

# CINEMA, TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA, ESCOLA E FAMÍLIA: UMA ANÁLISE BASEADA NO FILME *DEIXE-ME ENTRAR*

Sinara de Oliveira Branco\*

## RESUMO

Este artigo tem o objetivo de desenvolver uma leitura intersemiótica do filme *Deixe-me entrar* (2010), por Matt Reeves, que envolva o contexto de educação brasileira, observando aspectos da vida em família e o contexto escolar. Serão discutidos, no decorrer da análise, os avanços tecnológicos aplicados ao ensino, bem como o retrocesso humanístico, que deixa o aprendiz a mercê de um sistema educacional que o angustia e o transforma em um ser muitas vezes fronteiro e monstruoso. A análise será baseada na categoria de tradução intersemiótica, aplicada para desenvolver a leitura crítica de cenas do filme, aliada à visão pós-colonial do monstro que vive na fronteira (BELLEI, 2000), nesse caso, o vampiro psíquico, valendo-se do ambiente cibernético e das TICS como ferramentas educacionais para discussão de tal caracterização. Finalmente, serão apresentadas conclusões que direcionam o olhar para um ambiente educacional violento e angustiante, muitas vezes gerado pela falta de apoio familiar e acompanhamento psicológico.

**PALAVRAS-CHAVE:** Tradução Intersemiótica, Cinema, TICS, Educação, Vampirismo.

## ABSTRACT

The objective of this paper is to make a, intersemiotic reading of the film *Let me in*, involving the Brazilian education context, observing aspects of life with the family and school context. The technological progress applied to teaching will be discussed during the analysis as well as the humanistic setback that leaves the student at the mercy of an educational system that distresses and turns the student into a monstrous being in the frontier. The analysis will be based on the intersemiotic category of translation applied to develop the critical reading of some scenes of the film, together with the post-colonial view of the monster living in the frontier (BELLEI, 2000), in this case, the psychological vampire, using the cybernetic environment and TICS as educational tools for the discussion of such a characterization. Finally, conclusions that lead to a violent and distressed educational environment will be presented, considering that such an environment is generated by the lack of psychological and family support.

**KEYWORDS:** Intersemiotic Translation, Cinema, TICS, Education, Vampirism.

## Considerações Iniciais

O ambiente escolar do século XXI favorece e incentiva o uso de diversas tecnologias que auxiliem o desenvolvimento do ensino de línguas estrangeiras (LE) e o conhecimento cultural dessas línguas. O termo ‘tecnologia’ é empregado aqui focando sua etimologia, de raiz grega, referindo-se ao conhecimento técnico-científico e às ferramentas, processos e materiais originados ou utilizados a partir de tal conhecimento. No contexto deste trabalho,

---

\* Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

tecnologia faz referência à aplicação de recursos, técnicas, conhecimentos, métodos, materiais e ferramentas para a discussão de questões educacionais e tradutórias, utilizando o cinema como base argumentativa, visando propor soluções para as questões abordadas.

Com seu acelerado e constante avanço, além de seu uso nas mais diversas áreas, a tecnologia muitas vezes entra em conflito com a sociedade, gerando discussões éticas, filosóficas, ecológicas, sociológicas e educacionais. Parece importante lembrar que, para o desenvolvimento deste trabalho, parte-se da ideia de que a tecnologia, especificamente no campo educacional, busca satisfazer requisitos de utilidade e usabilidade voltados para o ensino, considerando questões éticas e de segurança.

As tecnologias educacionais dizem respeito ao princípio da educação sistematizada, partindo desde o antigo uso do giz e lousa, passando pelos livros didáticos e chegando à atual adaptação da educação às novas tecnologias (TICS – Tecnologias da Informação e Comunicação). As TICS fazem referência ao uso de meios de comunicação variados, como a Internet, a televisão, o cinema, o rádio, computadores, jogos eletrônicos, celulares, *softwares*, tendo o educador como mediador de aprendizagens.

Em se tratando de comunicação, é necessário comentar sobre a cibernética, que é a ciência da comunicação e do controle entre seres vivos e máquinas. A comunicação tem papel fundamental na cibernética, pois integra os sistemas, controlando o comportamento do sistema, tornando-o coerente e regulado. A cibernética envolve os processos físicos, fisiológicos, psicológicos etc. de transformação da informação, controlando a harmonia entre os seres e máquinas através da comunicação. Tal harmonia muitas vezes parece ser ameaçada, gerando angústia entre as pessoas que temem o avanço tecnológico, devido ao fato de se sentirem ameaçadas por tal tecnologia: a máquina substituirá o homem? Esse pensamento talvez tenha sido gerado da ideia de que, com a mecanização iniciada com a Revolução Industrial, o esforço muscular do homem passou para a máquina; e com a automação provocada pela Cibernética, muitas tarefas que cabiam ao cérebro humano passaram para a máquina. Por exemplo, na indústria, o computador tende a substituir o homem em uma gama crescente de atividades, com grande vantagem. Em contexto educacional, até pouco tempo atrás, o temor era de que os livros impressos deixassem de ser produzidos ou de que o professor perdesse sua importância, sendo substituído por máquinas. Em contexto acadêmico e tradutório, a máquina vem a facilitar e acelerar o processo de pesquisa e de tradução, pois grande parte da coleta e contabilização de dados de pesquisa, bem como pesquisas de termos e contextos específicos de tradução são feitos pela máquina, sobrando para o cérebro humano

a tarefa mais criteriosa: a análise das implicações de tais dados e aplicações em contextos específicos de tradução.

Ao se observar o contexto educacional como um sistema, é possível refletir sobre sua organização, comparando-o a um sistema cibernético, que se adapta a uma nova realidade a partir da percepção do contexto e do meio ambiente, retroalimentando seus processos, realidades e decisões, a partir de novas necessidades. Para que o contexto educacional se adapte ao meio, é necessário que a escola e a universidade mudem suas estruturas dinamicamente, favorecendo aprendizes e professores com informação e acesso à tecnologia que comprovem tal avanço. Isso é possível através do aperfeiçoamento de pessoal e discussões em sala de aula e entre os profissionais envolvidos, assegurando que todos tenham condições materiais e de conhecimento para lidarem com tais inovações e avanços.

Nesse contexto, a cibernética surge como uma ciência que valoriza a percepção do professor, retroalimentando-o a partir do ponto de vista do professor e de seu entendimento sobre o que ocorre no ambiente de ensino. Entretanto, para que o nível de equilíbrio entre seres e máquinas proposto pela Cibernética seja atingido, ainda é necessário enfrentar alguns obstáculos que se apresentam no caminho. Obstáculos muitas vezes não diretamente relacionados ao avanço tecnológico em si, mas a questões humanísticas e de trato familiar, como será abordado sequencialmente.

Este artigo propõe desenvolver uma leitura intersemiótica sobre a educação brasileira, observando aspectos do avanço tecnológico e baseando-se na análise do filme *Deixe-me entrar*<sup>1</sup>. Os avanços tecnológicos aplicados ao ensino serão discutidos, bem como o aparente retrocesso humanístico que deixa o aprendiz a mercê de um sistema educacional que o angustia e o transforma em um ser muitas vezes fronteiro e monstruoso.

## **1 As línguas e as máquinas**

Segundo Othero e Menuzzi (2005, p. 11), “há uma tendência cada vez maior de buscar uma melhor interação entre homens e máquinas nos avanços tecnológicos”. Essa tendência é sentida no ambiente de ensino de LE, que busca o uso da linguagem natural, ou seja, a linguagem do homem, não apenas utilizada pelo professor durante as aulas, mas também pelo uso de tecnologia em sala de aula, trazendo a fala de usuários da língua estrangeira estudada, de diversas partes do mundo, para dentro da sala de aula. Os avanços na área de pesquisa e desenvolvimento de material didático especializado no ensino de línguas contam com o apoio

---

<sup>1</sup> Filme norte-americano, lançado em 2010, *Deixe-me entrar (Let me in)*, foi dirigido por Matt Reeves. Duração de 116 minutos, gênero suspense, realidade fantástica e filme de fantasia.

de linguistas que trabalham com a Linguística Computacional. Há o surgimento de *softwares* específicos, voltados ao ensino de línguas estrangeiras, e as máquinas são programadas para responder aos comandos dos usuários em suas línguas nativas. Nesse caso, há a combinação de especialistas tanto na área tecnológica quanto linguística.

Pesquisadores que trabalham com desenvolvimento tecnológico comentam sobre a velocidade e a complexidade das máquinas, como é o caso de Hawking (2001, p. 167), ao afirmar que velocidade e complexidade dos computadores seguem a lei do Moore, dobrando a cada 18 meses. O autor afirma que se trata de um crescimento exponencial que, apesar de não poder durar para sempre, provavelmente continuará “até que os computadores atinjam uma complexidade semelhante à do cérebro humano”. Talvez o autor exagere ao considerar que um dia a complexidade da máquina será semelhante a do cérebro humano, mas, sem dúvida, as máquinas já conseguem na atualidade desempenhar trabalhos de complexidade antes inimaginável. Pensando em tais avanços e evolução dos estudos tecnológicos combinados às Ciências Humanas, surgiu a área conhecida como *Human Computer Interaction* (HCI), ou Interação Humano-Computador, em português, que lida com a ‘humanização do computador’. A área busca “projetar, avaliar e implementar sistemas computacionais interativos para uso humano, estudando os principais fenômenos aí envolvidos” (CARVALHO, 2000, p. 35). A área agrupa pesquisadores de vários campos de conhecimento, sendo um território de interfaces por excelência.

Os pesquisadores da área sabem que, para fazer com que a máquina interaja com o ser humano, é necessário que a máquina compreenda o homem, sendo necessário, portanto, avanços no estudo do funcionamento das línguas naturais e na descrição formal dos sistemas linguísticos, sendo essa, especificamente a descrição da Linguística Computacional proposta por Othero e Menuzzi (2005, p. 18). O objetivo da Linguística Computacional é de melhorar a interação humano-máquina, uma vez que essa se apresenta como um dos grandes obstáculos para a cibernética. Se o computador não entende a linguagem humana e, por sua vez, as linguagens de computação são de aprendizagem difícil, não correspondendo à estrutura de pensamento do usuário, desenvolver *softwares* com uso de linguagem natural parece ser uma proposta que facilita a aprendizagem e produtividade de usuários.

A Linguística Computacional faz uso da linguística teórica e aplicada, como a sintaxe, semântica, pragmática, fonética e fonologia, além da análise do discurso, tradução etc., explorando a relação entre a linguística e a informática para processar as línguas naturais dominando o conhecimento linguístico dos seres humanos (VIEIRA; LIMA, 2001). Nesse sentido, pode-se imaginar o avanço na área de Ensino de Línguas Estrangeiras proporcionado

pelos estudos da Linguística Computacional. Um desses avanços já pode ser sentido, através da Linguística de *Corpus* (LC), com seus corpora eletrônicos, que auxiliam o professor de línguas estrangeiras a desenvolver um ensino muito mais realista da língua estudada, bem como tradutores e teóricos da tradução a analisarem processos e produtos tradutórios a partir de uma gama de informações praticamente impossível de ser realizada sem o auxílio da máquina.

De acordo com Viana (2011, p. 34), a LC é uma “forma de investigação empírica da linguagem a partir da exploração sistemática de um *corpus*”. Com o uso da LC, a linguagem é trabalhada em seu contexto de uso, através da construção de um *Corpus* que demonstre as aplicações da linguagem em situações distintas, por usuários também distintos. Viana (2011, p. 26) esclarece ainda que a LC representa uma “investigação da linguagem a partir da compreensão do funcionamento de uma língua”, e que “o estudo do funcionamento das línguas se dá através do uso de dados de uma determinada língua por seus usuários”. Pensando em contexto de sala de aula, a LC torna plausível a ideia do trabalho com a ‘linguagem em contexto real’, pois os aprendizes têm a oportunidade de observar como a língua é usada em várias situações e propósitos distintos. Para tanto, faz-se necessária a compilação de um *corpus* que represente determinados aspectos linguísticos que se queira investigar ou ensinar.

Viana (2008, p. 31) define *Corpus* como uma “compilação eletrônica e criteriosa de amostras de textos que ocorrem naturalmente, com o objetivo de representar uma determinada língua ou algum de seus aspectos mais pontuais para uma análise linguística previamente delineada”. Com a utilização de corpora, é possível trabalhar aspectos linguísticos de forma mais realista, envolvendo o aprendiz na investigação. O uso metalinguístico de trabalho com Corpora para apoio em sala de aula de línguas estrangeiras passa a ser mais compartilhado com o aprendiz, que inicia um trabalho de tradução intralingual (uso de circunlocução ou paráfrase dentro da língua falada – inglês/inglês, por exemplo) mais frequente, com menos recorrência de tradução interlingual (verter de uma língua para outra – inglês/português), por exemplo (BRANCO, 2009, p. 189). A partir do uso de Corpora, o aluno pode discutir aspectos linguísticos, em termos sintáticos, semânticos, pragmáticos, fonéticos etc., e chegar a conclusões a respeito de significados, usos e aplicações antes mesmo que o professor os descreva.

## **2 A tradução intersemiótica e cinema**

Aqui, o texto é tratado não apenas como produção verbal escrita, mas também visual, pelas imagens fílmicas, com o intuito de mostrar como diferentes formas de tecnologia podem auxiliar, direta ou indiretamente, o ensino de tradução e de LE. Castro (2011, p. 02) afirma que “o texto corresponde a toda e qualquer produção de linguagem, seja ela escrita, visual, audiovisual ou uma combinação de todos esses suportes”. Essa afirmação se encaixa na temática deste artigo, pois trata de linguagens variadas, indo da linguagem intersemiótica do cinema à linguagem tecnológica, sendo levados ao contexto de sala de aula. Todos esses pontos estão interligados por um objetivo único – a comunicação. Castro (2011, p. 08) acrescenta que “toda produção discursiva, seja ela escrita, visual, verbal ou não verbal, pode ser classificada como um texto”. Neste artigo, são utilizados textos visuais para a análise a ser trabalhada – imagens do filme *Deixe-me entrar*.

Ao trabalhar com imagens e tradução intersemiótica, é importante, inicialmente, destacar alguns conceitos. O termo ‘tradução’, por exemplo, é utilizado seguindo a visão de Delabastita e Grutman (2005, apud CRONIN, 2009, p. x) de que “tradução é uma mediação interlinguística, exercendo função instrumental”<sup>2</sup>. Em outras palavras, no estudo do cinema, ainda de acordo com Cronin (2009, p. x), a tradução (ou os ‘erros’ de tradução de legendas, mais especificamente) e as diferenças linguísticas tendem a ser supervalorizadas, quando, na realidade, há outros aspectos de maior relevância, por exemplo, o que os filmes têm a dizer sobre tradução e os dilemas da tradução em si. Ao observar as imagens de um filme, há várias formas de se analisar o que está envolvido no campo tradutório. Santaella (2005, p. 58-9) afirma que há um processo relacional na mente do espectador, que a autora chama de ‘intérprete’, que ocorre através “da relação de representação que o signo mantém com seu objeto”, produzindo na mente do espectador “um outro signo que traduz o significado do primeiro”. É esse processo representativo que será explorado aqui: como as imagens fílmicas representam o contexto educacional brasileiro da atualidade.

Neste artigo, serão seguidas as orientações de Cronin (2009) sobre a tradução intersemiótica, não apenas como um trabalho técnico necessário para a dublagem ou legendagem de filmes, mas como *representação*, com o intuito de discutir “o impacto do cinema como uma das linguagens mais importantes da modernidade”<sup>3</sup> (p. xii). Os estudos linguísticos e semióticos, por sua vez, descrevem a importância de palavras, imagens e objetos para estabelecer sentido a ideias, seres e coisas em geral; e a semiótica é tratada como

---

<sup>2</sup> “Translation – interlinguistic mediation – may then play an instrumental role in their resolution (...)” (p. x).

<sup>3</sup> “...the issues raised by representations of translation are too important or persistent to be ignored in any attempt to understand the impact of cinema as one of the pre-eminent idioms of the modern age (p. xii)”.

“o estudo do signo (a menor partícula comunicacional dotada de sentido)” (CASTRO, 2011, p. 08). O signo é formado por um significante e um significado, sendo o primeiro evidenciado pela expressão do signo, por sua parte material, composta por som e letras; e o segundo, a parte abstrata do signo, evidenciando o seu conteúdo, ideias e conceitos (CASTRO, 2011, p. 19). Para Saussure (1995), o significado se sobrepõe ao significante. Lacan (1998d, p. 833), por sua vez, afirma que “um significante é aquilo que representa o sujeito para outro significante”, tendo primazia sobre a significação. Ou seja, o significado surge *a posteriori*, com o significante governando o sujeito.

Conforme Santaella (2005, p. 55), a semiótica de Peirce pode servir de alicerce a qualquer ciência aplicada. A autora explica que “o signo é uma coisa que representa outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele”, não sendo “uma coisa monolítica, mas um complexo de relações” (SANTAELLA, 2005, p. 58 e 61). Ao serem tratadas as imagens fílmicas aqui, serão utilizadas misturas da linguagem verbal e não verbal para que seja possível demonstrar pontos de vista humanísticos voltados para a questão educacional no Brasil. Nesse caso, a essa mistura de linguagem verbal e não verbal dá-se o nome de linguagem sincrética.

Em se tratando de cinema, especificamente, Aumont (2004, p. 05-07) afirma que a inserção cada vez mais marcada do cinema na instituição cultural, bem como no ensino – em escolas e universidades – fez com que o cinema ganhasse desenvolvimento sistemático no âmbito dessas instituições através da análise do filme. O autor sugere que tal análise não seja tratada como uma disciplina, mas como aplicação, desenvolvimento e invenção de disciplinas, como já acontece em contexto universitário, através da criação de disciplinas que associam o cinema à Literatura, Tradução, Semiótica, Psicologia etc.

Contudo, é importante citar que a análise de filmes é uma atividade de certa forma ‘banal’, que pode ser feita por qualquer espectador. O que diferencia a análise fílmica feita banalmente da análise fílmica sistemática é quando “decidimos dissociar certos elementos do filme para nos interessarmos mais especialmente por tal momento, tal imagem ou parte da imagem, tal situação” (AUMONT, 2004, p. 11), desenvolvendo atento estudo dos detalhes associado à capacidade interpretativa e, possivelmente, relacionando a teorias específicas que favoreçam a análise. O autor (*ibid.*, p. 14) acrescenta também que o crítico de cinema é aquele que informa e oferece juízo de apreciação, e o analista é aquele que produz conhecimento. Em se tratando de semiótica, o plano de conteúdo, segundo Castro (2011, p. 25), está dividido em três níveis de abstração analítica: fundamental, narrativo e discursivo, que levam à

assimilação da mensagem. A análise e teoria fílmicas, por sua vez, partilham de algumas características:

- Partem do fílmico e levam a uma reflexão mais ampla do fenômeno cinematográfico;
- Relação ambígua com a estética;
- Possuem lugar no ensino, especialmente nas universidades e institutos de investigação. (AUMONT, 2004, p. 15)

Ou seja, a partir da reflexão sobre a película será proposta uma análise sobre cenas ou partes das cenas assistidas, proporcionando estudo que gere conhecimento e investigação voltados ao ensino de tradução, bem como às condições de ensino de LE em escolas brasileiras, muitas vezes carecendo de apoio familiar no trabalho com crianças e adolescentes. A partir das considerações teóricas, será desenvolvida a análise do filme *Deixe-me entrar*, levando em consideração o contexto de sala de aula brasileiro e a forma como o aprendiz se porta atualmente com relação a sua aprendizagem e ao uso de TICS.

## **2.1 Contextualizando *Deixe-me entrar***

O filme *Deixe-me entrar* é uma produção norte-americana lançada no ano de 2010 e dirigida por Matt Reeves. O filme é um suspense de realidade fantástica baseado no romance *Lat den rätte komma in* (2008), de John Ajvide Lindqvist, e no filme sueco homônimo, traduzido para o inglês como *Let the right one in*, também lançado no ano de 2008 e dirigido por Tomas Alfredson. A versão norte-americana é ambientada na cidade do Novo México, nos anos de 1980, e relata a história de um garoto solitário chamado Owen. O garoto, de semblante delicado semelhante ao de uma menina, é negligenciado pelos pais, que estão se divorciando, e sofre *bullying* na escola. Ele passa os dias fantasiando sua vingança contra os colegas, usando uma máscara e com uma faca na mão. Em frente ao espelho, ofende e finge enfrentar seus agressores, chamando-os de menininha e perguntando se eles estão com medo. À noite, Owen espia os vizinhos através de seu telescópio. Uma noite, Owen observa a chegada de novos vizinhos – aparentemente pai e filha – e ela caminha descalça na neve. No dia seguinte, Owen observa as pegadas descalças na neve e observa as janelas do apartamento dos novos moradores cobertas com papelão. Uma noite, Owen conhece Abby, a garota recém-chegada, e eles têm um curto diálogo no qual Abby explica que eles não podem ser amigos. Owen, que está atacando uma árvore com um canivete, responde que não quer ser amigo da garota. Outra noite, ao se encontrarem no *playground* do prédio, eles iniciam amizade. Abby passa a aconselhar Owen sobre como enfrentar seus inimigos e afirma que o ajudará, caso



necessário, pois é mais forte do que ele imagina, e Owen proporciona a Abby momentos de diversão infantil, como brincar com um cubo mágico e passeios a um fliperama, além de confortá-la e dizer que seria seu amigo mesmo que ela não fosse uma menina.

Os diálogos vão revelando a carência afetiva das personagens e trazem à tona a metáfora da adolescência traduzida na crescente amizade entre Abby e Owen, que acaba revelando sentimentos que se confundem entre namoro, cumplicidade e os complexos de Electra e de Édipo. As crianças estão entrando na adolescência, ambos aos 12 anos de idade, apesar de Abby afirmar que tem 12 anos há muito tempo. Eles não têm a atenção dos pais e, conseqüentemente, não podem se espelhar neles e em suas atitudes para desenvolverem seus sentimentos, finalmente tornando-se independentes. Abby e Owen encontram apoio e consolo um no outro, servindo, ao mesmo tempo, de primeiro amor e de substituição do amor paterno e materno, refletindo o Complexo de Electra, no qual a menina busca identificação inconsciente com a mãe, buscando eliminá-la e possuir o pai, no caso, representado por Owen. O Complexo de Édipo reflete o período sexual fálico – fase em que Owen se encontra – em que a criança percebe a diferença entre os sexos, fixando atenção libidinosa no sexo oposto. É importante salientar que os sentimentos das personagens são de descoberta e inocência e, com a ausência das presenças materna e paterna, os sentimentos vão se fixar nos dois adolescentes. Os pais de Abby morreram e os pais de Owen não se fazem presentes. O rosto da mãe de Owen, por exemplo, não aparece claramente em qualquer das cenas. No início do filme, estando à mesa durante o jantar, o rosto da mãe de Owen aparece embaçado, sendo Owen a personagem em foco. Em outros momentos, a cabeça da mãe é cortada de cena ou ela aparece de costas ou ainda com o cabelo encobrindo seu semblante. O pai, por sua vez, não aparece em pessoa, mas sua voz é ouvida em duas conversas ao telefone – uma com a ex-esposa e outra com o filho. Outro ponto de destaque é a busca do prazer entre as personagens, revelando a libido manifesta não na prática sexual, mas na obtenção de algum tipo de prazer – seja de companhia, de atenção ou apoio. A importância dos complexos de Édipo e Electra se revela na busca da diferenciação do sujeito em relação aos pais. A amizade entre os dois surge para que esse ciclo seja cumprido. Ao fingir confrontar seus inimigos na frente do espelho, por exemplo, Owen usa uma máscara, demonstrando não ter consciência de sua subjetividade, de sua individualidade, sendo ainda necessário descobrir seu eu (LACAN, 1998a). Abby o ajudará nesse sentido.

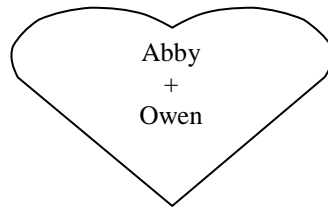
Como os garotos são vizinhos de porta, certa noite, Owen escuta vozes através da parede do seu quarto e percebe que, aparentemente, há uma discussão no apartamento da amiga. Em outro momento, o pai de Abby parece estar brigando com ela. Owen comenta o

fato com Abby e eles passam a usar código Morse para que possam se comunicar através da parede do quarto. Dessa forma, mesmo aparentemente separados, eles mantêm contato e solidariedade. Abby e Owen vão se tornando cada vez mais próximos e nenhum adulto percebe a amizade, que segue cada vez mais íntima, sem interferência. Uma única vez o suposto pai de Abby pede a ela que não procure mais Owen, mas o pedido não é atendido.

Em primeira visita ao apartamento de Owen, Abby pede que ele a deixe entrar, e ele permite. Enquanto isso, os ataques contra Owen na escola continuam cada vez mais violentos e ele não conta o que acontece. Os colegas de Owen o agredem fisicamente e o chamam de ‘menininha’ (*little girl*) e, quando o ferem no rosto, induzem-no a afirmar que ele se machucou sozinho. A mãe e a direção da escola não o questionam. Abby é a única a dar atenção ao seu ferimento e a perguntar o que houve de fato. Owen conta o que aconteceu na escola e Abby diz como ele deve proceder, revidando a agressão, batendo mais forte nos agressores.

Em casa, o senhor que vive com Abby é o responsável por sua alimentação, provendo suas necessidades, como um pai. Ele caça vítimas, matando-as e retirando seu sangue. Em uma primeira tentativa, ele é bem sucedido na coleta de sangue, mas escorrega e derrama o sangue, voltando para casa sem alimento. Essa é a primeira conversa que Owen escuta através da parede. O suposto pai de Abby afirma que está cansado e que talvez o fato tenha acontecido porque ele não queira mais essa vida. A menina começa a perceber que está sozinha, necessitando de apoio. Owen, em casa, rouba dinheiro da carteira da mãe para comprar balas e levar Abby ao fliperama. Assim a amizade entre eles vai se consolidando. O pai de Abby vai a uma segunda caça a vítimas, mas, dessa vez, a caça é ainda mais desastrada, e ele acaba sofrendo um acidente e tendo o rosto desfigurado. Abby vai ao hospital, onde ele deixa um bilhete para ela, pedindo desculpas. Ele oferece seu sangue, sua essência vital, a Abby e se atira pela janela. Essa é a representação de doação maior e incondicional dele a ela. Abby volta à casa de Owen e ele a pede em namoro, afirmando que nada vai mudar na relação dos dois. Ela aceita, apesar de alertá-lo de que não é uma menina, que não é nada. Ao partir, Abby deixa um bilhete para Owen com uma frase de alusão a *Romeo e Julieta* (ato 3, cena 5): ‘*I must be gone and live or stay and die*’ (devo partir e viver ou ficar e morrer), que é o livro que Owen está lendo, além de ver o filme na escola. Ela assina como:

Figura1: Assinatura do bilhete de Abby para Owen.



Formando um desenho de coração ou um rosto alegre, com as letras ‘b’ de seu nome representando os olhos e o nome de Owen um sorriso – uma representação de felicidade por estarem juntos. Owen decide tentar se fortalecer e revidar os ataques dos colegas na escola. Durante um passeio escolar os três meninos o atacam e Owen fere o chefe deles com um ferro, partindo sua orelha. Depois disso, Owen escuta o irmão mais velho do menino que o agride chamando o irmão de ‘menininha’ (*little girl*), e percebe que seu inimigo repete a forma de tratamento que recebe.

Owen leva Abby a um apartamento abandonado onde costuma brincar e decide fazer um pacto de sangue com a amiga. Ao ver o sangue do amigo, Abby se transforma no que realmente é e foge do local atacando a mulher que mora do outro lado da rua. Owen se assusta, mas não foge. Ao voltar para casa, busca a ajuda da mãe, que está bêbada e adormecida no sofá. Owen decide, então, telefonar para o pai e pergunta se o mal existe. O pai o ignora e culpa a mãe de Owen por suas inquietações, prometendo ir visitá-lo. A partir daí, Abby e Owen ficam cada vez mais cúmplices e próximos. Owen vai visitar Abby e pede que ela o deixe entrar, como ela fez na casa dele. Ela o deixa entrar e eles conversam. Owen pergunta onde o pai dela está. Ela finalmente responde que ele não é seu pai. Owen vê uma foto antiga de Abby com um garoto e entende que aquele homem envelhecido é um amigo dela de muito tempo atrás. Ele decide ir embora e Abby tenta impedi-lo, mas acaba deixando que ele vá. Nesse momento, Owen começa a se fortalecer e enfrentar seus medos. Em outra visita à casa de Owen, ele não diz que Abby pode entrar e ela sangra, parando apenas quando Owen fala que ela pode entrar, abraçando-a. Abby toma banho e veste um vestido da mãe de Owen, reforçando a ideia do Complexo de Electra.

Outra imagem emblemática é a saída de Owen à noite, enquanto sua mãe dorme no sofá, com a TV ligada, exibindo: ‘10PM: *Do you know where your children are?*’ (22h: Você sabe onde seus filhos estão?), o que revela o descaso dos pais para com o crescimento e desenvolvimento dos filhos em indivíduos autônomos. Enquanto Owen passa por uma série de transformações – para o bem ou para o mal – sua mãe dorme alcoolizada no sofá, ignorando o que se passa na vida de seu filho.

Enquanto isso, o detetive que investiga o caso do acidente do ‘pai’ de Abby vai visitar a casa da menina e quase mata a vampira, que é salva por Owen. Ela devora o detetive e diz que tem que ir embora, repetindo a frase do bilhete: ‘*I must be gone and live or stay and die*’ (devo partir e viver ou ficar e morrer), de *Romeo e Julieta* (ato 3, cena 5), e dando um beijo na face de Owen. Ele chora ao ver a amiga partir.

A sequência final da história relata uma cena na escola, onde os inimigos de Owen – dessa vez, liderados pelo irmão mais velho do agressor principal – tentam afogar Owen na piscina. Abby volta e salva o amigo, matando os quatro meninos. Abby e Owen vão embora e Owen assume o lugar do velho amigo de Abby, carregando-a no baú e conversando com ela em código Morse enquanto viajam de trem e ele come balas, cantando ‘*Eat some now and save some for later*’ (Coma um pouco agora e guarde um pouco para mais tarde).

### **3 A representação do Vampiro Psíquico na escola moderna: angústia, violência e a representação estudantil no mito do monstro**

A seguir, serão tratadas questões que norteiam o instinto agressivo e violento de alunos em nível escolar ou universitário, fazendo um paralelo do filme descrito acima com o avanço da era da informática no ambiente universitário e escolar.

Um dos grandes problemas enfrentados em escolas e universidades brasileiras na atualidade é descrito como *bullying*, termo inglês que se refere a “atos de violência física ou psicológica, intencionais e repetidos, praticados por um indivíduo ou um grupo de indivíduos, causando dor, angústia, sendo executados dentro de uma relação desigual de poder”. Há registro de casos de morte devido à prática de *bullying*, e escolas e famílias se empenham para encontrar uma solução para a questão. O filme *Deixe-me entrar* mostra um caso de *bullying* contra um garoto que não tem amparo psicológico, da escola ou da família. Muito mais do que um filme de terror, *Deixe-me entrar* relata a ficção próxima à realidade escolar brasileira: crianças ou adolescentes angustiados e violentos. Em contraponto, surge o monstro travestido na figura de uma doce e angelical menina de 12 anos de idade. Na era moderna, a figura do vampiro passou a representar heroísmo e maldição, sendo representado por uma figura carismática e bela, além de educada e sofisticada, não sendo mais um ser decrépito e em avançado estado de decomposição.

O filme mostra seres aparentemente distintos – o monstro e o humano –, em convivência sofrida e angustiante, que acaba os igualando ao ser de fronteira, que é definido por Bellei (2000) como sendo o monstruoso, o primitivo selvagem que ocupa o espaço cultural imaginário não pertencente ao que é considerado normal, mas auxiliando em sua

definição. Bellei (2000, p. 11) afirma que o conceito de ‘monstruoso’ pode ser aplicado tanto ao humano quanto ao não-humano, representando o híbrido e o deformado. No caso do filme, tanto Abby representa o monstro quanto os meninos agressores e Owen, que vai se transformando no ser fronteiro e violento que foge com a vampira, adaptando-se a uma vida nômade (fronteira) e sem família.

Trazendo o contexto do filme para a realidade da escola brasileira, é possível fazer a analogia de que tanto a violência na escola quanto o mito do monstro (vampiro) se apresentam como delimitadores e legitimadores do que é humano. Na sociedade moderna, com o avanço tecnológico e a humanização da máquina, pouco valor é dado a questões de fato humanísticas, gerando mais tensão e angústia por parte do ser humano. Em uma descrição psicológica, a figura do vampiro é chamada de ‘vampiro psíquico’ ou ‘vampiro energético’, que se alimenta da energia vital de criaturas vivas. Há ainda o uso do termo ‘vampiro emocional’, referindo-se a quem sofre de distúrbios de personalidade, sorvendo a energia emocional de quem está a sua volta. Esse caso parece comum no filme descrito aqui. O vampiro emocional (psíquico ou energético) não parece ser necessariamente a vampira, mas os agressores de Owen, e pode também caracterizar os casos de violência escolar brasileiros. Seres que precisam se alimentar da energia vinda de outros seres considerados mais fracos. A convivência com tais pessoas deixa a sensação de exaustão, com dificuldade de concentração e, em casos extremos, em depressão.

Em casos de *bullying*, parece ser comum que os envolvidos em violência venham de lares desajustados. Bellei (2000, p. 20) afirma que “a expressão artística do terror parece estar associada a um profundo sentimento de insegurança individual, social ou comunal”, sentimentos gerados por uma sociedade que avança aceleradamente, sem parar para questionar ou refletir sobre o humano e o social, gerando indivíduos cada vez mais angustiados e violentos. Nesse caso, o problema não parece ser a tecnologia gerando conflitos em si, mas o homem com dificuldade para se adaptar a uma sociedade mecanizada e pouco humana, que ainda não aprendeu a equilibrar a ideia do humano e da máquina.

### **Considerações finais**

Este artigo teve o objetivo de apresentar uma discussão envolvendo o contexto educacional no Brasil e o uso de ferramentas tecnológicas, bem como uma aplicação dessa tecnologia no cenário educacional brasileiro. A aplicação do cinema em sala de aula tem sido adotada tanto em contexto de ensino em escolas quanto em universidades com resultados que apontam para um maior envolvimento do aprendiz como ser reflexivo e participativo.

A partir da aplicação de ferramentas tecnológicas em sala de aula de ensino de LE – computadores, *softwares*, filmes, corpora, dentre outros – é possível desenvolver o uso de línguas de forma mais natural e próxima da realidade de falantes de línguas – nativos e não nativos. Considerando especificamente o cinema e a tradução intersemiótica, sugere-se que essas ferramentas não sejam aplicadas com fins puramente teóricos ou de entretenimento em sala de aula, mas que tenham objetivos voltados ao aprendizado de questões que possam ser aplicadas na vivência das línguas em fase de aprendizagem ou ainda em contexto de ensino de tradução.

O ponto voltado à questão da violência e *bullying* buscou chamar a atenção para a necessidade de a família estar diretamente envolvida no que se passa com o aprendiz, dentro e fora da sala de aula, buscando auxiliá-lo em sua busca e formação em um indivíduo que saiba dominar o ser de fronteira que o habita. A convivência e troca entre escola e família auxiliam e dão apoio na formação educacional, não limitando ou deixando tal formação como responsabilidade única da escola/universidade. O equilíbrio emocional afasta a possibilidade de casos violentos virem à tona, podendo afastar o sujeito de seu objetivo maior – a busca pela formação educacional e por um ser que faça parte de uma sociedade que o inclua como ser formador de conhecimento e não fronteiro.

### **Referências bibliográficas**

AUMONT, J.; MARIE, M. *A Análise do Filme*. Trad. Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto & Grafia Ltda, 2004.

BELLEI, S. L. P. *Monstros, Índios e Canibais: Ensaio de Crítica Literária e Cultural*. Florianópolis: Insular, 2000.

BRANCO, S. de O. Teorias da Tradução e o Ensino de Língua Estrangeira. *Horizontes de Linguística Aplicada*, v. 8, n. 2, p. 185-199, 2009.

CARVALHO, P. S. *Interação entre Humanos e Computadores – uma introdução*. São Paulo: EDUC, 2000.

CASTRO, M. S. de. *Introdução aos Estudos Linguísticos e Semióticos: o texto nas produções escritas, visuais e audiovisuais*. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

CRONIN, Michael. *Translation goes to the movies*. New York: Routledge, 2009.

DELABASTITA, D.; GRUTMAN, R. Introduction: fictional representations of multilingualism and translation. In: DELABASTITA, D.; GRUTMAN, R. (Ed.). *Fictionalising Translation and Multilingualism*, special issue of *Linguistica Antverpiansia*. NS4, 2005. p. 11-34.

HAWKING, S. Nosso Futuro: Jornada nas Estrelas? – como a vida biológica e eletrônica continuarão evoluindo em complexidade a um ritmo sempre crescente. In: HAWKING, S. *O Universo numa Casca de Noz*. São Paulo: Mandarim, 2001.

LACAN, J. O Estádio do Espelho como Formador da Função do Eu. In: LACAN, J. *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998<sup>a</sup>. p. 96-103.

\_\_\_\_\_. A Subversão do Sujeito e a Dialética do Desejo no Inconsciente Freudiano. In: LACAN, J. *Escritos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998d. p. 807-842.

OTHERO, G. de A.; MENUZZI, S. de M. *Linguística Computacional: teoria e prática*. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

SANTAELLA, L. *O que é Semiótica*. São Paulo: Brasiliense. 2005.

SAUSSURE, F. de. *Curso de Linguística Geral*. 2<sup>o</sup>. ed. São Paulo: Cultrix, 1995.

VIANA, V. Linguística de Corpus: conceitos, técnicas & análises. In: VIANA, V.; TAGNIN, S. E. O. (Org.). *Corpora no Ensino de Línguas Estrangeiras*. São Paulo: Hub Editorial, 2010. p. 25-96.

\_\_\_\_\_. *Verbos Modais em Contraste: análise de corpus da escrita de universitários em inglês*. 2008. 230 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Departamento de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.