COURA DE FARIA, Fabio. Criação estética na pandemia: o evento bakhtiniano e a metalinguagem audiovisual de *Mythic Quest.* Dossiê Ler os discursos sobre o evento pandêmico: discursividades culturais, políticas, sanitárias. Cadernos Discursivos, Catalão-GO, Vol. 1, N. 2, p. 156-171, 2023. (ISSN: 2317-1006 - online).

CRIAÇÃO ESTÉTICA NA PANDEMIA: O EVENTO BAKHTINIANO E A METALINGUAGEM AUDIOVISUAL DE *MYTHIC QUEST*

AESTHETIC CREATION IN THE PANDEMIC: THE BAKHTINIAN EVENT AND THE AUDIOVISUAL METALANGUAGE OF MYTHIC QUEST

Fabio Coura de Faria[1]

Resumo: A arte audiovisual percorre novos espaços de reprodução e reconfiguração a partir do contexto pandêmico de isolamento social: provedoras de filmes e séries de televisão buscam formas de comportar as novas dimensões de consumo dessa indústria, e reformulam o fazer audiovisual. Este artigo investiga uma produção audiovisual no tratamento conteudístico e estrutural da condição pandêmica, com suporte no pensamento de Mikhail Bakhtin, atentando-se às noções de arquitetônica, evento, atividade estética, e gênero de discurso secundário. O episódio "Quarentena", da série *Mythic Quest*, é analisado em relação ao período social de produção (2020, início da pandemia de COVID-19). A metalinguagem audiovisual surge como articulação da natureza relacional da obra e potencializadora do tom ocasional e emotivo-volitivo do objeto, aproximando-o do que Bakhtin chama de unicidade própria do evento.
Palavras-chave: Bakhtin; audiovisual; quarentena.

Abstract: Audiovisual art travels through new spaces of reproduction and reconfiguration in the pandemic context of social isolation: film and television series providers seek to accommodate the new dimensions of consumption in this industry and to reformulate audiovisual art-making. This article investigates an audiovisual production in its thematic and structural treatment of the pandemic condition, finding support in the thinking of Mikhail Bakhtin, tending to the notions of architectonic, event, aesthetic activity, and secondary genre of discourse. The episode "Quarantine" of the series Mythic Quest is analyzed in relation to its social period of production (2020, the beginning of the COVID-19 pandemic). Audiovisual metalanguage becomes an articulation of the relational nature of the work and potentiator of the occasional and emotional-volitional tone of the object, bringing it closer to what Bakhtin calls the uniqueness of the event.
Keywords: Bakhtin; audiovisual; quarantine.

Introdução

Estamos apenas começando, através de investigações em diversas áreas do conhecimento, a teorizar e acessar a magnitude dos fatores contextuais atrelados às condições distópicas da pandemia de COVID-19 e seus cenários de crise sanitária, econômica e humanitária. Tensões generalizadas, reivindicações, percepções e medidas adaptativas altamente contrastantes neste contexto de enfrentamento revelam um mundo que é, ao mesmo tempo, terrivelmente familiar e desconhecido. Um mundo no qual

[1] Doutor em Inglês: Estudos Linguísticos e Literários pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), com tese em estudos culturais (2022). E-mail: fly@live.ca

pouco é teoricamente concebível—e deste pouco, muito está em constante mutação—parece se chocar com a singularidade da vivência de cada um de nós. Nosso pensar, agir, sentir e expressar ora perambula catatonicamente, ora explora vivamente neste entre-lugar: território fronteiriço entre o desconhecido e o familiar, diante dos horizontes da distopia e da esperança.

Em meio aos terrores, incertezas e renovações que esta nova condição de impermanência potencialmente traz à tona, encontram-se também momentos de valorização e redescobrimento dos nossos meios de participação no mundo. Um destes meios é a arte, em seu potencial humanizador; afinal, a linguagem artística é indissociável da vida, situa-se no limiar entre nossa unicidade e nossa coletividade, e acolhe a cultura humana em sua concretude. Quando conceitos teóricos puros (matemáticos, linguísticos, científicos: coisas em si mesmas) falham em apreender a condição humana dentro de um contexto espaciotemporal em que o isolamento físico reconfigura nosso viver e a quebra de rotina escancara o atributo subjetivo do tempo, a arte pode assumir novas funções valorativas.

Mais especificamente, a arte audiovisual passou a ocupar diversos espaços de proeminência a partir do contexto de isolamento social decorrente da pandemia. Por envolver uma forma de apresentação e comunicação diferente de outras artes—isto é, por ser um produto-processo que visa também ambientes de apreciação individual e domiciliar, e não apenas ambientes de plateia—a arte audiovisual e suas indústrias vêm alcançando novos horizontes a partir da convergência tecnológica das provedoras globais de filmes e séries de televisão via *streaming*, dentre as quais se destacam Netflix, Amazon Prime Video, HBO Max e Apple TV+.

No entanto, para além do desenvolvimento tecnológico e comercial do audiovisual e da especificidade que esta arte ocupa no espaço-tempo marcado pela condição pandêmica—em um contexto de novos desafios e novas possibilidades para expansão dessa indústria—algumas produções têm manifestado uma atenção especial ao mundo em pandemia à medida que são impregnadas, em sua construção e concretude, pelas difíceis condições deste período social. Tais condições são ativamente expostas e comentadas na linguagem audiovisual na forma de arte atrelada à vida em processo de mútua constituição.

Partindo deste âmbito da atividade estética, busco aqui tecer possíveis relações entre um caso de criação artística audiovisual e o contexto social pandêmico marcado pela fragilidade da própria existência humana. Trata-se do episódio especial "Quarentena", da série de televisão via *streaming* produzida pela Apple TV+ e intitulada *Mythic Quest: Raven's Banquet*. O conteúdo do episódio (envolvendo elementos diversos da narrativa audiovisual) é aqui abordado brevemente para a contextualização da discussão, sendo tomado de forma mais aprofundada pela sua correlação direta com o espaço-tempo pandêmico—em seu caráter coletivo e singular—a partir do qual a produção em questão se (re)estrutura e narrativiza (STAM, 1992) sua própria condição por meio do princípio dialógico de uma metalinguagem audiovisual cujo contato com e suscetibilidade ao período social atual se manifesta de forma contínua. A análise e as discussões aqui apresentadas acerca deste tipo de participação/criação artística, fruto declarado da condição pandêmica, estão também calcadas em escolhas epistemológicas que partem do pensamento do filósofo russo Mikhail Bakhtin, dentre as quais se destaca a concepção da estrutura arquitetônica do mundo como evento (2017) e do gênero de discurso secundário (no qual se enquadra a arte audiovisual) como comunicação cultural complexa (re)estruturada por processos histórico-sociais (1997), elementos centrais de sua filosofia.

A despeito da enorme distância temporal e geográfica que separa o contexto histórico e intelectual no qual tiveram lugar os debates de Bakhtin (isto é, a União Soviética da década de 1920) e o período social pandêmico dos últimos quase três anos (de complexas ramificações globais e locais), busca-se salientar o também enorme potencial reflexivo e analítico do pensamento bakhtiniano para a atividade, a participação e apreciação artística de nosso aqui e agora.

Ficção audiovisual e a afetação da realidade pandêmica

"Eu acho que eu não tô muito bem. Eu tava de boa quando eu ainda tinha trabalho, mas agora que acabei, eu não tenho mais nada. A minha família tá a milhares de quilômetros daqui, eu não tenho amigos e... eu tô sozinha".[23] Trata-se da fala de uma

[2] Quarentena (temporada 1, ep. 10). Mythic Quest: Raven's Banquet [Seriado]. Direção: Rob McElhenney. Produção: Rob McElhenney, Charlie Day. Estados Unidos: Apple TV+, 2020. Streaming (25 min.), son., color.

personagem enquanto ela chora durante uma chamada de vídeo com outro personagem. A *mise-en-scène* (disposição de cenário, objetos e atrizes/atores diante da câmera) desta cena mostra a personagem em um quarto escuro, no qual a única fonte de luz é a tela de seu computador.



Figura 1: Ian (Rob McElhenney) e Poppy (Charlotte Nicdao) em *Mythic Quest*: "Quarentena".
Fonte: Apple TV+ (2020).

O que a princípio deveria ser a câmera convencional do audiovisual, pela qual assistimos a cena, é, em um nível da "quarta parede", a *webcam* usada pela personagem, e em outro nível, a câmera de um *smartphone* enviado à atriz para que ela filmasse a si mesma, e em sua própria casa. A personagem Poppy Li é uma jovem australiana que trabalha como desenvolvedora de jogos eletrônicos—remotamente, na diegese desta narrativa audiovisual—em uma grande empresa do ramo. Ela é interpretada pela atriz australiana Charlotte Nicdao, que trabalhou remotamente, assim como toda a equipe de *Mythic Quest*, para a produção do episódio. Tanto a questão da "quarta parede" quanto da diegese (a realidade espaço-temporal da ficção) são abordadas mais adiante, traçando-se uma relação entre estas dimensões da narrativa (não exclusivas do audiovisual) e a noção de evento proposta por Bakhtin.

Mas antes, voltemos brevemente ao contexto de produção e ao conteúdo de *Mythic Quest*. Trata-se de uma série de comédia televisiva focada no ambiente de

[3] Os diálogos citados neste estudo têm como fonte a versão dublada do episódio "Quarentena", considerando-se a acessibilidade no contexto brasileiro de publicação e circulação do material.

trabalho (subgênero conhecido como *workplace comedy* nos Estados Unidos, seu país de origem). O ambiente no qual a história se desenrola é um grande estúdio de produção de jogos eletrônicos, dos quais *Mythic Quest* (um *videogame* para multi-jogadores)[4] é o mais famoso. Seu diretor de arte é o ególatra Ian Grimm, interpretado pelo ator Rob McElhenney, também majoritariamente responsável pela direção, produção e roteiros da série. Os personagens centrais incluem a supracitada Poppy Li (desenvolvedora encarregada de materializar as idealizações de Ian, o que culmina em um misto de intimidade e rivalidade entre os dois), e o produtor executivo David Brittlesbee, cuja insegurança e diplomacia extrema o levam a ter dificuldades para supervisionar seus colegas de trabalho (o personagem é interpretado pelo também produtor e roteirista da série, David Hornsby).

De modo geral, personagens de atitudes e personalidades altamente contrastantes, a coexistência da extrema dedicação com o completo desdém pela função que exercem no ambiente de trabalho, e a manifestação—ora orgânica, ora surrealmente embaraçosa—da intimidade interpessoal no ambiente profissional exacerbam o teor irônico de *Mythic Quest*. Situações em ambientes de leveza, desenvoltura e trivialidade são intercaladas com as complicações do trabalho excessivo e de relações tóxicas, como a misoginia e o abuso de autoridade. Tudo isso faz parte da premissa humorística ácida desta comédia de ambiente de trabalho; no entanto, a série foi bruscamente afetada por uma variável que escapava toda e qualquer premissa de conteúdo e produção.

Os nove episódios produzidos para a primeira temporada da série foram lançados de uma só vez no início de fevereiro de 2020, período no qual a segunda temporada estava em fase de produção e filmagem. Foi também o período no qual os primeiros casos registrados de Covid-19 nos Estados Unidos começaram a se alastrar. A co-criadora e produtora executiva Megan Ganz falou em entrevista[5] ao escritor e editor Damian Holbrook sobre o impacto da pandemia na produção da série, cuja temporada em produção na época precisou ser majoritariamente re-escrita, e os conteúdos já produzidos descartados. Segundo Ganz, tanto ela como o diretor e ator Rob

[4] O gênero MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) é um dos mais populares no mundo dos jogos eletrônicos, com destaque para franquias como *Second Life*, *World of Warcraft*, e *The Elder Scrolls*. Nestes ambientes virtuais, jogadores controlam personagens que interagem com diversos outros (que podem ser controlados por jogadores ou pelo próprio sistema) (MESSNER, 2017).

[5] GANZ, Megan. SeriesFest. Creating TV in the Age of Covid - Mythic Quest: Quarantine Q&A | SeriesFest: Season 6. YouTube, 13 jul. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fLpuw64eEBY. Acesso em: 01 ago. 2022.

McElhenney experenciaram um impacto imediato em seu estado emocional. Ela enfatiza que toda a equipe estava em rotina integral de produção, e admite que ao contrário de McElhenney, que durante a quarentena se tornou mais ativo e se envolveu em mais projetos, ela passou por uma fase depressiva na qual se viu incapaz de produzir e escrever.

O resultado imediato, que poderia ser um hiato indefinido na produção de *Mythic Quest*, foi justamente o oposto. A equipe de criação e produção decidiu abordar diretamente os efeitos da nova condição pandêmica no fazer artístico da própria série, descobrindo na natureza conteudística de *workplace comedy*—voltada precisamente para ambientes profissionais de produção tecnológica—um novo potencial criativo. Megan Ganz, David Hornsby e Rob McElhenney idealizaram um episódio especial no qual a afetação da realidade pandêmica, manifestada de diversas maneiras dentro de sua numerosa equipe, seria o princípio temático e estrutural da produção. O episódio "Quarentena" foi aqui escolhido como foco de análise e discussão por representar uma espécie de ruptura não somente com a normalidade produtiva da série, mas também com suas convenções conteudísticas—fruto de uma relação dinâmica, tensa e complexa com o início do período social pandêmico.

É necessário enfatizar que detalhes de caráter biográfico e autoral da série (majoritariamente fornecidos pela equipe de produção por meio de entrevistas e vídeos de bastidores, disponíveis ao público em plataformas digitais) são aqui mencionados não com objetivo de conferir um princípio explicativo ao enunciado constituído no episódio "Quarentena", mas sim de acolher a presença de múltiplas vozes que soam além do interior da narrativa em questão. Tais vozes integram este todo enunciativo, que dialoga e se relaciona de maneira contínua com o destinatário/espectador. Estas amplas redes de comunicação e compreensão estão longe de ser exclusivas: Bakhtin explica que quase todo enunciado contém "uma interação tensa e um conflito entre sua palavra e a de outrem, um processo de delimitação ou de esclarecimento dialógico mútuo [...] se não se considerar apenas sua orientação objetal e sua expressividade unívoca direta" (BAKHTIN, 1993, p. 153).

Desta forma, também para além do nível do texto, o enunciado—"um organismo muito mais complexo e dinâmico do que parece" (p. 153)—responde às potencialidades, condições, tensões e restrições específicas de seu espaço cultural e temporal. A

realidade pandêmica torna especialmente relevante a apreciação da inter-relação entre a atividade estética e as experiências dos autores, personagens e espectadores. Trata-se, naturalmente, de relações dialógicas centrais para o pensamento bakhtiniano, mas que neste período da pandemia (marcado por isolamento social, numerosos casos de morte, e crise econômica e sanitária) estiveram inscritas em comunidades interpretativas voltadas ao cuidado com saúde pública e bem-estar mental. As novas dinâmicas da vida social reconfiguram também a atividade estética e sua circulação, agregando novos significados a instâncias éticas articuladas pelos autores de *Mythic Quest*.

O especial "Quarentena" foi produzido de maneira exclusivamente remota. O diretor Rob McElhenney, em conversa com a rede de comunicação *New York Vulture*, explicou alguns dos procedimentos mecânicos, logísticos e digitais envolvidos na produção. Como relatado por Jackson McHenry, escritor da rede, a maioria das pessoas envolvidas nessa indústria são trabalhadores que dependem da renda mensal, e a equipe pretendia dar continuidade à série de maneira ética (nas palavras de McElhenney) e mantendo-os empregados. Assim, o respeito às normas de segurança requeridas já naquele início de pandemia foi facilitado pelos aparatos tecnológicos fornecidos pela Apple (incluindo *smartphones*, com os quais as filmagens foram feitas integralmente, e fones de ouvido), além de outros objetos utilizados em cena: filmavam com um telefone, o esterilizavam e o colocavam em uma área segura fora de sua casa, onde seria pego por um entregador, levado a um editor, esterilizado novamente, carregado no programa de edição e enviado de volta para o ator (MCHENRY, 2020). Todos os atores e atrizes em cena participavam, em tempo real, de uma chamada de vídeo na plataforma *Zoom* com o restante da equipe.

"Quarentena" foi essencialmente um compilado destas chamadas de vídeo, o que fazia total sentido ao considerarmos os próprios personagens da série e o meio de trabalho no qual estavam inseridos: comunicavam entre si e trabalhavam remotamente para manter vivo o jogo eletrônico *Mythic Quest*. Esta realidade ficcional se atrelava—nos âmbitos conteudísticos e estruturais—ao cotidiano (ou ao "mundo da vida", outro conceito chave do pensamento bakhtiniano, discutido mais adiante), vivido pela equipe de produção da série homônima.



Figura 2: Naomi Ekperigin e Rob McElhenney em "Quarentena". Fonte: Apple TV+ (2020).

Reconstrução da linguagem audiovisual e o evento pandêmico

Vale notar que o audiovisual possui uma historicidade complexa, na qual os usos do termo variam de acordo com o surgimento de diversas encarnações midiáticas desde a Revolução Industrial, e também a partir de especificidades locais. Seu uso contemporâneo, de forma geral, refere-se a produções cinematográficas, televisivas e digitais, em plataformas diversas (dos videogames às séries via *streaming*); esta última, como mencionado anteriormente, passou a ocupar novos espaços na indústria audiovisual durante os últimos anos, extrapolando o âmbito do entretenimento e reconstituindo-se nas utilizações comunicativas, educacionais e profissionais. O contexto pandêmico, marcado pelo distanciamento social, é revelador deste horizonte expandido. Como propõe Natália Mendonça, o audiovisual tem caráter emancipatório e "potencializador da criação de afeto. É uma arte que [...] distrai seu público de maneira lúdica e prazerosa, leva-o a examinar a realidade, é a arte em cuja imagem o expectador não só mergulha, mas também permite que a imagem toque e penetre a sua audiência" (MENDONÇA, 2018).

Mythic Quest, com o episódio "Quarentena", a partir de seu fundamento condicional e estrutural dentro do contexto pandêmico, trouxe mais uma ramificação na constituição contemporânea expandida do audiovisual. Trata-se de uma nova utilização da linguagem audiovisual em relação ao evento pandêmico. O pensamento de Bakhtin potencialmente enriquece nosso entendimento da singularidade deste evento em seu

espaço-tempo como catalizadora de uma atividade estética específica. Não podemos identificar se a atividade estética em questão é uma produção televisiva que faz referência e comenta sobre o procedimento da chamada de vídeo, ou vice-versa. Trata-se de duas instâncias distintas (mas concomitantes) do fazer audiovisual, que se entrelaçam não apenas devido a uma intenção ou manobra criativa, mas também devido a uma condição especial. Em "Quarentena", estes artistas reproduzem e vivem a realidade pandêmica do isolamento físico, estando simultaneamente dentro e fora de seus personagens.

Além disso, a reorganização da série *Mythic Quest*—ocorrida em diversos níveis de criação e produção, incluindo procedimentos mecânicos de filmagem e produção, (re)escrita de roteiros, alteração dos papeis exercidos por diversos membros da equipe, logísticas de preparação de cenários, e readequação do enredo—culminou também em uma ruptura com os conteúdos e entonações narrativas convencionais do gênero da comédia: uma ruptura representativa da afetação de uma inédita realidade pandêmica. Como visto em Bakhtin, ao contrário dos formalistas, a ideia central da pesquisa estética não deve fundamentar-se estritamente em uma "estética do material", mas ser calcada também nos

> outros ingredientes do ato de criação, que são o conteúdo, ou relação com o mundo, e a forma, entendida aqui como intervenção do autor, como a escolha que um indivíduo singular faz entre os elementos impessoais e genéricos da linguagem. A verdadeira noção central da pesquisa estética não deve ser o material, mas a arquitetônica, ou a construção, ou a estrutura da obra, entendida como um ponto de encontro e de interação entre material, forma e conteúdo. (BAKHTIN, 1997, p. 4-5)

A atividade estética em *Mythic Quest* constitui-se justamente a partir do ponto de encontro entre uma linguagem audiovisual complexa (enquadrada no que Bakhtin chama de gênero de discurso secundário, ou seja, uma comunicação cultural que responde singularmente a seu período social) e a realidade pandêmica: condição que não apenas interfere nos meios de expressão dessa linguagem, mas permeia a natureza de seu conteúdo. Bakhtin chama atenção para uma diferença essencial entre os dois gêneros de discurso: enquanto o primário (simples) comporta a linguagem cotidiana, familiar e social, o secundário aparece na "comunicação cultural, mais complexa e relativamente mais evoluída, principalmente escrita: artística, científica, sociopolítica" (BAKHTIN, 1997, p. 282).

Apesar da distinção, o autor explica que o gênero discursivo secundário, constitutivo das artes (da literatura, do teatro, dos discursos científico e ideológico, e inclui-se aqui também o audiovisual), incorpora e simula o gênero primário. Bakhtin ilustra tal relação ao falar da linguagem artística que, na construção do enunciado, transforma os gêneros primários quando simula diversamente formas de comunicação como "réplicas de diálogo, narrativas de costumes, cartas, diários íntimos, documentos" (p. 325). Atentando a esta inter-relação pensada por Bakhtin, porém em um contexto contemporâneo, nota-se não só a importância da incorporação da forma de comunicação *videochat* na construção do enunciado em questão (o episódio "Quarentena"), como a materialidade da simulação, já que esta forma de comunicação é o princípio conteudístico *e* estrutural do episódio, compondo "em *seu* todo (e como todo) um único e mesmo enunciado *real* que tem um autor real e destinatários que *o* autor percebe e imagina realmente" (p. 325).

Sob a luz do pensamento bakhtiniano, Renata Marchezan propõe que a simultânea distinção e inter-relação discutida acima se vincula ao mundo da vida e ao mundo da cultura (dos quais os enunciados registram e atualizam, respectivamente, os gêneros primário e secundário). Marchezan nos lembra da importância que o autor dá à "dinâmica da vida social cotidiana para a explicação e circulação das formas de criação artística, na verdade, na explicação e circulação das formas de criação cultural como um todo, [...] não somente da estética, mas também da ética e da cognição" (MARCHEZAN, 2015, p. 200). Assim, ela ecoa Bakhtin à medida que reafirma a superação da cisão entre vida e cultura por meio das forças descentralizadoras da comunicação, das "forças sociais atuantes em uma dada época" (p. 198), e da função da arte envolvida nesta dinâmica social e cultural.

A pandemia de COVID-19 ocasionou uma grande perturbação na maneira que interagimos uns com os outros e, principalmente, na maneira que percebemos tal interação e a ausência dela. Talvez seja justamente a partir das páginas mais perturbadoras da história da humanidade que nossa intrínseca necessidade de complemento a partir do *outro* fique mais latente—o princípio organizacional do meu mundo inclui o outro. A construção da obra audiovisual em questão (o que em Bakhtin é a *arquitetônica*), ao partir da relação explicitada entre forma e conteúdo, isto é, do fazer artístico que comenta sobre si próprio, culminou em uma espécie de

metalinguagem. No entanto, esta metalinguagem não se limita à estrutura audiovisual, ou seja, à relação dinâmica entre a produção televisiva e a chamada de vídeo. O principal apelo comunicativo desta metalinguagem é uma reformulação (e não uma quebra) da "quarta parede", da construção estética a partir do olhar direto entre personagem e telespectador. Baseando-se justamente na perturbação da relação eu-outro a partir da condição pandêmica, a quarta parede em "Quarentena" é, contraditoriamente, uma abertura a partir do isolamento, e insere (também contraditoriamente) o drama dentro da comédia.

Como visto na sessão anterior, a co-criadora e produtora executiva Megan Ganz abordou o duro impacto do isolamento físico em seu estado emocional e processo criativo, e a resultante dificuldade em continuar escrevendo. Em entrevista,[6] Ganz contrasta sua experiência com a do diretor/ator Rob McElhenney, que lidou com a condição de isolamento ocupando-se com maior quantidade de trabalho. No entanto, ela explica que desta disparidade surgiu uma nova premissa para o episódio especial de quarentena: "em algum lugar entre essas duas coisas foi onde percebemos que isso poderia ser Poppy e Ian, e as lutas que estão tendo—as quais, eu imagino, comprometem o *continuum* de muita gente" (GANZ, 2020, tradução minha).[7]

O resultado foi uma cena na qual a personagem Poppy Li conversa, em uma chamada de vídeo, com seu colega de trabalho Ian Grimm a respeito do contexto recente de atuação remota da equipe. Poppy, que trabalhava excessivamente na nova expansão[8] do jogo *Mythic Quest* mesmo após ter concluído sua parte no desenvolvimento, passou a evitar o contato com outras pessoas e a negligenciar seu autocuidado. Apesar da relação muitas vezes antagônica com a desenvolvedora, o criador do jogo, Ian, é o único que procura manter contato contínuo com Poppy. Durante a chamada de vídeo, Ian (que fazia uma caminhada pelas ruas, usava máscara de proteção e evitava outros transeuntes de forma declaradamente paranoica) não consegue enxergar Poppy devido ao ambiente completamente escuro de seu quarto, mas

[6] GANZ, Megan. SeriesFest. Creating TV in the Age of Covid - Mythic Quest: Quarantine Q&A | SeriesFest: Season 6. YouTube, 13 jul. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fLpuw64eEBY. Acesso em: 01 ago. 2022.

[7] "Somewhere in between those two things was where we realized, like, that could be Poppy and Ian and the struggles that they're having, which, you know, compromise the continuum of, I'd assume, a lot of people" (GANZ, 2020).

[8] No mundo dos jogos eletrônicos, o termo "expansão" comumente refere-se a uma versão complementar de um jogo, feita para incluir e/ou modificar recursos e/ou conteúdos diversos.

percebe o choro na voz da colega. Ele remove a máscara e pergunta se ela está bem; ela diz que não, e ele insiste para vê-la no vídeo.



Figura 3: Ian (Rob McElhenney) e Poppy (Charlotte Nicdao) em *Mythic Quest*: "Quarentena".
Fonte: Apple TV+ (2020).

"Eu pensei que pudesse lidar com isso, mas acho que não consigo. E todo mundo parece que tem alguém, mas eu não. Eu não tenho ninguém". Assim que Poppy começa a falar, Ian acelera o passo, enquanto dirige palavras de conforto à colega. Pouco depois, Ian pede que Poppy abra a porta de sua casa. Surpresa e confusa, ela deixa a mesa de seu computador. A cinematografia, como ilustra a imagem acima, nos mostra os dois campos de visão distintos da chamada de vídeo. Momentos depois, a posição fixa da câmera de Poppy nos permite vê-la dirigir-se à porta localizada ao fundo; enquanto isso, o enquadramento em *selfie* de Ian—a partir da movimentação livre e manual da câmera de seu *smartphone*—nos permite vê-lo recolocar a máscara. Por fim, é possível ver Poppy abrir a porta e abraçar Ian enquanto chora. Assim permanecem por vários segundos, enquanto trocam algumas palavras de afeto. Antes do fim da cena, um alívio cômico anuncia outra mudança de tom: enquanto abraça Poppy, Ian diz: "Você tem que tomar um banho, porque tá fedendo!". O choro dela dá lugar a risos, e a despedida descontraída das personagens sinaliza a recuperação da normalidade cômica da série.

A respeito desta cena, que constitui uma ruptura no conteúdo humorístico de *Mythic Quest*, Rob McElhenney (diretor que também interpreta Ian), esclarece que "quando ela abraça aquela pessoa e baba nela com suas lágrimas e muco, aquele não sou

eu. Aquele é Bayden, marido de Charlotte, com uma ajudinha de efeitos especiais" (MCHENRY, 2020). Ainda segundo o diretor, produzir a série em um contexto pandêmico, de maneira remota e socialmente responsável, salientando a importância da saúde física de toda a equipe, não deveria obscurecer a importância da saúde mental: "Se você tem alguém que está angustiado, desesperado e sozinho, e você realmente se sente do mesmo jeito, e pode trazer alguém de volta da beira de um colapso ou pior, então devemos aproveitar as chances de fazê-lo".

A construção estética de "Quarentena" parece calcada nas escolhas dos diretores McElhenney e Ganz em expressar a correlação entre o fazer audiovisual (conteudística e estruturalmente) e vivências cotidianas marcadas pela condição pandêmica. Trata-se de um contexto de perturbação singular da alteridade social como a conhecemos—uma perturbação não apenas representada na narrativa audiovisual do episódio em questão, mas que também determinou sua própria materialização. O atrelamento entre as formações midiáticas de uma série televisiva e de uma chamada de vídeo através da metalinguagem, bem como a utilização peculiar da "quarta parede", enriquecem o tratamento da alteridade nesta construção estética e acarretam implicações e sentidos outros. Afinal, é uma construção estética *sobre* vivências em comum entre muitos de nós, e *por meio* de ferramentas e mídias audiovisuais que muitos de nós temos utilizado e consumido de maneira recorrente, principalmente a partir do evento pandêmico.

Sobre este fazer artístico, Robert Stam recorre a Bakhtin para destacar a importância de uma "autonomia relativa" nos discursos artísticos:

> a arte não é um simples servo, um simples transmissor de outras ideologias; em vez disso, tem seus próprios processos independentes e seu papel ideológico. Na arte, a vida social é expressa no interior de um material semiótico definido e na linguagem específica de um meio. É precisamente nessa área da especificidade da arte [...] que Bakhtin/Mednedev atribui mais importância aos formalistas. (STAM, 1992, p. 24)

A este tipo de construção artística, baseada na inter-relação com o real de um período social em sua singularidade assim vivenciada pelo eu e pelo outro (os ingredientes do evento), Bakhtin atribui um valor especial. Na arquitetônica bakhtiniana, um mesmo objeto constitui momentos do existir de "aspectos valorativos" diferentes, a partir de sua correlação comigo, com o outro, e com o mundo. Similarmente, no contexto de uma obra artística (como a produção audiovisual em

questão), foi discutido aqui que ao conteúdo da obra atrela-se uma condição relacional específica. Não se trata da arte por si só, nem tampouco da arte em subserviência ao mundo, mas sim de uma autonomia relacional da atividade artística. Afinal, é da concretude de tal relação que parte o tom ocasional e emotivo-volitivo de qualquer objeto artístico, e que é "dotado, no seu sentido mais vivo e mais essencial, de uma validade diferente sobre o plano do valor. Isto não compromete a unidade de sentido do mundo, mas a eleva ao grau de unicidade própria do evento" (BAKHTIN, 2017, p. 142).

Conclusão

A criação audiovisual, bem como diversas outras instâncias da atividade estética, tem se manifestado e repercutido de maneira sem precedentes a partir do contexto pandêmico. Buscou-se aqui lançar luz sobre aspectos relacionais relevantes na produção de um episódio da série televisiva via *streaming* intitulada *Mythic Quest: Raven's Banquet* (2020). Partindo de debates propostos pelo filósofo russo Mikhail Bakhtin e da consideração de noções como o evento, a arquitetônica, e a comunicação cultural complexa, foi demonstrado de que maneiras a natureza conteudística do objeto em questão ao mesmo tempo ilustra e responde à condição pandêmica.

Dentre elas, foram destacadas algumas especificidades da linguagem audiovisual (como a metalinguagem a partir de uma utilização singular da "quarta parede"), o uso de plataformas digitais que aproxima encarnações midiáticas diferentes (a série televisiva e as chamadas de vídeo), e a própria logística organizacional da série (que complicou a separação ator-personagem). Uma das cenas foi discutida no intuito de ilustrar como o tom emotivo-valorativo do episódio é calcado em um tratamento estético-estrutural da relação entre o eu, o outro, e o mundo—relação que possibilita o que Bakhtin chama de "arquitetônica concreta", e que se opõe à ideia de arte em isolamento, de mundos culturais abstratos. Este atributo de autonomia relacional nos leva a entender que "a unidade do mundo da visão estética não é uma unidade de sentido, não é uma unidade sistemática, mas uma unidade concretamente arquitetônica, que se dispõe ao redor de um centro concreto de valores que é pensado, visto, amado" (BAKHTIN, 2017, p. 124). A criação artística em questão é reveladora de que, apesar de sua concretude, este centro de valores manifesta-se em relação de afetação mútua

com a atividade humana, o que faz com que a arte assuma novas funções valorativas. Como centro e valor único da visão estética, o ser humano potencialmente busca novas formas de ser, sentir, e expressar—mesmo quando condições adversas abalam a estrutura social.

Por fim, é relevante citar que a cena final do episódio "Quarentena" mostra um novo desenrolar da sequência de vídeo-chamadas entre artistas/membros da equipe/personagens (separação já perturbada) de *Mythic Quest*, enquanto se comunicam remotamente devido ao isolamento físico. Trata-se de uma máquina de Rube Goldberg, composta de doze partes—uma para cada ator. A máquina é real, e seus componentes foram enviados diretamente à equipe da série para a produção do episódio em questão: "a equipe de produção teve que construir cada peça individual da máquina de Rube Goldberg, gravar vídeos de teste para que os atores pudessem ver como sua peça funcionava, depois esterilizar as peças e enviá-las aos atores" (MCHENRY, 2020). O resultado foi uma operação coletiva e remota da máquina, apresentada através da cinematografia do formato *videochat* do episódio, e a tela de cada participante revela uma etapa da reação em cadeia: objetivo simples que passa por um processo altamente complexo, e que depende absolutamente de cada parte envolvida, potencializando-se assim o triunfo de seu cumprimento—vale lembrar que, como disse Bakhtin, "cada um é o complemento necessário do outro" (BAKHTIN, 1997, p. 15). A partir deste entendimento, a cena final do episódio se torna a metáfora ideal para tal afirmação, e um novo horizonte coletivo se abre: dias melhores virão.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. Os gêneros do discurso. *In*: **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 277-326.

BAKHTIN, Mikhail. **Para Uma Filosofia do Ato Responsável**. 3 ed. São Carlos: Pedro & João Editores, 2017.

BAKHTIN, Mikhail. Prefácio. *In*: **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997. p. 1-22.

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética: A teoria do romance**. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini, José Pereira Junior, Augusto Góes Junior, Helena Spryndis Nazario, Homero Freitas de Andrade. 3. ed. São Paulo: Editora Unesp, 1993.

GANZ, Megan. SeriesFest. Creating TV in the Age of Covid - Mythic Quest: Quarantine Q&A | SeriesFest: Season 6. YouTube, 13 jul. 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fLpuw64eEBY. Acesso em: 01 ago. 2022.

MARCHEZAN, Renata Coelho. A noção de autor na obra de M. Bakhtin e a partir dela. **Bakhtiniana**, v. 10, n. 3, 2015. p. 186-204.

MCHENRY, Jackson. How Mythic Quest Wrote, Filmed, and Edited Its Quarantine Episode in 3 Weeks. **New York Vulture**, 2020.

MEDVIÉDEV, Pavel Nicholaievitch. **O Método Formal nos estudos literários: introdução a uma poética sociológica**. Trad. Sheila Camargo Grillo e Ekaterina Vólkova Américo. São Paulo: Contexto, 2016.

MENDONÇA, Natália. **Dicionário Audiovisual de Conceitos: aventuras da experiência e da sensibilidade imagética nas aulas de História**. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) - Universidade Federal de Pernambuco, CFCH. Recife, 2018.

MESSNER, Steven. A brief history of MMO games. **PC Gamer**. 2017.

Quarentena (temporada 1, ep. 10). Mythic Quest: Raven's Banquet [Seriado]. Direção: Rob McElhenney. Produção: Rob McElhenney, Charlie Day. Estados Unidos: Apple TV+, 2020. Streaming (25 min.), son., color.

STAM, Robert. **Bakhtin – da teoria literária à cultura de massa**. São Paulo: Ática, 1992.

Recebido em 30 de agosto de 2022.
Aceito em 26 de outubro de 2022.