprega uma série de técnicas, que infligem poucos danos ou lesões ao adversário: os adversários se prendem ao cinto um do outro, e um consegue a vitória trazendo qualquer parte do corpo do adversário acima do joelho até o chão.

³¹ Um mangual, ou malho, é um instrumento através do qual se malha cereais para debulhá-los. Consiste em um pedaço de madeira comprido e fino no qual se sustenta a base, chamado de mango, que serve de cabo.