



# INSÓLITA

REVISTA BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DO INSÓLITO, DA FANTASIA E DO IMAGINÁRIO

VOLUME 1 | NÚMERO 2 | DEZEMBRO 2021

ISSN: 2764-054X



# DE HORROR

A CRIATURA ESCALOU-ME  
O PESCOÇO  
E CRAVOU-LHE OS DENTES

O PIOR É QUE EU GOSTEI

NAQUELE TEMPO  
QUALQUER SOMBRA  
ERA BOA COMPANHIA.

ADRIANE GARCIA  
BELO HORIZONTE | 2021

## Editorial

É com alegria que lançamos o segundo número da **Insólita – Revista Brasileira de Estudos Interdisciplinares do Insólito, da Fantasia e do Imaginário**, projeto de periodicidade semestral vinculado à Intercom e ao Grupo de Pesquisa Estudos do Horror e do Insólito na Comunicação, liderado pelo professor Rogério Ferraraz no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. Na edição de junho de 2021, que marcou a estreia da revista, contamos com artigos, poemas e entrevistas de autoras e autores convidados. Já na presente edição, todos os seis artigos acadêmicos publicados foram submetidos ao sistema da revista e avaliados por pareceristas no modo duplo-cego, o que confirma a vocação da Insólita como uma revista acadêmica capaz de atrair pesquisadoras e pesquisadores de diferentes áreas do conhecimento interessados pelos estudos do insólito, da fantasia e do imaginário.

Nesta edição, nossa ilustração de CAPA ficou a cargo de Jansen Hinkel, discente de doutorado no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi e um dos editores da Insólita. Como tal, ele também foi responsável pela curadoria da seção POESIA E MINICONTO, que traz o poema “De Horror”, da poeta mineira Adriana Guerra, que aceitou nosso convite para colaborar com a Insólita. A RESENHA desta edição, escrita por Alexandre Dias, apresenta o livro ***A Zona Crepuscular: Como a série Além da Imaginação pode ajudar a entender as imagens de ficção fantástica presentes no jornalismo***, do pesquisador paranaense Rodolfo Stancki, lançado pela editora Estronho, em 2021. Na seção ENTREVISTA, Felipe Abramovictz traz uma extensa e detalhada conversa com o cineasta paulista Jair Correia, diretor de longas-metragens do gênero fantástico em São Paulo na década de 1980 – dentre eles, o primeiro filme *slasher* feito no Brasil, *Shock* (1984).

A seção ARTIGOS começa com o trabalho de Matheus Tagé Verissimo Ribeiro intitulado ***WandaVision: hibridismo e expansão narrativa do Universo Cinemático Marvel***, no qual o autor amplia sua pesquisa sobre o Universo Marvel para uma série televisiva recente que foi uma das grandes apostas do gênero de fantasia em 2021 no canal de *streaming* Disney+. Em seguida, ainda dentro do universo das séries de *streaming*, temos o trabalho de Pedro Artur Lauria, ***Os subgêneros do horror e os corpos periféricos na trilogia Fear Street***, que trata de um produto do gênero de

horror feito para a Netflix. O mundo da Marvel retorna à cena no trabalho de Yuri Garcia e Thiago Freitas Bastos, com ***A representatividade das minorias sociais nas histórias em quadrinhos dos X-Men e sua importância para a sociedade.***

Ainda em ARTIGOS, Filipe Falcão e André Guerra trazem para a **Insólita** uma nova contribuição a um debate que já estava presente em nossa edição anterior, com o texto ***Classe média e a representação de medo no cinema brasileiro de horror dos anos 2010.*** Outra discussão já presente na edição passada, relacionada ao universo dos arquivos audiovisuais, reaparece no trabalho de Rafael de Britto Malhado, intitulado ***Quando as imagens também falham: os arquivos audiovisuais como concepção da história a partir da obra Odiolândia.*** A seção se encerra com um trabalho que retoma o debate sobre convergência midiática, desta vez com foco em personagens oriundas de HQs: ***Histórias em Quadrinhos e Narrativas Transmídia mantêm sucesso em meio a cenário de transformações,*** de Élide Vaz, Emanuelli da Silva Monsore e Gustavo Mangia Peixoto.

Finalmente, gostaríamos de agradecer às autoras e autores que participaram desta edição, bem como ao Conselho Editorial e à equipe de pareceristas ad hoc. As revistas acadêmicas brasileiras, comprometidas com a ideia de uma ciência aberta e acessível a todos, demandam horas de trabalho voluntário e pouco valorizado nos processos avaliativos de pesquisadores no Brasil. Assim, agradecemos também à equipe de edição da **Revista Insólita**, composta por docentes, discentes, egressas e egressos do PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi.

Muito obrigada e ótima leitura! A gente se reencontra no número 3, em junho de 2022.

**Laura Loguercio Cánepa, Nara Lya Cabral Scabin & Insólita equipe**

## EXPEDIENTE DESTA EDIÇÃO:

### Editores Executivos

Laura Loguercio Cánepa (UAM)

Marcelo Briseno Marques de Mello (INTERCOM)

### Editores de Seção

Artigos: Nara Lya Cabral Scabin

Resenha: Jamer Guterres de Mello

Capa: Ana Carolina Chaga e Jansen Hinkel

Poesia e Miniconto: Jansen Hinkel

### Planejamento Gráfico

Gênio Nascimento

Ana Carolina Chaga

### YouTube

Rafael Picoli

Tatiana Peixoto Lima

## **Redes Sociais**

Luísa Faria Ferreira

## **Revisão**

Bárbara Any da Silva

Camila Beatriz Saldanha Maia

Patrícia Regina dos Santos Santinelli

## **Autores desta edição**

Alexandre Dias

André Guerra

Élida Vaz

Emanuelli da Silva Monsores

Felipe Abramovictz

Filipe Falcão

Gustavo Mangia Peixoto

Matheus Tagé Verissimo Ribeiro

Pedro Artur Lauria

Rafael de Brito Malhado

Thiago Freitas Bastos

Yuri Garcia

## **Artistas convidados**

Adriane Garcia

Jansen Hinkel

## **Conselho Editorial**

Alcebíades Diniz Miguel (UNICAMP)

Ana Maria Acker (ULBRA)

Anderson Lopes (GELiDis – USP)

Fabio Camarneiro (UFES)

Fernanda Budag (FAPCOM / USJT)

Filipe Tavares Falcão Maciel (UNICAP)

Jaqueline Bohn Donada (UTFPR)

José Luiz Aidar Prado (PUCSP)

José Augusto Mendes Lobato (USJT)

Juliana Tonin (PUCRS)

Julio França (UERJ)

Maria Zilda Cunha (USP)

Rodrigo Octavio D’Azevedo Carreiro (UFPE)

Rosana de Lima Soares (USP)

Rose de Mello Rocha (ESPM-SP)

Sheila Schvarzman (UAM-SP)

Tiago José Lopes Monteiro (IFRJ)

Thiago Pereira Falcão (UFPB)

Vicente Gosciola (UAM-SP)

Zuleika de Paula Bueno (UEM)

## **Pareceristas ad hoc**

André Luiz de Albuquerque Azenha; Camila Beatriz Saldanha Maia; Gabriel Perrone; Matheus Tagé Verissimo Ribeiro; Rebeca Cambaúva Leite, Rosana Cordeiro Parede

## ***WandaVision*: hibridismo e expansão narrativa do Universo Cinemático Marvel**

Matheus Tagé Verissimo Ribeiro<sup>1</sup>

**Resumo:** A proposta deste artigo é pontuar o processo de hibridismo de gênero, caracterizado a partir das diversificações estéticas causadas por meio da dinâmica de dispersão e convergência do Universo Cinemático Marvel. Por meio da análise da série *WandaVision* (2021), lançada pelo serviço de streaming Disney+, estabeleceremos uma análise estrutural, dentro da perspectiva de linguagem da produção, a fim de contextualizar o que tratamos por período de dispersão narrativa. Dentro desta proposta, analisar de que forma o hibridismo de gênero funciona condicionado também por conta da materialidade do meio que conforma sua narrativa.

**Palavras-chave:** Marvel; Hibridismo; Narrativa transmídia; Super heróis; Estrutura narrativa.

### ***WandaVision*: hybridism and narrative expansion of the Marvel Cinematic Universe**

**Abstract:** The purpose of this article is to point out the process of gender hybridism, characterized from the aesthetic diversifications caused by the dynamics of dispersion and convergence of the Marvel Cinematic Universe. Through the analysis of the *WandaVision* series (2021), launched by the Disney+ streaming service, we will establish a structural analysis, within the perspective of production language, in order to contextualize what we treat by period of narrative dispersion. Within this proposal, analyze how gender hybridism works also conditioned by the materiality of the medium that makes up its narrative.

**Keywords:** Marvel; Hybridism; Transmedia storytelling; Super heroes; Narrative structure.

---

<sup>1</sup> Doutor e mestre em Comunicação pelo PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi, especialista em Imagem e Comunicação pela Universidade Presbiteriana Mackenzie e formado em Jornalismo pela Universidade Católica de Santos. Realiza pesquisa de Pós-doutorado na UNESP – Bauru, sob supervisão do Prof. Dr. Denis Renó. Professor-adjunto no Centro Universitário Belas Artes de São Paulo e Universidade Paulista. Professor-convidado de pós-graduação *Lato Sensu* no Digicorp – ECA/USP e na Universidade Anhembi Morumbi. Fotojornalista e colunista do Jornal A Tribuna de Santos.

## As estruturas narrativas do Universo Cinemático Marvel

Universo Cinemático Marvel (UCM) é hoje, certamente, uma das maiores estruturas narrativas da história da cultura pop. Neste contexto, este trabalho entende como elemento fundamental para o sucesso da franquia a estruturação narrativa que organiza suas produções. Esta nova forma de construir mundos ficcionais desencadeia toda uma lógica de consumo e criação de conteúdo, que enfatiza a cultura participativa, em todo tipo de linguagem possível. Para contextualizarmos esta estruturação narrativa, devemos observar o conceito de narrativa transmídia, tratado por Jenkins (2008), a fim de entendermos como funciona este processo de acoplagem ficcional, de modo a construir um grande universo de histórias que convergem em pontos específicos.

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando (JENKINS, 2008, p. 27).

A partir desta proposta, podemos entender que uma história pensada em termos transmidiáticos deve se organizar por meio de diferentes camadas narrativas. Um primeiro ponto é a capacidade de intertextualidade. E esta possibilidade de desencadear histórias por meio de determinados elementos nos remete ao que podemos contextualizar como: elementos catalisadores. E são eles, os personagens, os contextos e as tramas. Por meio destes três elementos, podemos configurar diferentes dimensões e nuances narrativas dentro de um mesmo universo ficcional.

Dentro desta lógica, podemos constatar no Universo Cinemático Marvel uma grande diversidade de representações simbólicas de personagens, tramas e mundos, de forma que sua longa trajetória nos quadrinhos possa servir de repertório para infinitas fragmentações narrativas. E a partir desta proposta, consolida-se o que vimos chamando de Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa. Neste processo estrutural, observamos que o universo ficcional é subdividido por meio de períodos, que intitulo de dispersão e de convergência.

O primeiro período, a dispersão, é este momento, que embora seja bastante didático na primeira fase do UCM, funciona de maneira a criar produtos diversos pensando em uma ampla segmentação de públicos, com o objetivo de criar atração para a franquia, de forma a conduzir o espectador para a próxima fase, o ponto de convergência narrativa. Dentro desta primeira fase, a

dispersão permite que diversos gêneros ou estéticas sejam utilizados para retratar a fragmentação deste grande universo integrado. E, aqui, vale o que podemos chamar de hibridismo de gênero.

Por hibridismo – ou ecletismo – de gênero, me refiro à convergência de linguagens e características estéticas distintas na narrativa fílmica. Nesta concepção, observamos a mistura de categorias cinematográficas, como por exemplo hibridismo entre drama, comédia, suspense, terror e ação, dentro de um mesmo produto audiovisual (TAGÉ, 2021, p. 91).

Após este primeiro período, a narrativa volta a se encaminhar para um mesmo ponto: o período de convergência narrativa. Nesta fase, que podemos observar em produções como *Vingadores* (2012) ou *Vingadores: Ultimato* (2019), é estabelecido um marco narrativo, que reúne heróis vindos de diferentes filmes, e deixa em aberto a possibilidade de novas fragmentações.

A dinâmica acontece, pois, após o período de dispersão encaminhar à uma convergência, o universo novamente se fragmenta e cria uma segunda fase de dispersão narrativa, desta vez, com a possibilidade de novas adaptações e ainda a possibilidade de criar mais complexidade, pois o fã engajado é extremamente ativo e busca informações em toda parte para entender o que se passa no UCM (TAGÉ, 2021, p. 121).

Essa dinâmica é fundamental para alimentar o consumo do público e consolidar engajamento na franquia, de modo que o fluxo de informações nunca é interrompido. Esta relevância imposta é um fator cada vez mais procurado no mercado de mídia, e certamente, o Universo Cinemático Marvel consolida esta estrutura a partir de sua formatação.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos a vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo (JENKINS, 2008, p. 28).

Na concepção de Jenkins, a convergência acontece à medida em que a cultura participativa se torna uma dinâmica inerente à construção e proliferação narrativa. A constante possibilidade de fazer parte da franquia, seja através de blogs pessoais, críticas e resenhas em redes sociais, ou opiniões diversas em vídeos de *YouTube*, ou mesmo sugerindo continuações ou desfechos – seja em fóruns de discussão, ou também produzindo *fanfics* – torna-se uma tarefa fundamental do consumidor ativo desse universo narrativo.

### WandaVision: Hibridismos no UCM

Enquanto o mundo se vê em plena pandemia de Covid-19, podemos constatar que o Universo Cinemático Marvel – apesar dos adiamentos de algumas produções, anteriormente previstas para 2020 – tem conseguido organizar e adaptar suas partituras com o conceito de intertextualidade transmídia. Aqui vale discutir algumas considerações sobre a série *WandaVision* (Figura 1), que estreou em fevereiro de 2021, na plataforma de streaming Disney+, trazendo uma enxurrada de informações e fragmentações da narrativa desenvolvida até então pelo UCM em seus últimos *blockbusters* do período pré-pandemia.



Figura 1 – Primeiro episódio da série traz referências a clássicos da televisão. Fonte: Marvel Studios.

O fato é que a série dialoga com questões de hibridismo de gênero, ou ainda, ecletismo, que é possibilitado, principalmente, pelo período de dispersão narrativa da franquia. A história se passa em um formato de nove episódios, que funcionam cronologicamente de maneira linear, homenageando o visual e padrões estéticos de formatos de seriados históricos e clássicos da televisão. *WandaVision* carrega referências nostálgicas de produções de diferentes épocas, como *The Dick Van Dyke Show* (1961), *A Feiticeira* (1964), *Três é demais* (1987), e tantas outras, que caracterizaram os padrões de direção de arte da série. Formatos que se desenvolveram ao longo da história da linguagem audiovisual; e que evoluem cronologicamente no decorrer dos episódios.

Assim, constatamos que a proposta de *WandaVision* é metalinguística. Tanto na perspectiva do conteúdo, quando observamos o enredo – e suas quebras de quarta parede, no

episódio 7, por exemplo – quanto na estética visual e de estrutura de distribuição dos episódios. Em resumo, uma produção distribuída em *streaming*, com periodicidade semanal, homenageando o visual de séries de televisão tradicionais, e ainda, com cenas pós-créditos, já características do UCM. Além disso, a série é televisionada diegeticamente, ou seja, dentro do próprio mundo ficcional, os personagens são filmados, e transmitidos para outros personagens deste mesmo universo narrativo.

A evolução do enredo que se dá com o passar dos episódios reforça outra problemática. Para além da estética, o gênero que começa a ser desenvolvido no início da série nos dá a sensação de algo muito parecido com a comédia, mas a apresentação e insinuação de informações, não apenas da produção, mas também analisadas e compartilhadas pelos fãs, acabam por tornar a premissa um pouco mais sombria e profunda do que parece. Para Todorov (1970, p.148): “O fantástico é a hesitação experimentada por um ser que não conhece as leis naturais, diante de um acontecimento aparentemente sobrenatural”. Esta consideração pode ser observada pelo fato de que as situações que acontecem com a personagem, as questões que cada episódio deixa em aberto, provocam centenas de teorias e interpretações por parte da audiência. De modo que as problemáticas escondidas da produção passaram a serem pensadas com possibilidades trágicas, até mesmo com a presença de monstros e demônios espaciais, vindos dos confins dos quadrinhos da Marvel. Uma ótica completamente diferente da percebida nos filmes do Cinema.

Refiro-me a que um estranho efeito se apresenta quando se extingue a distinção entre imaginação e realidade, como quando algo que até então considerávamos imaginário surge diante de nós na realidade, ou quando um símbolo assume as plenas funções da coisa que simboliza, e assim por diante. É esse fator que contribui não pouco para o estranho efeito ligado às práticas mágicas (FREUD, 1988, p. 18).

O conteúdo e as possibilidades narrativas da análise desta história passaram a gerar interpretações que dependem do repertório do espectador. Uma dinâmica que possui variáveis distintas, pois o público possui também níveis de experiência na franquia. O conceito de duplo-código, tratado por Umberto Eco, nos dá a proporção desta dinâmica. Para o autor: “Duplo-código é o uso concomitante da ironia intertextual e implícito apelo metanarrativo” (2013, p.30). Enquanto a produção se disfarça de entretenimento cômico familiar, a partir da perspectiva de uma espécie de crônica da vida cotidiana dos heróis, voltada para um público que não conhece a fundo a franquia. A narrativa transpassa a questão de gênero, ao incitar informações novas e todo tipo de teorias para os fãs engajados do Universo Cinemático Marvel, por meio de *easter eggs*, personagens secundários, anúncios publicitários dentro da realidade ficcional e diálogos ambíguos. A série acaba revelando uma alta espessura de representações e problemáticas que se desenvolvem de forma paralela à suposta superficialidade da narrativa em sua primeira camada.

Admito que, ao recorrer ao procedimento do duplo-código, o autor estabelece uma espécie de cumplicidade silenciosa com o leitor sofisticado, e que alguns leitores comuns, quando não entendem a alusão culta, podem sentir que algo lhes escapa (ECO, 2013, p. 31).

A jornada interior da protagonista Wanda Maximoff, que aos poucos vai se transformando na Feiticeira Escarlata, também é uma construção à parte. Como falamos anteriormente, alguns filmes da franquia, que reúnem centenas de personagens, acabam não dando conta de aprofundar as camadas expressivas da maioria deles, ficando centrados em tramas de alguns poucos heróis mais conhecidos dentro de um núcleo dramático central. Com a série, a Marvel consegue analisar psicologicamente a consciência e os sentimentos de Wanda – com destaque para a interpretação da atriz Elisabeth Olsen – fazendo com que o espectador possa ter uma experiência imersiva nas angústias dessa personagem, tão contida até então. Percebemos, entre outras questões, que a protagonista transcende a relação do gênero de super-heróis. Ao final, revela-se que há algo de fantástico e mágico – uma origem que não está completamente explicada - em sua nebulosa construção ficcional.

Somos assim conduzidos ao âmago do fantástico. Num mundo que é bem o nosso, tal qual o conhecemos, sem diabos sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mundo familiar. Aquele que vive o acontecimento deve optar por uma das soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, um produto da imaginação, e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são. Ou então esse acontecimento se verificou realmente, é parte integrante da realidade; mas nesse caso ela é regida por leis desconhecidas para nós (TODOROV, 1970, p. 31).

Conforme tratamos ao longo da teoria que chamamos de Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa, podemos observar que esta dinâmica epistemológica cria uma espécie de rizoma estrutural – na ótica de Deleuze – que nos revela uma esquizofrênica engrenagem narrativa que não tem fim, e ao mesmo tempo, tampouco podemos definir o começo. Uma construção ficcional em formato de labirinto, que quanto mais entramos, menos enxergamos uma saída ou conclusão. E evidentemente, de acordo com Murray (2003), este é o grande êxtase da experiência de consumo narrativo: o paradoxo entre a ansiedade pela conclusão, e em paralelo, a possibilidade voluntária de prolongar a experiência de se perder pela complexidade do mundo ficcional. A dinâmica proporciona uma capilaridade infinita de histórias fragmentadas por espaços ecléticos contínuos, que a todo momento podem ser visitados, consultados e reinterpretados.

Um mundo narrativo com tal densidade espacial e continuidade temporal extraordinárias é mais imersivo e tem maior capacidade de reforçar nossa crença do que uma peça convencional (MURRAY, 2003, p. 157).

Wandavision reforça o conceito de hibridismo de gênero aplicado à estrutura narrativa do UCM, e consolida transformações estéticas e estruturais até mesmo no modo de se fazer séries de *streaming*. Ao mesmo tempo em que contextualiza eventos após *Vingadores: Ultimato* (2019), a série fragmenta ainda mais o Universo Cinemático Marvel, abrindo possibilidades até então não exploradas, como o conceito de multiverso e todo paralelismo de mundos ficcionais que este conceito evoca — variáveis já presentes nos quadrinhos, mas até então não desenvolvidas nas adaptações audiovisuais.



Figura 2 – A personagem Wanda transformada em Feiticeira Escarlate. Fonte: Reprodução/E-Pipoca.

Podemos observar que, no design final da personagem – quando esta assume efetivamente sua representação simbólica de Feiticeira Escarlate (Figura 2) –, há uma resposta direta com relação à expectativa do público engajado. A caracterização de Wanda traduz aspectos estéticos e visuais dos quadrinhos e de animações anteriores; adaptando e atualizando de maneira concreta a personagem. Como se assumisse, definitivamente, sua identidade no Universo Marvel.

Há também que se considerar que a ansiedade coletiva provocada pelos hiatos de episódios, lançados com intervalos de uma semana, catalisou a proliferação de interpretações e o fluxo de informações por todos os meios e mídias digitais, fazendo com que o consumidor da franquia tivesse um papel ainda mais reforçado no processo midiático.

Assim, com o público recompensado pela estética e conteúdo da produção, constata-se que o engajamento da franquia se fortalece ainda mais. Daqui para frente, as séries e filmes que serão lançados devem expandir progressivamente o UCM, dando ao espectador ainda mais motivos para fazer parte desta grande experiência narrativa.

### Considerações Finais

A proposta central deste trabalho foi analisar a relação estética que a série *WandaVision* desenrola por meio de sua materialidade. Articulando os aspectos do fantástico, a partir de contextualizações de Todorov (1970), observamos que a formatação narrativa da produção estabelece relações concretas com este gênero. Por meio da análise da série, observamos ainda pontuações que são estabelecidas a partir do conceito de interação. E aqui vale ressaltar a importância da interpretação e do fluxo de informações desenvolvidas a partir do repertório de cada espectador envolvido.

Dentro desta proposta, o artigo estabelece uma prerrogativa clara de que grandes estruturas narrativas, formatadas a partir da flexibilização do conceito de narrativa transmídia (JENKINS, 2008), podem estimular hibridismos de gênero por meio da variação da materialidade de mídia que cada fragmento narrativo constrói. Esta proposta vem ao encontro do processo denominado: Dinâmica de Dispersão e Convergência Narrativa, que contextualizamos no início deste trabalho.

Por fim, podemos concluir — assim como a experiência de *WandaVision* — que um único meio não é suficiente para dar conta de um grande universo narrativo. Esta dinâmica de fragmentação de conteúdo, amplificado por seu hibridismo estético, é fundamental para que cada herói tenha sua história contada da melhor maneira possível, e assim, que as camadas de elementos dramáticos que dão forma a personagens, contextos e tramas possam ser mais bem aprofundadas.

### Referências bibliográficas

ECO, Umberto. **Confissões de um jovem romancista**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

FREUD, Sigmund. **Obras psicológicas completas de Sigmund Freud**: edição standard brasileira. Rio de Janeiro: Imago, 1988.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

TAGÉ, Matheus. **Isto não é só Cinema: A dinâmica de dispersão e convergência do Universo Cinemático Marvel.** Aveiro: Ria Editorial, 2021.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

submetido em: 10 jun. 2021 | aprovado em: 12 nov. 2021

## Os subgêneros do horror e os corpos periféricos na trilogia *Fear Street*

Pedro Artur Lauria<sup>1</sup>

**Resumo:** *Fear Street* é uma trilogia de filmes de horror dirigida por Leigh Janiak, lançada pela Netflix em julho de 2021. A obra traz contribuições para o gênero ao trazer para o protagonismo corpos periféricos sub-representados no horror e ao se debruçar em temáticas acerca do tratamento de seus corpos na sociedade. Além disso, sua estrutura e estratégia de lançamento única – um misto de série e coletânea de filmes – permite que Leigh Janiak se debruce sobre imbricamentos e peculiaridades de três diferentes subgêneros: o suburbanismo fantástico, o *slasher* e o gótico estadunidense. Neste artigo, nos aprofundaremos, a partir da crítica genérica e feminista, em como *Fear Street* subverte expectativas dos seus espectadores ao transitar entre diferentes subgêneros e ao seu pautar em perspectivas sub-retratadas pelo cinema hegemônico.

**Palavras-Chaves:** *Fear Street*; Horror; Gêneros Cinematográficos; Estudos de Gênero; *Streaming*.

### Horror subgenres and peripheral bodies in the *Fear Street* trilogy

**Abstract:** *Fear Street* is a horror film trilogy directed by Leigh Janiak, released by Netflix in July 2021. The work brings contributions to the genre by bringing peripheral bodies underrepresented in horror to the forefront and focusing on themes about the treatment of their bodies in society. In addition, its unique structure and release strategy – a mix between series and film trilogy – allows Leigh Janiak to focus on the overlaps and peculiarities of three different subgenres: the suburban fantastic cinema, the slasher and the American gothic. In this article, we will delve into, based on generic and feminist criticism, how *Fear Street* subverts its viewers' expectations by moving between different subgenres and by basing it on perspectives underrepresented by hegemonic cinema.

**Keywords:** *Fear Street*; Horror; Film genres; Gender Studies; *Streaming*.

<sup>1</sup> Doutorando em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e mestre em Comunicação Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Graduado em Geografia e Meio Ambiente pela PUC-Rio.

## Introdução

Em 2021, a Netflix lançou a trilogia de horror *Fear Street* em sua plataforma de *streaming*. Trata-se de filmes baseados em uma coletânea de R.L. Stine (autor de *Goosebumps*) composta pelas obras *Fear Street: 1994*, *Fear Street: 1978* e *Fear Street: 1666* (Figura 1), todos dirigidos por Leigh Janiak, e lançadas na plataforma com diferença de uma semana entre elas. Este, no entanto, não era o planejamento inicial de seus produtores: o projeto tinha o lançamento previsto para 2020, pela Fox, porém, foi afetado pela pandemia de COVID-19 e pelo calendário tomado por lançamentos da Disney<sup>2</sup>. Uma vez nas mãos da Netflix, o lançamento conjunto dos três filmes parece ter sido uma estratégia adequada ao próprio modelo de exibição da plataforma, podendo ser assistido como uma série em três capítulos em um projeto intitulado “O Verão do Medo”.

O presente artigo trabalhará em como a trilogia faz ligações entre três diferentes (sub)gêneros<sup>3</sup> do cinema de Horror: o suburbanismo fantástico, o *slasher* e o gótico estadunidense. Nesse sentido, tanto ressaltaremos suas proximidades semânticas e sintáticas, demonstrando como a “intercambialidade” de elementos entre diferentes (sub)gêneros pode trazer novas possibilidades ao gênero do Horror, quanto nos debruçaremos sobre o fio central da trilogia: a violência física e, principalmente, moral imposta ao corpo feminino. Vale lembrar que o retrato da mulher no cinema de Horror (principalmente no *slasher*) é amplamente estudado por pesquisadoras e pesquisadores, trazendo múltiplas discussões sobre gênero, performatividade, sexualidade etc., que serão aqui retomadas.

14



Figura 1 – Os pôsteres dos três filmes se complementam, demonstrando a unidade narrativa da trama; no entanto, a paleta de cores demonstra a diferença de estilo dos três períodos e dos três subgêneros retratados. Fonte: imdb.com.

<sup>2</sup> Disponível em: <https://deadline.com/2020/08/rl-stine-fear-street-movie-trilogy-netflix-chernin-entertainment-leigh-janiak-director-the-summer-of-fear-2021-1203010276/>. Acesso em: 02 ago. 2021.

<sup>3</sup> O uso do termo (sub)gêneros é utilizado para incorporar tanto gêneros quanto subgêneros.

A trilogia conta a história da cidade de Shadyside, Ohio, supostamente assombrada pela bruxa Sarah Fiers, morta no século XXVII. Segundo a lenda, a cada 15 anos, em média, uma tragédia ocorre na cidade: um morador é apossado pelo espírito de Fiers e começa uma matança. Tais eventos impedem que a cidade consiga se desenvolver econômica e socialmente, jogando uma aura sinistra sobre ela, principalmente se comparada com sua cidade rival: a rica e desenvolvida Sunnyvale. A mais nova matança se dá em 1994, quando um jovem mascarado assassina sete pessoas em um *shopping*, sendo morto por um policial, o delegado Nick Goode.

Deena e seus amigos acabam se envolvendo na trama quando Sam, ex-namorada da protagonista, encontra o esqueleto da bruxa. Depois de tal evento, os assassinos que já passaram por Shadyside se materializam com intuito de matar a garota. Cabe ao grupo de Deena proteger Sam, enquanto tenta acabar com a maldição de uma vez por todas. Segundo a lenda, a bruxa Sarah Fiers só descansará quando sua mão — decepada — for reunida com o seu corpo. Após mais mortes, o primeiro filme acaba de forma inconclusiva — e cabe aos protagonistas escutarem o relato da sobrevivente do penúltimo massacre de Shadyside: história contada em *Fear Street: 1978*, um *slasher* passado em um acampamento de férias. Lá acompanhamos a história de como Ziggy sobreviveu aos *serial killers* (perdendo a irmã no processo) e achou a mão de Fiers.

A partir do relato de Ziggy adulta, Deena e seus amigos descobrem a localização do membro decepado e conseguem juntá-lo com corpo da bruxa. No entanto, ao invés de terminar a “maldição”, a protagonista é mentalmente transportada para o século XVII, na colônia puritana de Union (que precedeu as cidades de Shadyside e Sunnyvale), podendo reviver os últimos dias de Sarah Fiers. Essa é a primeira metade da narrativa em *Fear Street: 1666*. Nela descobrimos que a maldição foi na verdade evocada por um homem — Solomon Goode, que fez um pacto satânico para conseguir sucesso econômico. Em troca, ele oferece “a alma” de Union — fazendo com que seus moradores sejam afetados de 15 em 15 anos por possessões satânicas. Ao ser descoberto por Fiers, incrimina a jovem como bruxa — alegando que ela é responsável por corromper a colônia, sendo sua sexualidade usada como indício de sua culpa: a garota era lésbica, assim como Deena.

Voltando a 1994 (o filme inclusive faz um marcação no meio do 3º filme — o chamando de “*Fear Street: 1994 – Parte 2*”), Deena, Ziggy e seus amigos, descobrem o verdadeiro culpado pela tragédia mais recente: o delegado Nick Goode, sucessor de Solomon. Deena descobre que durante gerações a família Goode continua evocando o demônio em troca de sucesso econômico — inclusive, sendo isto o responsável direto pela riqueza de Sunnyvale, e as tragédias de Shadyside. Em um confronto final, Deena mata Goode e acaba de uma vez por todas com a maldição, podendo fazer justiça a alma e a história de Sarah Fiers.

### O suburbanismo fantástico em *Fear Street: 1994*

O primeiro filme da trilogia se inicia como um típico *slasher*. Uma jovem, interpretada por Maya Hawke (de *Stranger Things*), é perseguida por um psicopata com máscara de caveira em um *shopping* vazio. Até o último momento acreditamos que ela vai se safar, porém, uma faca cravada em seu peito sela seu destino. Para os ávidos de filme de horror, a referência é clara: *Pânico* (Scream, Wes Craven, 1996) — a obra que gerou um novo ciclo de *slashers* na década de 1990. Na obra noventista era Drew Barrymore, também sendo a atriz mais conhecida de todo o elenco, que morria nos primeiros minutos do filme surpreendendo a audiência. Aqui, a repetição da fórmula ganha tons de homenagem. Porém, nem tudo é repetição: a obra reserva uma surpresa — ao contrário de *Pânico* —, na sequência de *Fear Street: 1994*, o assassino é morto e sua identidade revelada.

Tal surpresa, mais do que narrativa, é genérica. *Fear Street: 1994* se revela não ser um *slasher*, mas um autêntico exemplar do suburbanismo fantástico. O subgênero conceituado por Angus McFadzean (2017; 2019), a partir da conceituação sintático/semântica de Altman (1984), se refere à obras que semanticamente unem a ambientação do subúrbio/*small town* estadunidense, com elementos de fantasia, horror e ficção científica, enquanto sintaticamente trabalham com a narrativa de amadurecimento (original dos *coming of age dramas*) com o melodrama do herói (típico do cinema de fantasia). São o caso de trabalhos como *E.T. – O Extraterrestre* (E.T. – The Extraterrestrial, Steven Spielberg, 1982), *Os Goonies* (The Goonies, Richard Donner, 1985) e os mais recentes *Stranger Things* (Irmãos Duffer, Netflix, 2016-) e *Turma da Mônica – Laços* (Daniel Resende, 2019).

Vale ressaltar que a interlocução do subgênero com o horror não é nova, como é o caso de obras como *Poltergeist* (Toby Hopper, 1982), *A Hora do Espanto* (Fright Night, Tom Holland, 1985) e *It – Uma Obra Prima do Medo* (It, Tommy Lee Wallace, 1990), filmes que receberam *remakes* na década de 2010, e que são inequívocos exemplares do gênero. A própria série *Goosebumps* do escritor R.L. Stine foi adaptada para o cinema dentro do suburbanismo fantástico em 2015 (dirigida por Rob Letterman) e 2018, com *Goosebumps: Halloween Assombrado* (Goosebumps: Haunted Halloween, Ari Sandel).

Em *Fear Street: 1994*, a diretora, Leigh Janiak, utiliza-se deste denominador comum (o Horror), para brincar com as expectativas de sua audiência ao transitar entre o *slasher* e o suburbanismo fantástico. Não só na já comentada primeira cena, mas também em sua sequência final de ação: já cientes de que se trata de uma obra dentro do suburbanismo fantástico, e na expectativa de que o filme siga as convenções narrativas do subgênero, somos surpreendidos com

a sangrenta morte de um dos integrantes do CCP<sup>4</sup> — mutilada em um cortador de carne. Aqui não só a morte violenta da personagem surpreende, como a visualidade da cena — algo que esperaríamos assistir em um *slasher* e que nos acaba pegando desprevenidos, aumentando seu fator surpresa. Esta estratégia, é claro, se utiliza da subversão do conceito de Steve Neale sobre gêneros, que segundo ele, são sistemas específicos de expectativa e hipóteses que os espectadores trazem consigo para a experiência cinematográfica (2000, p.46). Aqui, expectativas e hipóteses são desafiadas pelo transitar entre subgêneros, por mais que se mantenha um gênero matriz: o Horror.

Esses elementos do *slasher* estão longe de serem as únicas quebras de expectativa de *Fear Street: 1994* quanto ao suburbanismo fantástico. A principal delas, sem dúvidas, é a caracterização de sua protagonista: uma mulher negra e lésbica. Vale ressaltar que o androcentrismo, a branquitude e a heteronormatividade são marcas da quase totalidade dos filmes do subgênero — desde sua concepção na década de 1980, e que só começa a ser desconstruída de forma mais enfática nos últimos anos. Não coincidentemente, é a própria Netflix que mais vem investindo nesta desconstrução em filmes como: *A Gente se vê Ontem* (*See You Yesterday*, Stefen Bristol, 2019) e *Vampiros vs The Bronx* (*Vampires vs The Bronx*, Osmany Rodriguez, 2020).

Aproveitando tal pontuação, impossível não citar uma interessante interlocução entre a plataforma de *streaming* e o suburbanismo fantástico quanto subgênero — a metareferencialidade presente no reaproveitamento de atores. Na trilogia *Fear Street*, por exemplo, além de Maya Hawks, a atriz Sady Sink e o ator Randy Havens de *Stranger Things* também fazem parte da trama. A própria diretora, Leigh Janiak, brinca que competia no uso de elementos semânticos com seu marido, um dos diretores de *Stranger Things*<sup>5</sup>, uma vez que gravaram suas obras de forma paralela. Vale citar que Benjamin Flores Jr., o Josh, também protagoniza um CCP em *Fim do Mundo* (*Rim of the World*, McG, 2019), outro filme do subgênero na Netflix.

Outra oxigenação que o filme traz para o suburbanismo fantástico é para o período que ele aponta sua nostalgia — não mais para os anos 1980 (McFADZEAN, 2019) —, mas para os anos 1990. Isto repercute em uma série de escolhas semânticas como a sua trilha sonora (com músicas dos Pixies, Garbage, Cypress Hill, Prodigy e Radiohead) e a incorporação de elementos típicos dos primórdios do digital (Figura 2) como os *paggers*, computadores, bate papos *online* e videogames. Isto, por sua vez, representa um desvencilhamento da cultura analógica dos anos 1980, embora ainda repercutindo a “tecnostalgia” tal qual conceituada por Cormie, Castellano e Meimaridis (2019). No entanto, ressalta-se que a inexistência do celular (que só se popularizaria nos anos 2000)

<sup>4</sup> Coletivo de Crianças/Jovens Protagonistas, típico do suburbanismo fantástico, como apontado por Ashley Carranza (WETMORE, 2018).

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.omelete.com.br/terror/rua-do-medo-stranger-things-panico>. Acesso em: 30 jul. 2021.

facilita algum dos principais desdobramentos narrativos do suburbanismo fantástico — como a falta de controle familiar sob o paradeiro de seus filhos e a dificuldade em se contatar as autoridades.

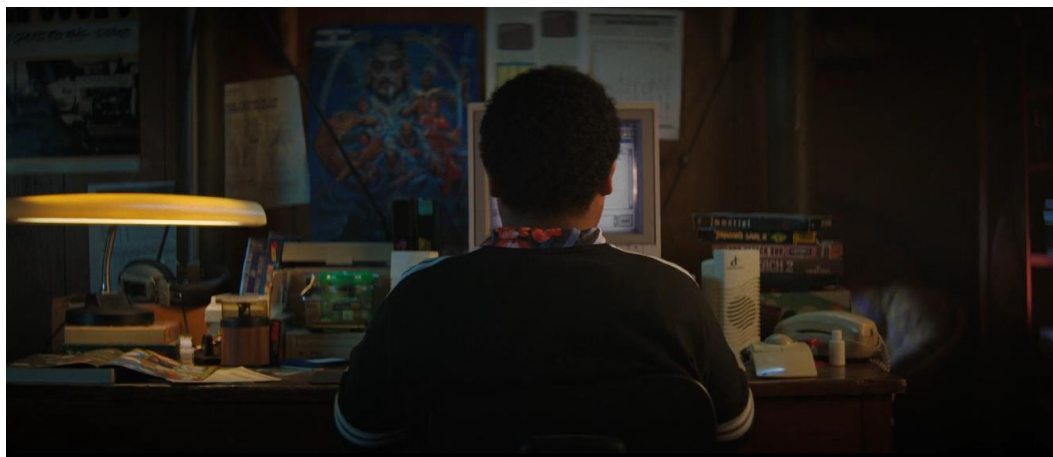


Figura 2 – Josh é o personagem mais vinculado à tecnologia na trama (sendo inclusive chamado de nerd pelos colegas); é através dele que vemos as principais referências à tecnologia do período. Fonte: Frame de *Fear Street 1994*.

Ainda é bastante recente para se fazer maiores teorizações, mas pode se presumir que essa “mudança de década” seja um indício de uma mudança referencial do próprio subgênero dentro do ciclo reflexivo que se iniciou em 2010 (McFADZEAN, 2019). Em outras palavras, a década de 2010 foi marcada por múltiplos filmes e séries do suburbanismo fantástico passados no final dos anos 1970 e anos 1980 como *A Ressaca* (*Hot Tube Time Machine*, Steve Pink, 2010), *Super 8* (J. J. Abrams, 2011), *Stranger Things, It – Capítulo 1* (*It – Chapter 1*, Andy Muschietti, 2016), *Verão de 84* (*Summer of 84*, Anouk Whissel, François Simard, Yoan-Karl Whissell, 2018), *Bumblebee* (Travis Knight, 2018) e *Turma da Mônica – Laços*. Isto, é claro, estaria de acordo com própria homenagem a gênese do subgênero que se deu naquela década — mas também com o “pêndulo da nostalgia”<sup>6</sup> — o aumento natural de remakes depois de 30 anos da produção original. Isto se dá, presumivelmente, pois a geração que tinha aquelas obras como referência na juventude, agora tem idade para homenageá-las em suas produções.

Agora, entrando em 2020, pode se imaginar que de acordo com o pêndulo da nostalgia, se espere um aumento de obras do suburbanismo fantástico nostálgicas da década de 1990. Vale lembrar que múltiplos clássicos do subgênero são desse período como *Esqueceram de Mim* (*Home Alone*, Chris Columbus, 1991), *Abracadabra* (*Hocus Pocus*, Kenny Ortega, 1993), *Jumanji* (Joe Johnston, 1995) e a série *Eerie, Indiana* (José Rivera e Karl Schaefer, NBC, 1991-1993). Aproveitando a discussão sobre nostalgia, vamos agora ao segundo capítulo da trilogia para discutir como ela aborda um dos subgêneros mais metarreferenciais do horror.

<sup>6</sup> Disponível em: <https://thepatterning.com/2017/02/13/the-nostalgia-pendulum-a-rolling-30-year-cycle-of-pop-culture-trends/>. Acesso em: 29 jul. 2021

### O *slasher* em *Fear Street: 1978*

Se *Fear Street: 1994* engana seus espectadores ao fingir ser um *slasher*, *Fear Street: 1978* aplaca a ânsia que qualquer um pudesse ter. O segundo filme da série segue praticamente todos os pontos narrativos da fórmula do subgênero listados por Carol Clover (2015) — incluindo seus principais elementos semânticos: o assassino e sua arma, o lugar horrível, as vítimas, o choque, a fixação pelo corpo e, claro, a *final girl* (conceito cunhado por Clover em 1992). Proponho, nesse tópico, se debruçar sobre cada um desses pontos levantados por Clover, para discutir como o filme de Leigh Janiak os trabalha (e, de certa forma, os subverte).

Começamos pela figura do assassino, ao qual Janiak já demonstra o interesse em alterar algumas de suas convenções. Não que ele não contemple algumas características clássicas de seus vilões — o matador segue a cartilha escrita por Clover: um homem que se utiliza de uma arma que necessita de proximidade física (no caso um machado) e com questões vinculadas a sexualidade (o filme dá indícios de que ele seja virgem). A grande diferença se dá pois o filme não segue a fórmula dos *slashers* das últimas décadas, e se utiliza da fórmula do pai do subgênero: *Halloween* (John Carpenter, 1978), não fazendo mistério da identidade do assassino e nem de seus motivos para a matança. Trata-se de Tommy, namorado de Cindy, irmã mais velha de Ziggy e cuja “máscara” (um saco de estopa, em homenagem à franquia *Sexta-Feira 13*), é colocada pela protagonista na tentativa de prejudicar sua visão, não se tratando de um “disfarce”. Os motivos, é claro, fazem parte da “maldição de Fiers”, cujas escolhas dos condenados são completamente randômicas, apenas requerendo ser um morador de Shadyside. A “curiosidade” gerada pelo filme fica em descobrir como Ziggy irá sobreviver, e o seu fator surpresa fica por conta de descobrirmos que Ziggy trocou de identidade com sua irmã, morta no atentado.

Quanto ao “lugar horrível”, outro elemento do *slasher*, o filme faz mais uma homenagem a ele: um acampamento de férias de verão. Lembro que esta é a ambientação de dois dos mais famosos filmes do subgênero — *Sexta Feira 13* (*Friday 13th*, Sean Cunningham, 1980) e *Acampamento Sinistro* (*Sleepaway Camp*, Robert Hiltzik, 1983). A diferença, no entanto, fica no segundo “lugar horrível” que homenageia narrativas mais comuns ao suburbanismo fantástico. Tratam-se das cavernas labirínticas que passam por baixo do acampamento, e que, podendo ser navegadas somente por mapas, remetem à obras audiovisuais como *Os Goonies*, *It* e a própria *Stranger Things*.

As vítimas e o choque são outro ponto que chamam a atenção em *Fear Street: 1978* pela sua subversão às convenções do (sub)gênero. Clover (2015, p.48) ressalta que jovens sexualmente ativos e/ou usuários de drogas recreativas são o alvo primordial dos assassinos na história dos *slashers*. O

alvo secundário seriam as autoridades (como policiais, diretores e coordenadores) ineficientes em seu papel de proteger a sociedade. Vale ressaltar que ambos os tipos de vítimas estão historicamente alinhados a uma conjuntura *reaganista* (TROY, 2005; EHRMAN, 2005), marcado pela retórica econômica liberal, guerra às drogas e retorno de forte conservadorismo no discurso a respeito das liberdades sexuais. Ou seja, enquanto jovens são mortos (aparentemente) por serem imorais frente ao discurso hegemônico da classe média estadunidense, o assassinato dos adultos são uma inferência à falibilidade do Estado. Vale ressaltar que foi Regan que cunhou a expressão “As nove palavras mais assustadoras que alguém pode dizer são: Eu sou do governo e estou aqui para ajudar” (SIROTA, 2011, p.79).

Já em *Fear Street: 1978* essas máximas quanto às vítimas não são reproduzidas. Ou, ao menos, não em sua totalidade: Joan, uma alegre moradora de Shadyside, é visceralmente morta após acender um baseado pós-sexo. No entanto, sua morte mais parece uma referência aos filmes antigos, sendo, inclusive, a única cena de (breve) nudez de toda a trilogia. Seu assassinato, contudo, é apenas mais um: crianças, retratadas sem nenhum pingão de malícia, também são violentamente mortas (Figura 3). E por mais que o filme reserve a possibilidade de ser explícito apenas com o assassinato de personagens mais velhos, recordo que a morte de crianças é algo extremamente raro nos *slashers*. Em *Fear Street: 1978*, Leigh Janiak demonstra que não existe um motivo nessas mortes, sendo elas completamente aleatórias e, dessa forma, destituindo qualquer possibilidade de se inferir culpa à vítima. Em outras palavras, um usuário de maconha tem tanta chance de ser morto quanto uma criança que só quer fazer novas amizades. A morte deixa de estar atrelada à uma condição da vítima, e passa a ser vinculada somente ao assassino.



Figura 3: Uma criança é morta pelo *serial killer*: ao contrário de outras mortes, que são mais gráficas, essa é a imagem mais explícita de seu assassinato; ao vitimizar uma criança, a obra tira qualquer componente moralizante acerca das vítimas do *slasher*. Fonte: *Frame* de *Fear Street 1978*.

Por fim, é justamente quanto às questões atreladas ao corpo e (ao gênero) da *Final Girl* que o segundo filme da trilogia mais parece se apegar às convenções de (sub)gênero. Clover aponta que existe uma “codificação masculina” vinculada ao arquétipo da *final girl* (2015, p.48): seja pelo seu nome (ocasionalmente neutros como Avery, Sidney ou Chris), pela sua relutância sexual, pelo seu distanciamento de outras garotas e/ou pelos seus interesses hegemonicamente atrelados à masculinidade. Em *Fear Street: 1978* tais características parecem estar bem divididas entre as duas irmãs: Ziggy e Cindy (mostrando não só a natureza complementar das duas, como também com intuito de gerar dúvidas sobre qual delas será a *final girl*). Dentro da leitura de Clover, a sintaxe do ciclo clássico dos *slashers* (1978 até meados dos anos 1980), seria marcado por uma transição da protagonista entre sua feminilidade (pontuada por sua vulnerabilidade), para a masculinidade (o momento em que ela reage ao seu perseguidor).

Vale ressaltar que o clássico trabalho de Clover vem, entre outros objetivos, com intuito de desmistificar a leitura de que o subgênero tenha naturalmente uma retórica de empoderamento feminino, desvinculando-se assim de críticas a elementos inerentemente machistas de sua construção. Como a autora pontua, se o discurso é completamente masculino, a *final girl* não é mulher “apesar” da audiência masculina, mas justamente por ela (CLOVER, 2015) — sendo vistas primordialmente a partir do prisma da experiência masculina. Por isto, se faz necessária uma leitura cuidadosa com a proposta ambígua que *Fear Street: 1978* se propõe, tanto em tentar homenagear as convenções do subgênero quanto subverter os corpos ali retratados.

David Green propõe, a partir da perspectiva *queer*, uma leitura de que a *Final Girl* na verdade seja a *Finalizing Woman* no sentido que ela é normalmente a personagem que põe um fim ao vilão — retratado usualmente como virgem, inerte sexualmente ou transsexual. Nesse sentido, a morte do vilão seria a restauração da heteronormatividade pelas mãos da mulher heterossexual (GREEN, 2011) que vingaria a morte de jovens sexualmente ativos. Embora *Fear Street: 1978* dê a possibilidade de estabelecer esta leitura crítica (afinal, existem inferências de que Tommy, o vilão, seja virgem e de que tanto Ziggy quanto Cindy sejam heterossexuais) — vale considerar pelo menos dois contrapontos. O primeiro é a preocupação clara de Leigh Janiak e da produção, em escalar um *casting* e representar personagens não só etnicamente, como sexualmente e genericamente diversos. O segundo é a recontextualização que o segundo filme passa após assistirmos *Fear Street: 1666*, apontando que o verdadeiro vilão da trama é Nicky Goode: um homem hétero, branco, cis e de classe média-alta.

Aproveitando o gancho, vamos ao último filme da série, para discutir como é ele que dá grande parte do substrato crítico para seus predecessores, ao esclarecer a verdadeira história por trás da *Shadyside* e de Sarah Fiers.

## O gótico estadunidense em *Fear Street: 1666*

Ao fim de *Fear Street: 1978*, Deena (em 1994) consegue, a partir do relato de Ziggy, reunir a mão de Sarah Fiers ao seu corpo. Nesse momento, a protagonista da trilogia é enviada diretamente para 1666, para vivenciar na pele de Fiers, os seus últimos dias de vida. Esta escolha narrativa é bastante simbólica das intencionalidades do filme — que nos coloca para, pela primeira vez na trilogia, ver a realidade a partir dos olhos da mulher morta acusada de bruxaria. Vale lembrar que o POV (*point of view* ou ponto de vista) é um instrumento bastante comum no horror (e principalmente nos *slashers*), tanto para criar identificação com a protagonista quanto para nos colocar na pele do vilão (CLOVER, 2015). Aqui, a função é simultânea — o POV de Sarah Fiers faz nos identificar com a suposta vilã, ao colocá-la como protagonista, e conseqüentemente nos colocar para questionar se de fato é a antagonista da trilogia.

Ressalto, que a ambientação no século XVII faz com que o filme abra mão de homenagear primordialmente outros filmes, e passe a fazer referências para estilos de origem literária, no caso, o gótico estadunidense. Marcado pelo conflito simbólico entre civilização e natureza (e seus desdobramentos como virtude e pecado, moral e instinto, cristianismo e paganismo...) o subgênero evoca as principais ansiedades colonizatórias dos Estados Unidos: a necessidade de habitar as "fronteiras selvagens" do país e o conseqüente peso divino de precisar "fundar a utopia terrena". Berenice Murphy (2009) vai fazer uma interessante genealogia da transição entre o gótico europeu e o estadunidense com a chegada dos puritanos. A autora diz que o gênero se pauta no credo de colonos e pioneiros em ser ver como escolhidos por Deus para criar uma nova Jerusalém no Novo Mundo, ou seja, a possibilidade de se construir a sociedade perfeita (e abençoada) na Terra.

No gótico, é claro, tal sociedade está fadada ao fracasso — uma vez que o mal impedirá que os intuítos utópicos daquela comunidade sejam levados a frente. É nesse ponto que o gótico estadunidense faz ligações sintáticas com o *slasher* e o suburbanismo fantástico: em todos estes subgêneros o "Outro" (aquele não civilizado, ou que não assimilou os valores hegemônicos) é quem coloca em risco o *status quo* da "terra sagrada". Lembrando que os subúrbios estadunidenses desde sua concepção no início do século XX, a partir da retórica do "*Sonho Americano*" (COONTZ, 2000) se colocaram neste posto de "utopia" tal qual fizeram os colonos com seus assentamentos. Vale ressaltar também que os próprios moradores dos subúrbios construídos a partir da década de 1950 se chamavam de pioneiros (BAXANDALL; EWEN, 2000, p.153) — evocando mais ainda tal paralelismo. Esta ligação fica muito clara em *Poltergeist* (Toby Hopper, 1982) — filme que representa a transição entre o suburbanismo gótico e o suburbanismo fantástico (McFADZEAN, 2019). Na obra,

é o alastramento dos subúrbios (*suburban sprawl*) sobre os horizontes verdes que faz com que a família Freeling fique suscetível a ser amaldiçoada (sua casa é construída sobre um cemitério).

Já em *Fear Street: 1666*, as apreensões daqueles pioneiros com o “Outro” (Figura 4) antecedem os eventos sobrenaturais. Ou seja, o mal é anterior a maldição. Isto se manifesta, por exemplo, no desconforto que a mãe de Hannah Miller tem nas relações de sua filha com Sarah Fiers, com as importunações que “Mad Thomas” faz a Fiers, as suspeitas levantadas ao comportamento adolescente e, principalmente, com a figura da “viúva”. A viúva é uma mulher excluída do assentamento e acusada de ser uma “bruxa” que “bebe sangue de virgens” por ter se casado com um nativo (ou seja, um selvagem diante daquele pensamento). Não coincidentemente é um outro viúvo (ou seja, a representação da trágica ruptura da família), Solomon Goode, o verdadeiro culpado por amaldiçoar aquela terra. É o homem que faz um pacto com o demônio amaldiçoando Union (que viria a se tornar Shadyside) em troca de benesses materiais para si e seus descendentes. Aqui, cabe ressaltar que, como vislumbramos nos filmes anteriores, tais benefícios visam somente a ascendência e manutenção na classe média — não sendo pedidos de poder ou riqueza ilimitada, delineando indiscutivelmente à classe social que é criticada.



Figura 4 – Sarah Fiers é julgada pela população de Union após ser acusada de ter um caso com Hannah Miller; a cena acima nos coloca na pele da personagem, sendo alvejada pelos olhares dos moradores. Fonte: *Frame de Fear Street: 1666*.

Em outras palavras, *Fear Street: 1666* traz uma leitura de que foi o homem branco, em sua ânsia por ascender a classe média (ou seja, a construir o “Sonho Americano”), que amaldiçoou o Estados Unidos como possibilidade de utopia. No entanto, essa maldição não era pra todos, uma vez que o homem branco manteve seus privilégios durante os séculos, mas restrita à corpos tratados como periféricos como de nativos, negros, mulheres e LGBTQIA+. Aqui, a figura da bruxa (uma mulher lésbica) aparece como bode expiatório desse processo. Vale lembrar que essa figura mitológica, segundo Merchant, foi perseguida como a encarnação do “lado selvagem” da natureza

(MERCHANT, 1980 apud FEDERECI, 2017) — reverberando a dicotomia entre a civilização e natureza feita pelo gótico, porém sob uma perspectiva moderna: natureza e (in)civilização.

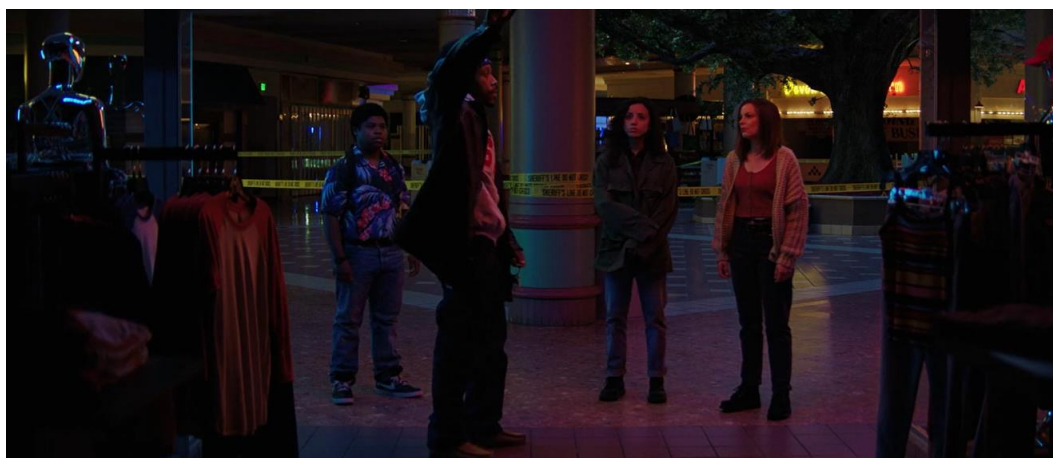
Nesse sentido faz se imprescindível fazer uma relação da figura da bruxa como bode expiatório com a leitura proposta por Silvia Federeci em *O Calibã e a Bruxa* (2017). A autora aponta que o mito da bruxaria e a veiculação das “caças as bruxas” vinha com intuito de um projeto de expropriação, tática que guarda algumas similaridades com a retórica da “selvageria indígena” como justificativa para o processo colonizatório. No caso feminino, a expropriação não só se dava a partir da apropriação de seu trabalho pelo homem (dentro do processo de transição do feudalismo para o capitalismo), como também do controle de seu processo reprodutivo (2017, p.203). No caso de *Fear Street: 1666*, não é à toa que seja Sarah Fiers, uma mulher lésbica (cuja sexualidade não se encaixa no modelo reprodutivo heteronormativo), que receba a alcunha de bruxa.

Neste sentido, a obra ressalta como os conhecimentos de Sarah Fiers ao mesmo tempo em que são reconhecidos por aquela sociedade, também são o que gera a ansiedade e temor. Então, se na primeira cena de *Fear Street: 1666* vemos Fiers praticando uma cesárea em uma porca, salvando sua vida e de seu rebento, isto remete ao fato de que muitas bruxas eram parteiras ou mulheres com conhecimento do controle reprodutivo (FEDERECI, 2017). E é este mesmo conhecimento que gera temor — primeiro quando ela mata a mesma porca quando esta come seus próprios filhotes — em uma manifestação biológica da corrupção da terra, típica do gótico (MORGAN, 2002). Depois, quando Fiers é acusada de enfeitiçar o pastor que assassinou doze crianças da aldeia. Federeci (2017) lembra que bruxas eram historicamente acusadas de sacrificar crianças para o demônio, em uma versão “literal” dos crimes reprodutivos ao que eram acusadas lésbicas, conhecedoras de anticonceptivos e abortivos, mulheres inférteis etc.

Depois de ter seu destino definido por um homem branco — ao ser acusada de bruxaria, ao fim da primeira parte de *Fear Street: 1666* (antes de retornarmos ao século XX), é notável que Leigh Janiak dê a Sarah Fiers, sua trágica heroína, algum tipo de agência sobre seu próprio destino. Primeiro quando esta nega se tornar esposa de Solomon, em uma inferência à não se subjugar a instituição hegemônica da família heteronormativa, recusando a passividade e obediência que lhe tentavam impor (FEDERECI, 2017), e depois, ao acatar a alcunha de bruxa para preservar sua amada, Hannah Miller, do mesmo destino que ela. Nesse sentido, a personagem de alguma forma escapa, mesmo que minimamente, de ser protagonista apenas por ser “morta, estuprada, perseguida e intimidada”, como se tornou comum ao gênero do Horror (CARDOSO, 2015, *online*). Assim, em *Fear Street: 1666* se declarar bruxa não é um ato de vilania, mas de sacrifício pelo próximo — como aprende Deena ao final de sua jornada pelo século XVII.

**Fear Street 1994 – Parte 2**

Ao voltarmos a 1994, na segunda metade de *Fear Street: 1666*, o *slogan* da série “O tempo muda, o mal não” ganha novas compreensões. Não se remete a recorrência de *serial killers* em Shadyside — mas ao constante causador daquele mal. Falo de uma classe média patriarcal e heteronormativa, capaz de condenar outros corpos em troca de se manter naquela posição de privilégio. Chama a atenção que seja em um *shopping* construído sobre a árvore onde Sarah Fiers foi enforcada, o confronto final dos personagens (Figura 5): o símbolo do poder econômico consumista, cuja arquitetura genérica predou sobre áreas de lazer (como o acampamento de 1978) e sítios históricos e ancestrais (como o assentamento de Union em 1666).



25

Figura 5 – O grupo de Deena se prepara para o confronto final no *shopping*; ao fundo, do lado direito, é possível ver a árvore onde Sarah Fiers foi enforcada (e onde estava sua mão): aquele local já foi a colônia de Union, que originou Shadyside, e um acampamento de férias. Fonte: Frame de *Fear Street 1666*.

Em 1994, também temos finalmente a conclusão do arco de maturação de Deena — parte inerente da sintaxe do suburbanismo fantástico. No entanto, diferente do que é normal no subgênero (onde somos apenas testemunhas desse processo), este amadurecimento é feito de forma compartilhada com o espectador: se dá quando nós nos juntamos a Deena para enxergar o mundo pelos olhos de Sarah Fiers — em um exercício conjunto de empatia. A jornada de crescimento advém justamente de aprender a história sobre seus antepassados — outras mulheres.

De tal forma, a trilogia subverte a sintaxe de um dos maiores clássicos do suburbanismo fantástico: *De Volta para o Futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985). Se, na trilogia oitentista, é necessário ir até o passado para mudar o presente, aqui, é necessário ir até o passado para entender o presente — e, a partir daí, poder mudar o futuro. Uma reivindicação de uma narrativa hegemônica que inferiu por séculos (e ainda infere) violência aos corpos periféricos — tal qual Silvia Frederici (2017) faz ao também ressignificar a figura mitológica da bruxa.

A revelação final de se colocar como vilão da trama uma autoridade policial certamente não é nova, mas é representativo que em um filme protagonizado por uma personagem negra e lésbica, seja um homem cis hétero de classe média-alta, que seja o grande antagonista. Ainda mais que este seja derrotado por um grupo formado inteiramente por mulheres e/ou negros — corpos periféricos e historicamente associados à bruxaria e a “práticas satanistas”. O massacre e/ou a perseguição desses corpos destruiu um “universo de práticas, crenças e sujeitos sociais cuja existência era incompatível com a disciplina do trabalho capitalista” (FREDERICI, 2017, p.294) — e que agora começam a ganhar voz dentro dos meios hegemônicos.

### Considerações finais

A trilogia *Fear Street* representa (em variados graus, é claro) um passo nesse processo de reivindicação histórica discutida no último tópico. Ao colocar mulheres negras como protagonistas de subgêneros historicamente androcêntricos e/ou brancos, como o suburbanismo fantástico e o gótico estadunidense, atende-se a uma demanda histórica desses corpos para ocuparem papéis de destaque nestas narrativas. Nas palavras da própria diretora, Leigh Janiak, os filmes “foram uma oportunidade de contar uma história onde um romance *queer* dirigia os eventos da narrativa” e que o próprio material base, as histórias de R.L. Stine “eram muito brancas e muito hétero”<sup>7</sup>.

Estas mudanças, é claro, também estão presentes nos bastidores de sua própria produção — sabemos como ainda é rara a presença de mulheres na direção em obras de grande orçamento e, ainda mais, para dirigir três filmes de uma só vez. Quanto a isto, chama-se a atenção para um aspecto de ineditismo trazido pelos filmes: a estratégia mercadológica praticamente inédita da Netflix. A trilogia certamente ocupa um lugar híbrido entre filme e série, e, apesar de ter uma coesão narrativa em cada uma das obras, claramente é produzida com intuito de ser assistido em conjunto. O fato de cada filme ser lançado com uma semana de diferença entre eles, remete ao próprio modelo de exibição clássico das séries (e que a própria Netflix transformou, ao começar a lançar temporadas todas de uma só vez).

Também vimos, no decorrer deste artigo, como Leigh Janiak se aproveita dessa estrutura de trilogia/série possibilitado pela Netflix, para brincar com os subgêneros e seu horizonte de expectativas. Da mesma forma que sua estrutura de filme permite que ela trabalhe de forma bem delineada cada subgênero, com uma estrutura e estética bem definida, seu encadeamento narrativo faz com que os subgêneros emprestem seus elementos semânticos e sintáticos uns para os outros. Seu trabalho, inclusive, contribui para o estudo entre vinculações sintáticas e semânticas dos

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.firstpost.com/entertainment/fear-street-director-leigh-janiak-discusses-why-netflix-trilogy-is-propelled-by-a-queer-romance-9820751.html>. Acesso em: 01 ago. 2021.

subgêneros, como aqui começamos. Aproveitaria para destacar — como horizonte de pesquisa, o aprofundamento em como o suburbanismo fantástico empresta uma sintaxe de “restauração do *status quo*”, o *slasher* a “restauração da heteronormatividade” e o gótico estadunidense “de condenação da utopia” — temas que perpassam (e são subvertidos) pelos três filmes.

Neste sentido, de forma geral, vê-se um intuito de inovação do cinema de (sub)gênero pela Netflix. Dentro de um modelo de produção contemporaneamente criticado por ser regido pelos algoritmos, é, certamente revitalizante ver inovações ou subversões, seja na forma de produção, seja na escalação do elenco e da equipe, ou seja nos temas e nos elementos semânticos e sintáticos de suas obras. Este, é claro, não se trata de um movimento inédito da Netflix e nem da indústria como um todo, mas parte de uma conjuntura recente de todo cinema de Horror. Filmes contemporâneos dirigidos por realizadores e realizadoras, negros, latinos e LGBTQIA+ como *O Senhor Babadook* (The Babadook, Jennifer Kent, 2014), *O Convite* (The Invitation, Karyn Kusama, 2015), *A Feiticeira do Amor* (The Love Witch, Anna Biller, 2016), *Vingança* (Revenge, Coralie Fargeat, 2017), *Suspiria* (Luca Guadagnino, 2018), *Nós* (Us, Jordan Peele, 2019) e *Vampiros vs The Bronx* (Vampires vs The Bronx, Osmany Rodriguez, 2020) em maior ou menor grau, e com diferentes orçamentos, trazem contribuições e inovações semânticas, sintáticas e narrativas ao gênero, e devem ser mais profundamente analisados.

Por fim, é primordial sublinhar a importância da entrada destas perspectivas periféricas no Horror e nos diferentes subgêneros que se ramificam e/ou que bebem de sua fonte, afinal, se trata do gênero mais aficionado pelo corpo (PINEDO, 1997). Vimos como o gótico estadunidense (MORGAN, 2002), o *slasher* (CLOVER, 2015) e o suburbanismo fantástico (McFADZEAN, 2019) tiveram raízes moralizantes em sua gênese — servindo tanto como *cautionary tales* (contos preventivos), quanto fábulas de amadurecimento que reforçavam uma perspectiva hegemônica. A difamação da natureza dos corpos periféricos e de suas práticas é uma prática inerente do capitalismo (FEDERECI, 2017) e que foi (e ainda é) perpetuada pelo cinema de Horror.

A trilogia *Fear Street* surge em uma conjuntura em que o “Outro” reivindica os meios hegemônicos (no caso, o cinema de maior orçamento) para contar aquilo que o aterroriza. E, através de seus olhos, podemos ver que tratam-se de horrores muito mais reais do que os clássicos do gênero de Horror. Saem bruxas e *serial killers* mascarados, entram autoridades e uma classe média branca patriarcal.

## Referências bibliográficas

- ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. **Cinema Journal**, Texas, v. 23, n.3, p.6-18, 1984.
- BAXANDALL, Rosalyn; EWEN, Elizabeth. **Picture Windows: How the Suburbs Happened**. New York: Basic Books, 2000.
- CARDOSO, Glênis. Os Monstros que Fazem de Nós: A Bruxa. **Verberenas**, v.1, n.0, 2015.
- CLOVER, Carol. **Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film**. Princeton: Princeton UP, 2015.
- COONTZ, Stephanie. **The Way We Never Were: American Families and the Nostalgia Trap**. 2.ed. New York: Basic Books, 2000.
- CORMIER, Jasmin; CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. **Tecnostalgia: Del filtro retro a la nostalgia en Netflix**. Vallencia: La Caja Books, 2018.
- EHRMAN, John. **The Eighties**. American in the Age of Reagan. 2005.
- FEDERICI, Silvia. **Calibã e a Bruxa**. Mulheres, corpo e acumulação primitiva. São Paulo: Elefante. 2017.
- GREEN, David. The Finalizing Woman. Horror, Femininity and Queer Monsters. *In: Representations of Femininity in American Genre Cinema*. New York: Palgrave Macmillan, 2011.
- McFADZEAN, Angus. The suburban fantastic: A semantic and syntactic grouping in contemporary Hollywood cinema. **Science Fiction Film and Television**, Liverpool, v. 10, n. 1, p. 1-25, 2017.
- \_\_\_\_\_. **Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century**. Wallflower Press. Columbia Univesity, NY. 2019.
- MERCHANT, Carolyn. **The Death of Nature: Women, Ecology and the Scientific Revolution**. Nova York: Harper & Row, 1980.
- MORGAN, Jack. **The Biology of Horror**. Southern Illinois University Press, 2002.
- MURPHY, Bernice. **The Suburban Gothic in American Popular Culture**. Palgrave McMillian, 2009.
- NEALE, Steven. **Genre and Hollywood**. Londres: Routledge, 2000.
- PINEDO, Isabel Cristina. **Recreational Terror Women and the Pleasures of Horror Film Viewing**. New York: Albany, 1997.
- SIROTA, David. **Back to Our Future: How the 1980s Explain the World We Live in Now — Our Culture, Our Politics, Our Everything**. New York: Ballantine Books, 2011
- TROY, G. **Morning in America: How Ronald Reagan Invented the 1980s**. Princeton: Princeton University Press, 2005

WETMORE JR., Kevin. **Uncovering Stranger Things: Essays on Eighties Nostalgia, Cynicism and Innocence in the Series.** North Carolina: McFarland Company, 2018.

submetido em: 04 ago. 2021 | aprovado em: 23 nov. 2021

## A representatividade das minorias sociais nas histórias em quadrinhos dos *X-Men* e sua importância para a sociedade

Yuri Garcia<sup>1</sup>  
Thiago Freitas Bastos<sup>2</sup>

**Resumo:** As histórias em quadrinhos por anos foram destinadas ao público masculino. Nas primeiras podíamos observar um padrão étnico social em seus protagonistas. Os heróis eram homens, heterossexuais, brancos, de classe média e com um emprego razoável. O objetivo desta pesquisa exploratória é demonstrar como as HQ's dos *X-Men* se propõem a estabelecer novos olhares sobre as pautas de representatividade e diversidade, mostrando em suas páginas histórias de preconceito sofrido por classes minoritárias. Os quadrinhos de *X-Men* apresentaram a segunda equipe de heróis formada por indivíduos de diferentes nacionalidades, a fim de demonstrar culturas diferentes das já conhecidas. A Marvel Comics cria, em 1992, o seu primeiro personagem assumidamente *gay*. Essas histórias são percebidas pela nossa sociedade como uma forma de emancipação de diferentes costumes, credos, sexualidades e modos de vida.

**Palavras-chave:** História em quadrinhos; *X-Men*; Minorias sociais; Super-heróis.

### The representation of social minorities in the *X-Men* comics and their importance to society

**Abstract:** Comic Books, for years, have aimed male audiences. In the first stories we could observe an ethnic social pattern in its protagonists. The heroes were male, straight, white, middle-class and reasonably employed. The objective of this exploratory research is to demonstrate how the *X-Men*'s comics propose to establish new perspectives on the representation and diversity agendas, showing in its pages stories of prejudice suffered by minority classes. The *X-Men* comics presented the second team of heroes formed by individuals of different nationalities, in order to demonstrate cultures different from those already known. In 1992, Marvel Comics creates its first openly gay character. These stories are perceived by our society as a form of emancipation from different customs, creeds, sexualities and ways of life.

**Keywords:** Comics; *X-Men*; Social minorities; Super-heroes.

<sup>1</sup> Doutor e mestre em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). É docente da Universidade Estácio de Sá (UNESA).

<sup>2</sup> Graduando em Publicidade e Propaganda da Universidade Estácio de Sá (UNESA).

## Introdução

Esta pesquisa, de caráter exploratório, tem como objetivo evidenciar alguns dos temas abordados pelos quadrinhos dos *X-Men*, em questões referentes a minorias sociais, aceitação e preconceito. Além disso, o artigo procura demonstrar como as histórias em quadrinhos dos *X-Men* se propõem a estabelecer novos olhares sobre uma maior pluralidade sociocultural – abordando temáticas que versam e metaforizam pautas sobre representatividade e diversidade.

O universo das histórias em quadrinhos, originalmente, era um local predominantemente habitado por heróis masculinos. As HQ's se caracterizavam como um objeto de desejo para crianças e adolescentes, fazendo parte de um imaginário cultural voltado ao público mais jovem. Atualmente, essas revistas alcançam leitores mais adultos e maduros, demonstrando uma amplitude de seu alcance e respeitabilidade e uma maior qualidade de seus conteúdos.

Cabe aqui ressaltar que, por muitos anos, gerações foram ensinadas e educadas a desempenharem papéis sociais bem delimitados entre meninos e meninas, com orientações rígidas às crianças sobre o que cada gênero teria ou não permissão de fazer. Meninos foram, por muitos anos, observados como guerreiros, valentes e fortes, enquanto meninas eram vistas, pelo menos em grande parte das sociedades ocidentais, como fazedoras de serviços domésticos, indefesas e frágeis. Como diz Chimamanda Ngozi Adichie (2014, p. 7), em seu livro *Sejamos Todos Feministas*: “Ensinamos que eles não podem ter medo, não podem ser fracos ou se mostrar vulneráveis”. Sendo assim, o enredo das HQs de super-heróis sempre foi mais atraente para os meninos, sob esta visão social de guerreiros, do que para meninas. A estrutura patriarcal que rege nossa sociedade identificava padrões comportamentais definidos para os gêneros que, apesar de estarem em constante reestruturação e o debate sobre as camadas machistas dessas definições estar cada vez mais forte, ainda possui uma grande apropriação na cultura popular.

Nesse sentido, o percurso histórico do público das histórias em quadrinhos apenas reflete sintomas de nossa sociedade e seus diversos problemas e categorizações deterministas. Essa perspectiva simplista e dicotômica sobre a concepção do papel associado ao gênero acaba sendo modificada com uma compreensão mais plural do indivíduo e de suas potencialidades. Assim, a manifestação de uma ampliação nesse debate também chega aos produtos culturais midiáticos e, como esse artigo procura evidenciar, nas HQs.

O cenário contemporâneo, cada vez mais, parece procurar compreender a pluralidade das manifestações do humano e colocar pautas minoritárias em debate. O imaginário popular reverbera um panorama em que a desconstrução de padrões hegemônicos e paradigmas machistas, racistas, heteronormativos e colonialistas se torna cada vez mais presente. Dessa forma, as HQs se mostram

como um espaço interessante de análise desse fenômeno, evidenciando metáforas que dialogam com nossa realidade em um viés sociopolítico-cultural.

### O padrão heteronormativo no mundo dos super heróis

Inicialmente, as HQs eram povoadas por heróis que obedeciam a um padrão hegemônico: eram homens brancos, heterossexuais, cisgênero, de classe média, com um bom nível intelectual e com vínculo empregatício, no mínimo, bem estabelecidos. Esse padrão foi observado e disseminado por muitos criadores e escritores de revistas de super-heróis, que foram distribuídas por grandes editoras. Não coincidentemente, esse biotipo do super-herói constituía o que era observado pela elite americana e europeia no fim do século XIX e início do século XX, em histórias de heróis como Super-homem, Batman e Fantasma.

Em 1949, Joseph Campbell publicou *O Herói de Mil Faces* (1997), em que estabelece uma narrativa base que pode ser observada em vários contos de heróis pelo mundo – muitos deles religiosos – e propõe uma trajetória na qual o protagonista mítico encontra o seu caminho de sucesso. No decorrer desse trajeto, podemos observar a etapa intitulada “O Encontro com a Deusa”, em que o paladino se depara com uma forte figura feminina em seu caminho. Levando em consideração o ano de publicação do livro original, nesse momento da história americana ainda podemos observar uma padronização da figura masculina como sendo objeto central do estudo, representada pelo herói, e sua contraparte feminina como uma coadjuvante, na figura da deusa, por exemplo – ou ainda como uma etapa a ser vencida a exemplo da parte “A Mulher como Tentação”. Encontramos uma referência paralela às resenhas judaico-cristãs com o homem sendo o protagonista do enredo e a mulher sendo a ajudadora, uma figura marginal à história narrada.

Nessa fase da narrativa do “Encontro com a Deusa”, o herói se depara com uma forte figura feminina, distante de sua personalidade, que o faz ter uma reflexão do seu *eu interior*, esclarecendo o seu objetivo na fábula. Esse conceito abrange um teor psicológico, numa tentativa de aproximação da sua contraparte para o desenvolvimento da sua jornada, porém observamos nesse momento uma figura feminina almejada platonicamente, beirando os limiares do romântico, sendo um objeto desejável, porém inalcançável. Dessa forma, podemos identificar um olhar sob uma perspectiva heteronormativa em que a mulher exerce papel fundamental na vida do homem, a ponto de transformá-lo e dar-lhe uma razão de ser. A mulher torna, a partir desse momento, a vida do herói um acontecimento, gerando um marco para o âmbito social ao qual ele está inserido.

Ainda nos dias de hoje podemos notar a grande influência de Campbell nas histórias em quadrinhos de super-heróis. Não dificilmente nos deparamos com aspectos que fazem relação direta à *Jornada do herói* proposta pelo autor. Nessas narrativas podemos identificar uma estrutura

já muito conhecida pelos leitores de HQs: o herói recebe o chamado para a aventura, fica relutante, encara o desafio, passa por provações, vivencia crises e consegue surpreendentes resultados.

### A voz das minorias

A partir da década de 1950, os Estudos Culturais na Inglaterra apresentam uma perspectiva teórica que privilegia a ampliação da compreensão da noção de cultura – abrindo possibilidades variadas de estudos sobre a cultura popular e de grupos marginalizados. As formas de expressão culturais não-tradicionais ganham maior visibilidade no campo acadêmico e novos objetos de pesquisa passam a ocupar maior espaço como *corpus* investigativo (ESCOSTEGUY, 2010). Assim, entendem que toda prática que dá identidade a um grupo é uma expressão cultural, deixando de ser apenas algo que é feito para ser admirado em locais específicos como museus e galerias de arte. O receptor da mensagem midiática passa a ser visto como agente de transformação da própria produção, pois ele poderia, agora, aceitá-la parcialmente ou até mesmo rejeitá-la. É posto em evidência a cultura das minorias, atribuindo relevância científica e, portanto, dando credibilidade a essa cultura do povo, como música *pop*, quadrinhos e desenhos animados.

Esse campo teórico, junto com um amplo processo de desconstrução de concepções clássicas e estruturas sólidas do pós-estruturalismo na década de 1960, sobretudo com autores como Foucault (1984, 1988) e Deleuze (1997), permitiu a ampliação de um debate que se encontra em uma perspectiva contra-hegemônica. Obviamente, não podemos indicar essas correntes epistêmicas como responsáveis por uma busca de maior visibilidade das questões minoritárias. Contudo, percebemos um momento em que o *zeitgeist* acadêmico inicia um processo de maior atenção a essas pautas, através de uma popularização de propostas surgindo pela Europa e tendo um importante reflexo em demais países do mundo.

As histórias em quadrinhos, no entanto, pareciam já versar sobre algumas dessas questões – mesmo que timidamente – anteriormente às décadas de 1950 e 1960, citadas. Fugindo um pouco do padrão homem branco, a Mulher-Maravilha, da *DC Comics*, fez a sua estreia nos quadrinhos em 1941, nos Estados Unidos (Figura 1). A partir de então, o universo dos heróis pôde contar com sua grande heroína. Nesse momento ainda observamos o padrão branco eurocêntrico sendo estabelecido através da figura da amazona, uma mulher guerreira (ressaltando os traços interessantes que os meninos buscavam em uma HQ), bonita (chamando atenção ainda mais para o visual do seu corpo e sua sexualização) e contextualizada com a mitologia grega (mais uma vez mostrando a sociedade europeia como inspiração). Essas três características, não por acaso, reafirmam os traços pré-estabelecidos quando nos deparamos com atributos de civilizações

européias, sendo citadas, muitas vezes, por sua história de guerras e conquistas, beleza natural e religião.

Apesar de algumas problemáticas em sua concepção, temos a quebra de um paradigma hegemônico que possibilitaria interessantes reapropriações dessa figura, destacando-se, sobretudo, como um ícone da luta feminista (LEPORE, 2017). Criada por um homem, William Moulton Marston, que possuía contato com pautas feministas e a crença em uma maior liberdade sexual, a personagem transita entre uma ideologia que busca o avanço em alguns debates feministas, com a óbvia sexualização da mulher, vista, sobretudo, em seu figurino (AUTOR; LIMA, 2021).

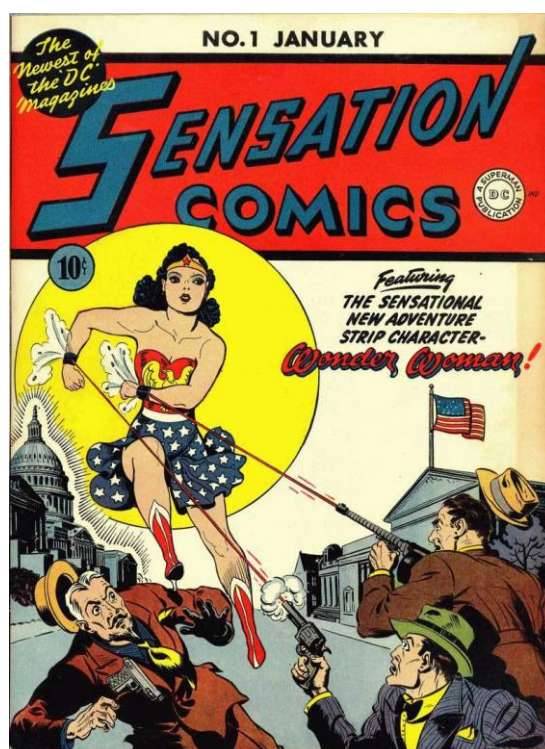


Figura 1 – Primeira aparição da Mulher-Maravilha (1941). Fonte: Revista Superinteressante/Editora Abril.

Alguns outros heróis esquivaram-se um pouco do que se via até o momento, relacionado à figura do homem branco de classe média como, por exemplo, o Pantera Negra (Figura 2). Com sua primeira aparição em 1966, em *Fantastic Four #52*, foi o primeiro grande herói negro, cerca de setenta e um anos após o início das primeiras publicações das HQs modernas.

A pauta racial herda ideias colonialistas que foram disseminadas, principalmente, a partir do século XVI. Esse período foi bastante significativo no mercantilismo de nações europeias. O conceito de raça humana sempre está relacionado a questões de poder e decisão, portanto não podemos desvincular os aspectos sociais e políticos. Achille Mbembe (2016) indica uma necropolítica herdada de práticas escravocratas e colonialistas, estabelecendo um regime em que o poder sobre a morte se torna uma realidade cada vez mais presente, quando se trata de corpos que

não se encontram em um padrão eurocêntrico e/ou pertencem às nações historicamente dominantes. Assim, o corpo negro ocupa um local de (in)visibilidade de seu direito de existir em termos igualitários – ou, nesse caso, de simplesmente existir.

Por vezes, vemos que pessoas negras estão sujeitas a uma política branca que está presente em todos os aspectos sociais. Então, a raça é um fator limitante da desigualdade econômica e acesso à educação, tornando, muitas vezes, os negros excluídos de importantes resoluções e papéis sociais (ALMEIDA, 2019). A contraposição ao papel do negro da sociedade americana se estabelece justamente na função política do rei T'Challa, alter ego do Pantera Negra, já que ele é demonstrado como uma figura de grande poder político-cívico na sociedade a qual pertence.



Figura 2 – O Pantera Negra surge nas HQs do Quarteto Fantástico (1966). Fonte: Canecas dos nerds (blog).

A década de 1960 representou uma transformação na cultura mundial em vários aspectos diferentes, daí a sua importância também no universo das histórias em quadrinhos. Nessa década, ocorreu o surgimento de diversos heróis que partiram para um campo de contraponto ao que era observado nas mídias de massa até o momento, porém isto não os caracteriza de forma alguma como insípidos. Dentre os super-heróis criados nesta década, podemos destacar o próprio Pantera Negra supracitado, Quarteto Fantástico, Homem-Aranha, Hulk, Thor, Homem-de-Ferro e *X-Men*.

Estes heróis surgiram na década de 1960, conhecida como a “Era de Prata” dos quadrinhos (MACHADO; WESCHENFELDER; ARCANJO, 2019). Apesar de terem suas próprias histórias,

dilemas e vitórias, dialogavam muito mais com a diversidade sociocultural característica desta época. Os leitores podiam se identificar e se observar em histórias do dia a dia, com dilemas familiares, problemas escolares, inquietações internas e até mesmo preconceito social.

A década do “Paz e Amor” tratava – ou pelo menos tentava tratar – as pessoas com uma visão mais relacionada à felicidade individual e do coletivo, fazendo com que cada pessoa almejasse o seu próprio êxito, não importando se estavam ou não inseridas nos grupos dominantes, dando espaço para que os grupos sociais mais diversos fossem vistos e ouvidos. A liberdade cultural, sexual e religiosa da década de 1960, mesmo ainda não sendo aprovada por parte da sociedade, era algo nunca antes visto na sociedade contemporânea ocidental. Porém, ainda assim, grupos hegemônicos continuavam a relutar em aceitar “o novo”, muitas vezes com um certo receio de perda de poder social.

### **Os X-Men surgem para defender uma sociedade que os temem e odeiam**

Os quadrinhos dos *X-Men* retratam o preconceito sentido por classes minoritárias, com esses heróis às vezes até não sendo tratados como ídolos, mas como aberrações a serem extirpadas do nosso convívio social e – por que não? – do nosso planeta. O contexto da narrativa dos heróis mutantes se passa em uma sociedade que é composta, em sua maioria, pelo *Homo sapiens* e apresenta uma rejeição ao *Homo superior*, os mutantes, vistos como o próximo elo na evolução humana e, portanto, futuros herdeiros do planeta, mostrando que os dias do homem comum estavam contados.

Nessa atmosfera de competição ambiental, vemos um grupo de indivíduos, liderados por um professor que representa quase uma figura paterna. Eles tentam se adaptar à uma sociedade que os temem e os odeiam. Ao mesmo tempo, procuram entender como seus poderes funcionam e como devem utilizá-los sem que sejam um perigo iminente para quem os rodeiam e para si mesmos. A equipe original de heróis mutantes, criada em 1963 por Stan Lee, era formada por cinco adolescentes brancos americanos de classe média (Scott Summers, o Ciclope; Robert Drake, o Homem-de-Gelo; Warren Worthington III, o Anjo; Henry McCoy, o Fera; e Jean Grey, a Garota Marvel) (Figura 3).

As histórias dos *X-Men* sempre foram caracterizadas pelo pano de fundo social, às vezes nítido, às vezes tímido. A (in)tolerância ao diferente é peça chave durante toda a narrativa. Nas décadas de 1950 e 1960 observamos, nos EUA, o maior levante de grupos racistas, especialmente o grupo conhecido por Ku Klux Klan (KKK). Originado no final do século XIX, o grupo extremista pregava a supremacia branca e lutava contra os direitos civis de povos judeus, católicos e estrangeiros. O KKK teve a sua terceira fase de levante após a década de 1950, em resposta ao

crescimento do movimento negro nos Estados Unidos. Essa fase ficou conhecida como a fase mais violenta de todos os tempos.



Figura 3 – X-Men #1 (1963). Fonte: Guia dos Quadrinhos.

O antissemitismo foi um dos primeiros temas sociais abordados pelas histórias mutantes. O personagem Magneto possui um passado delicado, onde podemos observar, em suas narrativas, várias feridas psicológicas que ainda não foram cicatrizadas. Mas, ao mesmo tempo, resistente, afinal vemos um homem que usou o que mais lhe machucava para constituir uma aura de ânimo e confiança. Erick Lehnsherr, seu alter ego, é um imigrante judeu, sobrevivente dos campos de concentração nazistas na Polônia, durante a Segunda Guerra Mundial. As marcas psicológicas e de segregação que habitam parte de sua memória fazem com que o personagem, tratado muitas vezes como um vilão, assuma uma postura mais dura e até violenta contra os humanos ditos “normais”. Os *Homo sapiens sapiens* são considerados por ele, de uma maneira geral, como grandes agentes de preconceito e violência contra as classes minoritárias. Sendo assim, todo o ódio internalizado por Erick é redirecionado para os seres que ele despreza, trazendo, ao mesmo tempo, uma sensação de proteção do grupo ao qual faz parte, baseado no seu instinto natural de sobrevivência.

Podemos observar outros heróis imigrantes que não sofreram (quase) nenhum tipo de preconceito e/ou discriminação. O Super-Homem, criado em 1938, era um imigrante. Kal-El, seu

alter ego, veio de outro planeta e, chegando ao nosso, teve que assimilar termos relacionados à cultura, fala e família.

O tema dos imigrantes é comumente abordado por Michael Chabon, um renomado escritor de histórias em quadrinhos da atualidade, que também assina roteiros de grandes filmes de Hollywood, como *Spider-Man 2* (Sam Raimi, 2004). No livro *The Amazing Adventures of Kavalier & Clay* (2000), Chabon nos apresenta os dois personagens fictícios que dão título à publicação. Apesar de não existirem no mundo real, esses personagens simbolizam os judeus que vieram para a América durante o período da Segunda Guerra Mundial para fugirem dos campos de concentração. Os imigrantes europeus de origem judaica tiveram bastante relevância no desenvolvimento não só das HQs americanas, mas também em variadas esferas da cultura *pop* em geral – como podemos observar em várias produtoras da indústria cinematográfica. Na página 585, deparamo-nos com um dos personagens dizendo “São todos judeus, os super-heróis. O Super-Homem, você não sabe que ele é judeu? Chegando de seu velho país, mudando de nome. Clark Kent: só um judeu escolheria um nome assim para si mesmo”.

Portanto, o que define se alguém é aceito no âmbito social não é necessariamente sua origem, mas a adequação às normas sociais estabelecidas por uma comunidade. As sociedades são estruturadas mediante funções sistematizadas e reproduzidas, mantendo o bom andamento da convivência dos que estão inseridos nesse ambiente. O “intruso” social tende a ser expulso se não se adequa aos padrões estipulados. A diferença demonstra uma forma de ameaça ao que é consagrado como habitual, e a sociedade pende a cercá-lo, tal qual um organismo repele um agente externo agressor.

Quando falamos de mutantes, a adequação social vai além de sua capacidade de assimilação cultural, mas comumente são inadequados por serem fisicamente diferentes, algo que, pelo menos em teoria, não pode ser mudado (HOUSEL; IRWIN; WISNEWSKI, 2009). O desejo de ser “normal” muitas vezes parte do outro, no âmbito social, como em uma tentativa de transferir ajuda no que diz respeito à aceitação do próximo. No filme *X-Men 2* (Bryan Singer, 2003), vemos a conversa entre o mutante Homem-de-Gelo e seus pais, em que sua mãe pergunta: “Bobby... você já tentou não ser um mutante?”<sup>3</sup>. Nesse ponto, ela demonstra preocupação com a condição de seu filho, já que a sociedade em que vivem não aceitaria sua diferença com facilidade. Apesar disso, Bobby demonstra que está orgulhoso de ser diferente e até manifesta, com um gesto, um pouco do que ele é capaz de fazer. Apesar de a mãe temer pela vida de seu filho, ele tem orgulho de ser quem ele é.

No universo narrativo dos *X-Men*, alguns mutantes já tentaram algum tipo de extração do *Gene X* para que fossem “curados”, como no filme *X-Men: The Last Stand* (Brett Ratner, 2006). Esse

<sup>3</sup> Aos 59 minutos de filme, a mãe de Bobby Drake o indaga: “Bobby... have you tried not been a mutant?”.

gene lhes confere poderes – e, às vezes, deficiências – particulares. Apesar da tentativa, nenhum mutante obteve sucesso com o procedimento, afinal, esse revelou ser uma terapia temporária. O que podemos perceber é que o fato de um indivíduo portar uma característica e não a suportar, seja ela física ou comportamental, não lhe garante o poder de sublimá-la.

Um dos marcos dos quadrinhos dos mutantes foi a apresentação da primeira equipe de heróis multiculturais, em 1975 (Figura 4). Após a derrota em campo de batalha da equipe original, foram inseridos novos personagens, de diferentes países, na formação da nova equipe (Ororo Munroe, a Tempestade, queniana; Kurt Wagner, o Noturno, alemão; Piotr Rasputin, o Colossus, russo; John Proudstar, o Pássaro Trovejante, índio apache americano; Sean Cassidy, o Banshee, irlandês; Shiro Yashida, o Solaris, japonês; e James Howlett, o Wolverine, canadense).



Figura 4 – *Giant-Size X-Men*#1 (1975). Fonte: Marvel.

Vale destacar que 1975 foi o ano de término da Guerra do Vietnã. Os Estados Unidos não se posicionaram no início da guerra, mas, logo em seguida, enviaram suas tropas para batalharem no país inimigo. Os estadunidenses apresentavam um grande senso de patriotismo. No entanto, após dezenas de milhares de mortes de seus soldados em combate e ataques a civis, houve uma grande pressão da imprensa para que o país saísse da guerra. Por fim, os EUA decidiram que era tempo de recuar e voltaram do duelo, trazendo para casa um nacionalismo ferido.

As nacionalidades dos mutantes selecionados para a nova formação dos *X-Men* não foram escolhidas ao acaso, pois representavam nações que, em algum momento, tiveram um diálogo

bélico com os Estados Unidos ou com seus aliados. Podemos observar conflitos históricos entre os EUA e esses países: no Quênia ocorreu o Movimento de Independência conhecido como "MAU MAU". A Inglaterra era a colonizadora do país e contava com o apoio americano. A Alemanha vinha de um histórico sangrento demonstrado durante a Segunda Guerra Mundial. A Rússia, ainda no clima de Guerra Fria do início na década de 1960, não apresentava uma relação amigável com os EUA. Os índios *Apache* norte-americanos amargavam um passado de massacre de seus ancestrais e domínio de suas terras. Durante as décadas de 1960 e 1970, a Irlanda foi palco de diversas manifestações em busca dos direitos civis, culminado com o conhecido *Bloody Sunday*, em 1972. O exército britânico tentou conter o ato público atirando contra os manifestantes, deixando 26 pessoas mortas. O Japão já era um conhecido inimigo dos Estados Unidos desde a Primeira Guerra Mundial. E, por fim, mas não menos importante, o Canadá apresentava uma série de conflitos coloniais deflagrados contra seus vizinhos ao Sul, desde o século XVIII, e esses conflitos duraram cerca de dois séculos.

Portanto, podemos observar que a escolha das nacionalidades dos novos heróis mutantes, tocava em feridas cicatrizadas, ou não, da civilização estadunidense, trazendo novamente à memória seu senso de patriotismo e separatismo observado perante outras nações. A partir do ponto de surgimento dessa nova formação dos *X-Men*, novas realidades de formas de vida social foram apresentadas, fazendo com que o leitor entendesse dilemas sociais sob pontos de vista diferentes e também podendo se identificar na leitura de seus heróis.

Agora o multiculturalismo do grupo estava definitivamente presente e pôde ser explorado das mais diversas formas, desde particularidades afetivas distintas, até o preconceito social declarado. A aversão direcionada ao *Homo superior* já estava mais do que entendida e explicitada. Esse tema liderava um pensamento de competição quase que ecológica, como espécies diferentes disputando por um pedaço de terra almejado. A xenofobia dominava as histórias dos mutantes, inclusive tecendo paralelos com a realidade social estadunidense, ainda tão relutante em aceitar imigrantes de outros países.

### **Os temas LGBTQIA+ nos quadrinhos dos *X-Men***

Historicamente, contemplamos notórias figuras do universo LGBTQIA+ em meio a narrativas de diversas sociedades, como reis, imperadores e divindades. O preconceito e a repulsa a membros dessa comunidade não é algo que podemos entender como regra perante a memória de diversas crônicas de civilizações. Todavia, notamos episódios cíclicos de estranhamento e ódio.

Em meados dos anos 80 e início da década de 1990, houve uma grande preocupação mundial sobre um perigo silencioso que rondava, principalmente, a comunidade *gay*: a AIDS.

Personalidades das artes, política e esportes foram acometidas por essa doença até então desconhecida. Muitos membros da sociedade acreditavam que era um advento de Deus para punir a humanidade, principalmente os homens *gays* (BRITO; ROSA, 2018). Porém, ninguém sabia, ainda, sobre os meios de transmissão do vírus. A comunidade *gay* dos EUA (nesse período a mais em foco na mídia) foi acusada de trazer maldição para os habitantes da Terra. Comumente, a AIDS, inicialmente, era chamada de “câncer *gay*” por profissionais da mídia<sup>4</sup>. Nesse momento, os homens *gays* começaram a sofrer com maior intensidade diversos tipos de preconceitos em ambientes familiares, sociais ou corporativos. Essa nova doença, provocada pelo vírus HIV, causava uma grande debilitação no sistema imunológico do indivíduo infectado. Ela fazia com que a resposta imunológica do organismo fosse quase nula, inclusive, em relação a doenças simples, como a gripe, caso o paciente não obtivesse tratamento adequado.

Aproveitando o discurso de ódio social aos *gays* americanos, a Editora Marvel, em 1993, em paralelo com esse dilema social que preocupava o mundo, narra a história de um vírus trazido do futuro e que infectava todos os mutantes, traçando uma metáfora com o cenário de contágio do HIV, que assolava vários países. Na história, o chamado “Vírus Legado” também não apresenta nenhuma forma de cura e tratamento e afetava as células saudáveis do corpo mutante impedindo-as de se replicarem, causando a morte do indivíduo a longo prazo. Esse vírus não afetava os humanos comuns, pois na ausência do gene mutante, ele morria. Isso fez com que os mutantes, novamente, fossem alvo de discriminação, medo e violência.

Numa atmosfera de apontamento à comunidade *gay* americana, a Marvel cria, em 1992, o seu primeiro herói assumidamente *gay*, também sendo o primeiro dos quadrinhos em geral: Estrela Polar, um jovem mutante canadense (Figura 5). Apesar de o personagem já ter surgido anos antes e frequentemente fazer suas aparições nas publicações mutantes, foi a primeira vez que um personagem de história em quadrinhos revelou publicamente a sua sexualidade.

Após a declaração pública da condição sexual de Estrela Polar, outros heróis também se sentiram seguros para falarem de suas experiências afetivas. Seguidamente, pudemos observar as revelações de que Deadpool é pansexual, Mística e Daken (o filho de Wolverine) são bissexuais, Wiccano, Hulkling, Shatterstar e Homem-de-Gelo são *gays* e Xavin é gênero fluido.

---

<sup>4</sup> Disponível em:

<http://www.ioc.fiocruz.br/aids20anos/linhadotempo.html#:~:text=Jornal%20do%20Brasil%20publica%20a,v%C3%A1Drus%20isolado%20no%20Instituto%20Pasteur>. Acesso em: 10 jan. 2022.



Figura 5 – Casamento de Estrela Polar em A#51 (2012). Fonte: O Globo.

Um episódio no Brasil, durante a Bienal do Livro de 2019, mostrou, mais uma vez, uma cena de intolerância. Após a denúncia homofóbica de uma mãe às autoridades sobre o conteúdo apresentado na revista em quadrinhos *Jovens Vingadores*, na qual havia o beijo entre dois personagens homossexuais (Figura 6), a saber, Hulkling e Wiccano, a prefeitura da cidade do Rio de Janeiro, sob a ordem do prefeito Marcelo Crivella, enviou fiscais até o *stand* da loja para recolherem os exemplares da revista com a imagem do beijo. Contudo, graças a enorme polêmica gerada, a maioria dos exemplares já não se encontrava mais sob o poder da loja, tendo a revista sido praticamente esgotada depois da grande quantidade de vendas em menos de 24 horas<sup>5</sup>. No Brasil e no estado do Rio de Janeiro, o beijo entre dois homens não é considerado pornografia, portanto, não estabelecendo nenhum tipo de censura legal e crime no âmbito social, sendo apenas, e tão somente, objeto de aversão por certa faixa da sociedade carioca.

Passamos, atualmente, por uma fase política conservadora em vários países do mundo. Alguns membros de grupos sociais tentam balizar o que um gênero pode ou não desenvolver. Judith Butler, em seu artigo *Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista* (2018, p. 11), destaca que o “gênero é um ato que já foi ensaiado”. Os indivíduos de uma sociedade são como atores desempenhando papéis já preestabelecidos, conforme o seu gênero lhes supõe e lhes permite desenvolver. Em grupos, manifestamos uma espécie de teatro sociocultural que reproduz, atualiza e legitima a ambiguidade dos gêneros feminino e masculino. A

<sup>5</sup> Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/acao-da-prefeitura-na-bienal-revela-censura-dizem-oab-rj-e-iab/>. Acesso em: 10 jan. 2022.

legitimação dos gêneros se dá justamente por essa repetição diária de costumes e habilidades socialmente exercidos.



Figura 6 – Hulkling e Wiccano em *Avengers: The Children's Crusade #1* (2010). Fonte: Fortaleza da Nerditude (blog).

Os papéis de gênero se destacam quando observamos o trabalho das *drag queens*. Esses artistas, em sua maioria, são homens *gays* que se apropriam de certos aspectos femininos para a construção de seus personagens. Comumente, as *drag queens* são mais eloquentes, inteligentes e também apresentam um certo senso de humor. Dessa forma, elas desempenham papéis que exibem uma teatralidade, seja no âmbito formal ou informal. Regularmente, o trabalho das *drags* é considerado como desonra no meio heterossexual, estabelecendo um senso de repulsa (RUBIN, 2002). Com a comunidade LGBTQIA+ em evidência, com inúmeros *reality shows* americanos, a Marvel cria em 2019 a sua primeira mutante *drag queen*: *Shade* (Figura 7).



Figura 7 – Shade em *Iceman Vol.4 #4* (2019). Fonte: Fandom Marvel (wiki).

Mais uma vez, a editora coloca em pauta, diante de uma sociedade dividida entre conservadores e liberais, o direito à liberdade de expressão sob qualquer forma de identidade sexual e expressão artística. Além disso, ressalta as dificuldades sociais enfrentadas por indivíduos diferentes dos demais.

### Considerações finais

Quando damos nome a certos aspectos socioculturais, fazemo-los *existentes*. Ao tratar de temas de grupos minoritários, não estamos criando uma política reducionista, mas observando como as desigualdades são cultivadas pelas classes dominantes hegemônicas. A reflexão de Djamila Ribeiro em seu livro *O Que é Lugar de Fala* (2017) aponta como as estruturas sociais comumente privilegiam certos grupos em detrimento de outros.

Certamente, não podemos minimizar todo o conteúdo e crítica social dos quase sessenta anos das revistas mutantes em meras páginas de um artigo. O que podemos alcançar e estabelecer com efetividade é o grau de importância dessas histórias em quadrinhos em diversos contextos sociais. Essas crônicas se propõem a estabelecer novos olhares sobre culturas diversas, tornando-as

*existentes* em uma sociedade que ostenta seu *status quo* tradicional como modo de vida aceitável. De fato, as comunidades modernas tendem a formatar diferentes indivíduos em um padrão social que oprime o que é diferente e impossibilita novas formas de expressão.

Desse modo, as histórias em quadrinhos dos *X-Men* não se limitam exclusivamente a um público infante-juvenil, como muitas das publicações desse gênero literário fazem, mas também têm como foco um público mais maduro, com conceitos pré-estabelecidos do que entendem como “normal” ou não, dentro de uma sociedade que não está disposta a aceitar o que é diferente. Concluindo, essas HQs não são apenas folhas pintadas com superpoderes escapando pelas páginas de papel, mas alcançam, de forma sutil, o título de instrumentos transformadores de realidades sociais.

### Referências bibliográficas

ADICHIE, Chimamanda N. **Sejamos Todos Feministas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2014.

ALMEIDA, Silvio Luis de. **Racismo Estrutural**. São Paulo: Pólen, 2019.

BRITO, Fábio L. C. B.; ROSA, Johnny de M. “Os Leprosos dos anos 80”, “Câncer gay”, “Castigo de Deus”: homossexualidade, AIDS e capturas sociais no Brasil dos anos 1980 e 1990. **Revista Observatório**, Palmas, v. 4, n. 1, p. 751-778, jan./mar. 2018.

BUTLER, Judith. **Os atos performativos e a constituição do gênero**: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. Belo Horizonte: Edições Chão da Feira, 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.

CHABON, Michael. **The Amazing Adventures of Kavalier & Clay**. New York: Random House, 2000.

DELEUZE, Gilles. **Crítica e Clínica**. São Paulo: Ed. 34, 1997

ESCOSTEGUY, Ana Carolina. “Estudos Culturais”. In: **HOHLFELDT**, Antônio; **MARTINO**, Luiz C.; **FRANÇA**, Vera Veiga. **Teorias da Comunicação**: Conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2010.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1984.

FOUCAULT, Michel. **A História da Sexualidade I: A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

AUTOR; LIMA, Ellen Alves. Mulher Maravilha (2017) e Capitã Marvel (2019): a representação da Protagonista feminina no universo cinematográfico das hqs. **Revista GEMInIS**, v. 12, n. 1, pp. 116-133, jan./abr. 2021.

HOUSEL, Rebecca; IRWIN, William; J. J. WISNEWSKI. **X-Men e a filosofia**: Visão surpreendente e argumento fabuloso no X-verso mutante. São Paulo: Madras, 2009.

LEPORE, Jill. **A História Secreta da Mulher Maravilha**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2017.

MACHADO, Renato Ferreira; WESCHENFELDER, Gelson Vanderlei; ARCANJO, Thiago Soares. Humanidade, tempo e transcendência: O legado cultural de Stan Lee (1922-2018). **Revista Diálogo**, UnillaSalle Editora, n. 42, p. 07-11, dez. 2019.

MBEMBE, Achille. Necropolítica: biopoder soberania estado de exceção política da morte. **Arte & Ensaios**, n. 32, dez. 2016.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala?**. Belo Horizonte: Letramento: Justificando, 2017.

RUBIN, Gayle. **Out in Theory: The Emergence of Lesbian and Gay Anthropology**. Chicago: University of Illinois Press, 2002.

submetido em: 02 out. 2021 | aprovado em: 23 nov. 2021

## Classe média e a representação de medo no cinema brasileiro de horror dos anos 2010

Filipe Falcão<sup>1</sup>  
André Guerra<sup>2</sup>

**Resumo:** Este artigo tem como objetivo localizar um recorte do cinema de horror feito no Brasil na década de 2010 correlacionando as características de duas obras específicas (*Trabalhar Cansa* e *O Animal Cordial*) com elementos canônicos do gênero para demonstrar a relação delas com o seu contexto sócio-político. O trabalho busca explorar como a representação de arquétipos comuns ao gênero dialoga com leituras de uma classe média cujo medo da perda de poderes ou acessão de pessoas mais humildes representa desconforto e insegurança gerando sensações comuns ao cinema de horror. Aqui as questões sociais dialogam tanto a importância do horror no trato de temas de peso histórico ao país quanto o seu potencial no cenário cinematográfico brasileiro.

**Palavras-chave:** cinema de horror; análise de filmes; cinema brasileiro; *Trabalhar Cansa*; *O Animal Cordial*.

### Middle class and fear representation in the Brazilian cinema of horror of the Years 2010

**Abstract:** This article aims to locate part of horror cinema made in Brazil in the 2010s correlating the characteristics of two specific movies (*Hard Labor* and *Friendly Beast*) with canonical elements of the genre to demonstrate their relation with its socio-political context. The work seeks to explore how the representation of archetypes common to horror genre dialogues with readings of a middle class whose fear of loss of power or accession of humbler people represents discomfort and insecurity causing feelings related to horror movies. For this aspect, social issues dialogue both the importance of horror in dealing with themes of historical importance to the country and its potential in the Brazilian cinematographic scenario.

**Keywords:** horror movies; film analysis; Brazilian cinema; *Hard Labor*; *Friendly Beast*.

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação pela UFPE. Professor de cursos de graduação em Comunicação na UNICAP - Universidade Católica de Pernambuco e na UNIAESO - Centro Universitário Barros Melo. Pesquisador do Laboratório de Análise de Imagem e Som (LAPIS), grupo de pesquisa CNPq, vinculado ao PPGCOM da UFPE. E-mail: [filipe.falcao@unicap.br](mailto:filipe.falcao@unicap.br).

<sup>2</sup> Jornalista graduado pela UNICAP - Universidade Católica de Pernambuco. E-mail: [andrelion10@gmail.com](mailto:andrelion10@gmail.com).

## Introdução: o gênero cinematográfico e o horror

É notável como, com mais de 100 anos de história e fama, o cinema de horror<sup>3</sup> abarca um leque tão extenso de conteúdos possíveis e tradições formais que se torna demasiadamente complicado categorizá-lo. A exatidão na classificação é difícil por natureza, visto que a arte não dispõe de fórmulas científicas para ser analisada de forma fria ou matemática. E, considerando que o cinema agrupa tantas outras formas de arte (fotografia, música, atuações), essa categorização se torna ainda mais impossibilitadora.

O conceito de gênero, palavra originada do latim (*genus*) para designar *classe* ou *tipo*, é proveniente da estabilização de uma indústria de cinema - especificamente, a indústria norte-americana. Sua funcionalidade passou a ser absorvida pelo público do mundo todo já nas primeiras décadas do século XX como meio de identificar produtos do seu interesse ou não. Nesse esquema industrial, fica muito mais fácil vender quando o público-alvo já tem noção do que vai assistir. Percebe-se, assim, tipos de filmes que trabalham com arquétipos, alguns bastante repetidos, em termos narrativos e estilísticos, e seguindo determinadas tradições já provadas como sucessos.

O gênero, então, dialoga sobretudo com a ideia de familiaridade. David Bordwell e Kristin Thompson (2013, p. 503) descrevem que “conhecendo as convenções, o público tem um caminho no filme. Esses pontos de referência permitem que o filme de gênero comunique informações rápida e economicamente”. Por esse critério, podemos afirmar que o gênero opera na intenção de classificar os filmes por tipos, a partir de temática e atmosfera, facilitando o processo de seleção do público e colocando este em uma zona de conforto. Rick Altman (2000, p. 44) diz que o gênero é “como se fosse um trem; ele pode se mover, mas apenas ao longo de um trilho previamente organizado”. Mas é evidente que as pessoas não pretendem assistir sempre ao mesmo produto audiovisual. É primordial que um filme de gênero traga uma particularidade ou novidade capaz de surpreender o espectador em algum grau, como destaca Robert McKee (2006). “Deve concretizar sua expectativa por momentos inéditos e inesperados, para não correr o risco de entediá-lo”. (MCKEE, 2006, p. 87).<sup>4</sup> Esta ideia de surpreender o espectador dialoga com inovar principalmente quando reconhecemos que alguns destes gêneros possuem décadas de existência. Isto permite que certos processos da própria evolução do cinema auxiliem neste processo de inovação. O modo como um filme era produzido dentro de questões estéticas e narrativas na década de 1930, por exemplo, não é o mesmo identificado na década de 1960 ou nos últimos vinte anos. E claro, além destas mudanças que

<sup>3</sup> Também é referido como cinema de *terror*. O presente artigo vai utilizar a palavra *horror* no tocante ao gênero cinematográfico e *terror* referente à sensação em si.

<sup>4</sup> O tema de gêneros compreende, inclusive, ideias divergentes, visto que os mesmos estão sempre mudando conforme o cinema evolui. O presente artigo pretende aprofundar somente o tocante às questões do gênero horror no cinema brasileiro.

surgem por meio de avanços técnicos e de linguagem, o próprio gênero vai encontrando formas de se moldar para novos públicos.

No caso do horror, os exemplos vão desde a escolha da ameaça dentro do enredo (fantasmas, monstros, assassinos, zumbis, etc.) até a intenção de efeito dentro do abrangente conceito de *medo* (tensão, angústia, agonia, susto, etc). Na prática, ao nomearmos três filmes de horror, ainda que da mesma década, as obras poderão ser muito distintas entre si: *O Massacre da Serra Elétrica* (1974), de Tobe Hooper; *A Profecia* (1976), de Richard Donner; e *Suspiria* (1977), de Dario Argento. Aqui temos três obras que são diferentes tanto em tema quanto em forma, por exemplo. Como parte de um gênero, é claro que este possui padrões que perpassam quase todos os filmes por ele compreendidos, mas as possibilidades para com o horror são tantas - e já desenvolvidas, cada uma, em inúmeras variações - que é raro até mesmo encontrá-lo em sua forma pura, sem a influência de outras tradições cinematográficas. Os gêneros, assim, mudam de acordo com a evolução da linguagem e, frequentemente, se misturam<sup>5</sup>, demonstrando a inexistência de uma camisa de força que classifica e discrimina filmes.

O método para essa divisão, entretanto, acaba tendo diferenciações. Grande parte dos filmes vai ser agrupada a partir de suas similaridades temáticas; o faroeste é um caso arquetípico dessa forma de divisão, como explicitado na própria nomenclatura (do inglês *far* = longe; *west* = oeste). No seu cânone, o gênero vai lidar com a histórica marcha dos caubóis para o extremo oeste norte-americano no século XIX, além de suas implicações arquetípicas já tão célebres (a aridez dos cenários, fazendas, pistoleiros, nativos-americanos). Mesmo dentro desta definição, existem obras que parecem se distanciar da junção de todos estes elementos, mas mesmo assim ainda respondem como faroeste. O pesquisador Rodrigo Carreiro (2021) escreve sobre o filme *Ataque dos Cães* (2021) ao afirmar que mesmo não se tratando de um faroeste clássico, ainda assim é possível ser apontado como representante do gênero.

De fato, o filme de Jane Campion representa a mais recente encarnação de uma tendência cinematográfica historicamente expressiva: o **western** revisionista e subversivo, no qual os clichês de gênero são rasgados, digeridos e regurgitados, muitas vezes fazendo críticos e espectadores atentos se perguntarem se tamanha subversão não termina por retirar um filme ou outro das fileiras do gênero. Essa, contudo, é uma discussão inútil, fadada a não ter fim (CAREIRO, 2021, *online*).<sup>6</sup>

<sup>5</sup> O horror tem exemplos de mescla com a ficção científica (*Alien: O Oitavo Passageiro*, 1979), com a comédia (*Uma Noite Alucinante*, 1987) ou com o faroeste (*Rastros de Maldade*, 2015).

<sup>6</sup> Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/secoes/critica/-ataque-dos-caes---um--western--revisionistar>. Acesso em: 02 jan. 2022.

Ainda de acordo com Carreiro (2021), não existe autoridade capaz de determinar com certeza o pertencimento ou não de determinados títulos para qualquer gênero específico. Ele cita em seu texto o pesquisador inglês Steven Neale, um dos maiores estudiosos do assunto, ao parafrasear que "(...) o gênero é uma entidade mutante e em incessante construção – das expectativas de três atores sociais: a crítica, o público e a indústria cinematográfica"<sup>7</sup>.

O processo artístico não corresponde a cartilhas científicas e exatas para seu desenvolvimento ou para sua avaliação. Fórmulas e modelos existem, mas não há qualquer obrigatoriedade em serem seguidas nas suas totalidades. Estudos são feitos ao longo dos anos para observar o impacto da arte no mundo e nas pessoas, identificar cânones e teorizar sobre a linguagem, mas verdades absolutas e conclusivas dificilmente dariam conta de sua complexidade e mutabilidade, produto de mentes humanas igualmente complexas e cheias de propulsões às vezes indecifráveis. Segundo Luís Nogueira (2010, p. 12), "A arte é, frequentemente, um impulso sensual, uma vontade indômita, um desvio perturbador. [...] A pulsão criativa instaura o desafio e a superação como mandamento".

No horror, por outro lado, não há de modo tão sério a limitação ou obrigação de conteúdo. Sua definição não está diretamente relacionada às especificidades históricas de um país ou tempo e o princípio do gênero está mais ligado à sensação que ele quer provocar do que ao assunto. Existe, sim, uma galeria de figuras associadas ao horror: fantasmas e demônios, monstros, vampiros, lobisomens, zumbis, assassinos, etc. No entanto, vários trabalhos de outros gêneros fazem uso desses tropos; franquias de romance adolescente falam de vampiros, comédias abordam fantasmas e filmes de ação/aventura podem conter múmias<sup>8</sup>.

As complexas perspectivas sensoriais do horror e suas mesclas temáticas já demonstram a força de sua linguagem e seu potencial para refletir questões profundas e existenciais. O próprio entendimento do que assusta é mutável, dependendo das aflições que assolam a sociedade em momentos específicos, o que abre portas para a grande diversidade na construção do medo. Stephen King (2012, p. 195-196) afirma que "quando os filmes de horror mostram suas várias facetas sociopolíticas [...], estão quase sempre servindo como um barômetro extraordinariamente preciso daquilo que perturba o sono de toda uma sociedade".

Evidentemente, não queremos afirmar que todo e qualquer filme do gênero desencadeia discussões profundas e/ou vai refletir de maneira contundente as palpitações sociais e políticas de seu tempo. Há uma série de filmes que certamente não acrescentam tanto ao horror ou à discussão

<sup>7</sup> Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/secoes/critica/-ataque-dos-caes---um--western--revisionistar>. Acesso em: 02 jan. 2022.

<sup>8</sup> *Crepúsculo* (2008), *Caça Fantasmas* (1987), *A Múmia* (1999).

cinematográfica e se mostram distantes desse tipo de análise. O que não significa que não possam ser estudados dentro de seu contexto. Ainda que obras isoladas possam parecer vazias, a própria ideia do subgênero ou do ciclo a que elas se filiam pode trazer reflexões de algum modo.

O grande diferencial do horror com relação a outros gêneros nesse ponto é que suas produções (geralmente de baixo custo) possibilitam maior liberdade autoral para os cineastas e roteiristas que, por estarem lidando diretamente com o medo e suas variações, podem trazer as mazelas de questões sociais, culturais, econômicas e até políticas sobretudo como formas de provocar sensações na plateia. Ainda que o espectador não identifique em alguns casos a correlação entre a obra e o contexto no qual ela se insere, o aspecto sensorial certamente vai mexer com ele em alguma medida.

Também por essa razão, os filmes de horror nunca saíram de moda, continuando populares dentro e fora do seu nicho de fãs até hoje. E, independentemente de qualquer fator externo ao cinema (histórico/social), as pessoas naturalmente precisam saciar sua curiosidade a respeito do macabro, do assustador e do grotesco. O estudo de Noël Carroll (1990) sobre o assunto o levou ao termo horror artístico, representado na ficção em que se identifica a dualidade entre aquilo que obedece à nossa normalidade - e que, conseqüentemente, nos é facilmente relacionável - e um ser monstruoso, impuro e desconhecido. A obra de ficção que lida com o medo diante desses elementos provoca, então, uma curiosidade diferente daquela relacionada ao mundo real. Luiz Nazário (1998, p. 294) destaca não se tratar necessariamente de gostar de se assustar e, sim, de “temer em segurança”. Assistir ao filme de horror pode se tornar, portanto, um prazer ainda maior quando vivido coletivamente, assim como entrar numa casa assombrada de um parque temático; isto é, sabendo que tudo aquilo é brincadeira.

Dado curioso é que, independente do meio pelo qual a ameaça se apresenta, nota-se que a essência do cinema de horror vai ser praticamente em grande parte das vezes o medo da morte - especialmente numa cultura cristã em que a mesma representa a ideia de finitude. Fantasmas representam os falecidos, monstros como *Frankenstein* (1931), de James Whale, são feitos a partir de restos de cadáveres e ainda podemos pontuar o exemplo dos assassinos e maníacos, que trazem a morte com muita dor e sofrimento.

### O cenário do horror no Brasil

O cinema brasileiro não possui particularmente, dentro de uma leitura histórica, tanta relação com o gênero como outros países possuem; o horror encontra tradição na Inglaterra<sup>9</sup>, na

<sup>9</sup> Além das produções célebres no audiovisual, a Inglaterra é o berço da literatura gótica, que se inicia precisamente no século XVIII.

Alemanha<sup>10</sup> e nos Estados Unidos<sup>11</sup>. É apenas nos anos 1960 que surge a primeira obra brasileira de horror propriamente dita: *À Meia Noite Levarei Sua Alma* (1964), de José Mojica Marins. O longa, que é primeiro de uma trilogia composta também por *Esta Noite Encarnarei no Teu Cadáver* (1967) e *Encarnação do Demônio* (2008), ambos dirigidos por Mojica, colocou no mapa o icônico personagem Zé do Caixão, um coveiro obcecado em dar continuidade a sua linhagem e que comete barbaridades sanguinárias para tal. A imagem do Zé do Caixão se tornou conhecida principalmente pelo seu figurino característico: capa preta, chapéu e unhas imensas. Ou seja, o personagem era assumidamente cartunesco, demonstrando como o filme se filiou ao horror sem hesitação.

Apesar da produção precária, o filme já trazia proposições temáticas curiosas, como a anti-religiosidade do vilão/protagonista e o seu senso de superioridade. São características que, apesar da composição caricata, não deixam de trazer assuntos caros ao Brasil: o machismo, o cristianismo e a força das superstições, folclores e crenças sobrenaturais no imaginário do país. Esses elementos identificáveis para o público brasileiro justificam a ressonância popular do longa de Mojica na cultura popular décadas à frente.

Outros diretores tentaram dar continuidade ao projeto de cinema iniciado por Mojica. O reduto de produtoras de filmes B<sup>12</sup> chamado Boca do Lixo, que já funcionava desde os anos 1930 em São Paulo, começou a desenvolver alguns filmes de horror a partir da década de 1970. Estes baseavam-se em cenas explícitas tanto de nudez e sexo quanto de violência. Entre os cineastas que contribuíram para essa fase do horror no Brasil estão John Doo, *Ninfas Diabólicas* (1977); Raffaele Rossi, *Seduzidas pelo Demônio* (1977); Luiz Castellini, *A Reencarnação do Sexo* (1982); Ivan Cardoso, *As Sete Vampiras* (1986); entre outros.

São trabalhos abertamente filiados ao horror e que conseguiram alguma popularidade devido ao momento das pornochanchadas<sup>13</sup> da década de 1970. Entre os mais icônicos está a antologia *Trilogia do Terror* (1968)<sup>14</sup>, uma junção de três curtas de diferentes diretores, que continha todas as características essenciais da Boca do Lixo, sobretudo a questão da obscenidade.

Com o período da retomada<sup>15</sup> na década de 1990 e virada para o século XXI, produções dramáticas como *Central do Brasil* (1998), de Walter Salles, e filmes de crime como *Cidade de Deus*

<sup>10</sup> A Alemanha pode ser considerada o lugar de origem do que viria a ser o horror enquanto gênero devido ao Expressionismo Alemão.

<sup>11</sup> O ciclo de monstros da Universal teve início em 1931.

<sup>12</sup> Definição para designar os segundos filmes exibidos em sessões duplas nas décadas de 1930 e 1940; era comum a primeira exibição ser uma produção de prestígio da indústria enquanto o segundo era um filme de gênero mais desprezível - não necessariamente de baixo orçamento.

<sup>13</sup> Tipo de filme independente feito no Brasil entre os anos 1960 e 1970 e declinou a partir de 1980, característico pelo forte teor erótico e o humor de duplo sentido. Filmes como *A Viúva Virgem* (1972), de Pedro Carlos Rovai, e *A Dama do Lotação* (1978), de Neville de Almeida.

<sup>14</sup> Ozualdo Ribeiro, Luís Sergio Person e José Mojica Marins.

<sup>15</sup> Em 1990, a empresa de distribuição e produção de filmes Embrafilme foi extinta, culminando no auge da crise na produção cinematográfica brasileira; em 1993 foi criada a Lei do Audiovisual, que promoveu novos investimentos federais no cinema, resultando na *retomada*, com sucessos como *Carlota Joaquina: Princesa do Brasil* (1995), de Carla Camurati, e *Central do Brasil*.

(2002), de Fernando Meirelles, ganharam financiamento e grande destaque, mas os filmes de horror não foram inicialmente tão contemplados por essa fase. A produção brasileira de horror com maior destaque dos anos 2000 certamente foi o já citado *Encarnação do Demônio*, orçado em cerca de 1 milhão de reais, e que, mesmo com mais aporte financeiro e tecnológico, foi filmado e encenado por Mojica a partir daquele estilo grotesco e exagerado estabelecido na sua obra original, não representando, assim, nenhuma fase nova do horror nacional de um ponto de vista estilístico/temático.

O cineasta Rodrigo Aragão também obteve destaque no fim da década com seu longa de estreia *Mangue Negro* (2008), mas, ao contrário de Mojica, teve um orçamento limitado (estimado em 50 mil reais) - o próprio diretor ficou responsável pela maquiagem e efeitos práticos. Aragão chegou a dirigir outros cinco filmes com uma produção maior, como seu recente *O Cemitério das Almas Perdidas* (2020), orçado em cerca de dois milhões de reais.

No meio tempo em que Aragão se tornou um nome célebre no ramo, quem também ganhou bom destaque na vertente *gore* e *trash* bem mais alternativa foi Petter Baiestorf. O cineasta, ator e roteirista já vinha se dedicando desde a década de 1990 a produzir, com baixíssimos orçamentos e através da sua Canibal Filmes, dezenas de curtas, médias e longas-metragens completamente sem censura, cheios de cenas explícitas e escatológicas. Entre os títulos notórios estão *Zombio* (1999) e a sua continuação *Zombio 2: Chimarrão Zombies* (2013).

### Formas de vilania se tornam mais complexas

Na passagem para a década de 2010, características de uma nova forma de horror no cinema brasileiro começaram a se manifestar, às vezes de forma sutil. Enquanto os projetos do gênero lançados na década anterior faziam parte da tradição difundida por Mojica, do folclórico e do grotesco, filmes específicos na segunda década do século XXI passaram a identificar mazelas sociais para trabalhar a partir de uma atmosfera de ameaça até um tanto abstrata e metafórica. Nota-se que alguns elementos de terror surgem inclusive em trabalhos não classificados como de horror - e esse flerte com tais características em produções de outros gêneros pode ser explicado pelo mal-estar crescente da sociedade diante de problemáticas específicas, algo que, como Douglas Kellner (1995) aponta, acompanha historicamente o horror no cinema.

Bom exemplo dessa apropriação de elementos do gênero pode ser visto em *O Som ao Redor* (2012) e *Aquarius* (2016), ambos de Kleber Mendonça Filho. Ainda que o foco dos dois seja articular sequências do dia a dia que revelam comentários sobre relações complexas de classe e poder (patrões e empregados, segurança e criminalidade), há tensão implícita em cenas aparentemente

banais - tal como algumas imagens de pesadelos que se relacionam diretamente com esses medos urbanos, em especial da invasão do espaço privado.

Vale lembrar que o horror no cinema brasileiro dos anos 2010 se expandiu a ponto de incorporar influências que vão desde o filme de maníaco mais explícito (*Condado Macabro*, de André de Campos de Melo e Marcos De Brito, e *O Clube dos Canibais*, de Guto Parente), passando pelo filme de lobisomem (*As Boas Maneiras*, de Marco Dutra e Juliana Rojas) até referências ao cinema surrealista de David Lynch (*A Noite Amarela*, de Ramon Porto Mota).

### **Trabalhar Cansa: o mal-estar constante sob as vestes de horror**

Um dos filmes mais representativos dessa nova fase é *Trabalhar Cansa*, de Juliana Rojas e Marco Dutra<sup>16</sup>. Estreia da dupla em longa-metragem, produzido pela Dezenove Som e Imagens<sup>17</sup> e coproduzido pela Filmes do Caixote<sup>18</sup>, o filme teve sua estreia no dia 12 de maio de 2011 na mostra *Un Certain Regard*<sup>19</sup> do Festival de Cannes. A trama se passa em uma São Paulo contemporânea e gira em torno de uma mulher chamada Helena (vivida por Helena Albergaria) que, num momento de dificuldade financeira devido à demissão do marido, resolve abrir um pequeno mercado num imóvel que já havia funcionado como comércio, mas que se encontra abandonado.

Apesar de suficientemente espaçoso para o seu propósito, o aspecto do lugar em si, ao menos como Helena o encontrara, não é atmosféricamente convidativo pelo péssimo estado em que os antigos inquilinos deixaram placas, móveis, prateleiras e até algumas mercadorias. O aspecto do local dá a impressão de terem sumido de repente sem qualquer explicação, além de uma das paredes estar com tijolos aparentes e escuros, claramente precisando de reforma. Nota-se no começo do filme que o casal de protagonistas não se encontra em uma de suas melhores fases, especialmente por conta do desemprego do marido.

O comércio, que parecia promissor, pouco a pouco vai dando sinais de ruína, tanto pela falta de clientes e pelo difícil relacionamento com os funcionários. Gradativamente, a situação no mercado vai ficando mais tensa. Uma mancha escura aparece e cresce naquela mesma parede mal-acabada; um cachorro encara e late para Helena todas as noites em que ela está saindo do trabalho; um líquido preto começa a sair do piso, deixando um cheiro forte no lugar; objetos dos antigos inquilinos aparecem amontoados nos fundos; ocasionalmente, Helena também escuta barulhos estranhos e

<sup>16</sup> Dupla responsável por outros trabalhos que dialogam com o horror, como *Quando Eu Era Vivo* (2014), dirigido apenas por Dutra, o musical *Sinfonia da Necrópole* (2014), dirigido apenas por Rojas, e *As Boas Maneiras*.

<sup>17</sup> Produtora de audiovisual localizada em São Paulo, em funcionamento desde o início dos anos 2000; produz filmes comerciais e autorais, com mais de 20 filmes realizados.

<sup>18</sup> Estúdio de Cinema e TV de Juliana Rojas e Marco Dutra em parceria com Caetano Gotardo, João Marcos de Almeida e Sérgio Silva; funciona em território paulistano como um coletivo criativo.

<sup>19</sup> Na tradução literal: um certo olhar, é uma seleção de 20 filmes fora da Mostra Competitiva (os concorrentes à Palma de Ouro, prêmio principal do Festival) e que visa explorar filmes de diretores estreantes e com trabalhos diferenciados.

presença coisas bizarras, como o boneco de Papai Noel que se mexe ativado por sensor ligado sozinho. Além disso, mercadorias desaparecem sem explicação, culpa que cai sobre o estoquista após sua patroa vê-lo embalando produtos na despensa, o que a faz demiti-lo logo em seguida. A desconfiança frequente faz com que até a bolsa da funcionária Gilda (Gilda Nomacce) seja revistada à certa altura.

No decorrer de *Trabalhar Cansa*, percebe-se que as raízes do terror proposto por Marco Dutra e Juliana Rojas não estão necessariamente nos construtos tradicionais do gênero a que ele se filia (imóveis assombrados, invasores misteriosos), ainda que a atmosfera sugira algo parecido. Trazendo o prólogo para exemplificar, seguimos a conversa de Helena com uma corretora; a última, entusiasmada, insiste que o local está em perfeitas condições e que qualquer reparo necessário é de ordem superficial (“*passa uma pintura, passa uma massa por cima e fica ótimo*”<sup>20</sup>). A protagonista, de aparência tímida e caracterização discreta - ombros curvados, cabelo preso, brinco pequeno e roupa formal -, não diz praticamente nada, exceto por dois ligeiros questionamentos, e observa o lugar de forma ao mesmo tempo atenta e apática. Quando as duas mulheres estão próximas à parede quebrada, a corretora - de caracterização mais expansiva e exagerada - fala sobre as questões do aluguel enquanto toca constantemente no braço de Helena que, em certo ponto, olha para a mão da mulher com expressão de incômodo. Minutos depois, a protagonista leva um susto com o toque forte e grosseiro da moça, que comenta sobre as mudanças climáticas em tom de humor. A simples interação entre as duas já demonstra, sobretudo, a ideia de mal-estar nas relações urbanas, algo que vai se intensificar ao longo do filme, conforme outras personagens interagem com Helena.

*Trabalhar Cansa* apresenta alguns componentes universalmente associados ao horror (barulhos estranhos, manchas escuras, som grave), mas aqui tais elementos são apenas embalagem para essa ideia do contínuo medo e desconforto que as pessoas, no fundo, sentem umas das outras. O fato de as duas mulheres que estão na cena analisada possuírem caracterizações muito distintas contribui para esse estranhamento e desconforto diante do outro. Trata-se, assim, de um horror que vai além do sobrenatural propriamente. É o medo como alegoria de um convívio social em crise.

Antes sequer de qualquer conflito real se desenrolar em *Trabalhar Cansa*, os diretores/roteiristas evidenciam a angústia da intromissão no espaço privado, o que, no contexto do filme, não se refere exatamente ao invasor/ladrão/assassino, mas às invasões compreendidas pelas mais simples das dinâmicas sociais. Mariana Souto (2012) descreve bem esse ponto de vista, citando algumas dessas relações:

---

<sup>20</sup> *Trabalhar Cansa*, 12 min 13 seg.

Trata-se de um espaço alugado: nesse sentido, Helena é tanto invasora quanto invadida. É expressiva a figura do aluguel, do habitante que não é dono do espaço, em filmes como *O Inquilino* (Roman Polanski, 1976) [...] São medos que parecem exprimir a dificuldade de compartilhamento de um espaço entre diferentes, de se lidar com o outro, enfim, um temor da alteridade (SOUTO, 2012, p. 7).

A comparação feita por Souto (2012) ilustra bem como o filme lida, na superfície, com arquétipos do gênero, mas, na prática, os desconstrói. Nos filmes com essa premissa é comum o recurso narrativo do medo da predestinação: de acontecer com o personagem exatamente o que aconteceu com seu antecessor. No longa de Dutra e Rojas, há justamente o estranho sumiço dos antigos inquilinos. Não existe, no entanto, a busca por explicações concretas ou a revelação de algum mal específico - o mistério está presente mais enquanto parte da sensação de decadência e desolação do que algo a ser desvendado racionalmente.

Outro elemento apresentado pelo filme é o comportamento de Helena com os funcionários. Mesmo sendo de classe média visto que Helena não é nenhuma grande empresária, ela parece assumir uma posição de superior diante dos funcionários. Com uma postura ríspida e desconfiada, tenta reforçar a idéia que ela é a patroa.

Entre as passagens mais significativas do filme para expor esse método da dupla de cineastas - trazer a mensagem de mal-estar social embalada num arquétipo do horror - está justamente a cena da contratação da personagem Paula (Naloana Lima) como doméstica. A jovem chega para a entrevista de emprego e aguarda a dona da casa aprontar um café. A filha de Helena está sentada à mesa comendo seu cereal, enquanto a encara com estranhamento. Do rosto pálido e fechado da criança, o filme corta para um plano fechado em caixas empilhadas no escuro, iluminadas pela porta que se abre com um forte rangido - trata-se do quarto de empregada que a futura patroa está mostrando para a candidata ao emprego; dentro de uma das caixas há pedaços de bonecos e a cabeça de um ursinho de pelúcia.

A sucessão dos planos (a expressão da menina e os objetos empilhados no escuro) orchestra um ar de terror potencialmente clichê - afinal, são elementos clássicos do gênero. Não obstante, o que se desenrola em seguida é uma situação corriqueira e sutilmente humilhante. A própria ideia de alguém dormir num ambiente do qual o espectador mal consegue enxergar o todo já parece inacreditável. Mas é quando as questões do trabalho são postas que o ápice semântico da cena acontece. “*A senhora paga quanto?*”, pergunta Paula, ao que Helena responde: “*O primeiro mês eu considero um mês de experiência, começo com menos de um mínimo. A partir do segundo mês, se tudo der certo, o mínimo mais a condução*”<sup>21</sup>. Na sequência, a entrevistada pergunta se o emprego será registrado e a protagonista diz que ficaria muito caro. Paula, ainda que decepcionada, aceita.

<sup>21</sup> *Trabalhar Cansa*, 14 min 2 seg.

A entrevista de emprego parece tudo menos uma negociação justa de termos de acordo a se celebrar entre dois sujeitos de direito. A intransigência de Helena e a cessão total de Paula, que simplesmente não vê nenhuma de suas reivindicações serem atendidas, têm como pano de fundo uma estrutura social de desigualdade de classes que atualiza a escravidão em novos termos desde o pecado original de tomada do país pelos portugueses (DÓRIA, 2016, p. 54).

Ao contrário de obras canônicas do horror, o medo imposto por *Trabalhar Cansa* não é propriamente da morte ou de alguma representação dela; não há a concretização de qualquer ameaça sobre a vida dos personagens ou o temor diante de um mal específico. Mesmo quando algo de mais estranho acontece, este momento não parece ser aprofundado. Como exemplo, existe a sequência na qual Helena decide quebrar a parede do comércio para encontrar a razão da mancha e se depara com um esqueleto de uma criatura que nem ela e nem o espectador identifica do que seja. Com a ajuda do marido, ela leva o esqueleto para um terreno baldio e toca fogo no mesmo. Não existe explicação e a trama avança diante das ações dos personagens e seus desconfortos.

O filme trata de um perigo indefinível, algo que dialoga com a ideia de horror psicológico, categorização do gênero definida por trabalhar o medo de forma não material e que se manifesta a partir da sensação de mal-estar e/ou estranheza. A própria estranheza e sensação de desconforto que os personagens são apresentados no filme já traz um clima de tensão constante. Aqui o terror não assume necessariamente uma forma física, mas o espectador consegue intuir sua presença através da elaboração de uma atmosfera de estranhamento - e, mesmo que a fonte do perigo seja mostrada e traga consequências práticas para a narrativa, sua essência costuma ser mais complexa do que aquilo que está na superfície. São filmes em que o elemento de vilania e perigo, portanto, se mostra frequentemente metafórico e às vezes até abstrato.

Tal perigo difícil de definir surge em *Trabalhar Cansa* especialmente em situações mundanas que, numa descrição objetiva, podem não ter relação aparente com o horror, mas que, na sua linguagem cinematográfica, produzem todo o peso sensorial característico do gênero - além de conterem uma contextualização sociopolítica bastante evidente.

[...] O que faz o cinema de horror não é, necessariamente, a narrativa, mas a forma como esta é colocada na tela através dos elementos que constituem o código específico do cinema: enquadramento, movimentos de câmeras, ângulos de visão e tomada assim como a luz, o som e a composição fotográfica (TAVARES, 2011, p. 1, apud BAHOUTH, 2012, p. 23).

Pode-se dizer que *Trabalhar Cansa* é um ensaio sobre o mal-estar da classe média pós-conquistas de direitos do trabalhador durante tanto tempo negados. Neste caso os empregados da protagonista. É difícil não notar a diferença no tom de voz de Helena ao falar com seus funcionários

“Tá louco de falar assim comigo? Me respeita!”<sup>22</sup>, grita ela para seu estoquista.

Ao articular elementos formais do horror em função desse discurso, o filme de Dutra e Rojas expressa sua força política sintetizando angústias que assolam especificamente o Brasil do início dos anos 2010 - um país que havia passado por uma década de expressivas mudanças sociais, sobretudo a diminuição da desigualdade entre ricos e pobres<sup>23</sup>. O crítico Heitor Augusto comenta que este “é um filme de agonia e ansiedade de uma classe média que está vendo o seu mundo ruir, está vendo as relações de trabalho mudarem”<sup>24</sup>. Aqui o medo é trabalhado metaforicamente pela falta de segurança financeira da classe média e da perda de controle deste grupo diante dos empregados que agora possuem, ao menos na teoria, direitos trabalhistas.

### ***O Animal Cordial*: a concentração do espaço e a intensificação da violência**

Outro trabalho expressivo no tratamento dessas chaves temáticas é *O Animal Cordial*, dirigido por Gabriela Amaral Almeida. O filme foi produzido por Rodrigo Teixeira, da *RT Features*<sup>25</sup>, estreou mundialmente em julho de 2017 no *Fantasia International Film Festival*<sup>26</sup>, chegando comercialmente ao Brasil apenas em 2018. O filme se passa em um restaurante de classe média alta, aparentemente em decadência, no qual o clima conflituoso entre o dono Inácio (Murilo Benício) e seus funcionários está começando a vazar para o salão, onde se encontram apenas três clientes. Alguns minutos antes do fechamento, dois assaltantes armados invadem o local, instalando pânico e levando o proprietário a reagir - atirando em um dos bandidos. A vingança de Inácio, porém, passa para um nível cada vez mais extremo e a história se transforma num massacre.

Notamos que há dois paralelos fundamentais entre *Trabalhar Cansa* e *O Animal Cordial*. O primeiro é que ambos são estreias em longa-metragem e realizados por pessoas da área de comunicação com o interesse voltado, desde muito cedo, para o cinema de horror especificamente<sup>27</sup>. Em segundo, as duas tramas, embora bastante diferentes entre si, focam na deterioração de um estabelecimento comercial (restaurante e mercado) a partir, essencialmente, das atitudes do protagonista.

De um ponto de vista temático, é evidente que os dois filmes partem do mesmo assunto: a raiva reprimida na classe média empreendedora diante das mudanças nas relações de trabalho. Mas,

<sup>22</sup> *Trabalhar Cansa*, 51 min 34 seg.

<sup>23</sup> De acordo com o filósofo Tales Ab’Sáber (2011, p. 62), em seu livro *Lulismo: Carisma Pop e Cultura Anticrítica*, “a cultura do governo Lula foi a universalização do consumo”.

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uPrp59KHhSQ>>. Acesso no dia 2 de julho de 2021.

<sup>25</sup> Produtora criada em 2000, responsável tanto por produções brasileiras (*Quando Eu Era Vivo* e *O Silêncio do Céu*, ambos de Marco Dutra) quanto internacionais (*A Bruxa*, de Robert Eggers, e *Me Chame pelo Seu Nome*, de Luca Guadagnino).

<sup>26</sup> Festival de cinema de gênero que existe desde 1996 em Montreal, no Canadá.

<sup>27</sup> Gabriela Amaral Almeida flerta com o horror e o suspense desde seu trabalho como curtametragista, em filmes como *A Mão que Afaga* (2012) e *Estátua!* (2014).

se no longa de Marco Dutra e Juliana Rojas esse sentimento estava de algum modo diluído em meio à apatia do cotidiano, em *O Animal Cordial* ele é intensificado por vários elementos, sendo o mais evidente deles a concentração da história em um cenário fechado e ao longo de uma única noite.

Enquanto *Trabalhar Cansa* se permite certos respiros e entretempos (cenas na rua, no apartamento, em salas de escritório), o filme de Gabriela Amaral já tem início com um plano na fachada do restaurante La Barca e, rapidamente, a diretora corta para o ponto de vista da janela, de onde é possível enxergar todo o salão e a cozinha. Ou seja, nas duas primeiras imagens, o filme já expõe por completo o ambiente no qual todo o enredo vai se desenrolar. O que vai servir de variação de cenário está dentro do próprio restaurante com salão principal, cozinha, banheiro e corredor. Partindo dessa perspectiva limitada do espaço, *O Animal Cordial* concentra diversas fatias da sociedade brasileira, que, em *Trabalhar Cansa*, se encontravam bem mais dispersas; conseqüentemente, o conflito se torna radicalmente mais intenso.

Para deflagrar o horror da trama, então, tem-se como protagonista/vilão o personagem Inácio, que possui a caracterização tal qual se imagina daquela função (seu cabelo sempre penteado para trás e a camisa social simples totalmente abotoada e dentro da calça). A aparência passa a impressão imediata de passividade, de dono de restaurante de classe média com aspirações de elite. Inácio reúne, portanto, arquétipos da persona normativa a ser desconstruída pelo filme: homem, branco, heterossexual, de classe média.

Os primeiros minutos estabelecem as tensões principais entre os personagens. A sugestão de tensão sexual entre Inácio e a sua fiel garçonete Sara (Luciana Paes) é a primeira que a direção de Gabriela Amaral expõe, com o patrão pedindo conselhos a sua funcionária sobre a cor dos móveis (ao que o rosto da atriz aparece num *close-up* estilizado, ressaltando a maquiagem forte, e a trilha sonora de sintetizadores compõe o tom de deslumbramento). Outra tensão central é o estranhamento entre Inácio e o *chef* Djair, demonstrada através de farpas “A gente já tá na nossa hora, né?”, diz o *chef*; “Na realidade, faltam 15 minutos”, responde o patrão<sup>28</sup> e de grosserias “Eu tô te pedindo pra esperar na cozinha!”, sussurra Inácio rispidamente, ao que Djair responde: “Eu ouvi. Mas eu vou esperar é aqui”<sup>29</sup>. E há também a caracterização de dois dos clientes: o casal Bruno e Verônica funcionam como estereótipos de novos-ricos<sup>30</sup>, agindo com soberba e deboche ao serem servidos “Só mais uma coisa: se é Bordeaux, tem que ser do Pomerol. Quem conhece de vinho sabe”<sup>31</sup>, fala o cliente para o Inácio, que esconde a raiva sob um sorriso constrangido.

<sup>28</sup> *O Animal Cordial*, 6 min 37 seg.

<sup>29</sup> *O Animal Cordial*, 19 min 30 seg.

<sup>30</sup> Denominação comumente utilizada para se referir às pessoas que ganharam muito dinheiro subitamente e se esforçam para passar a imagem de refinamento e elegância, ainda que seu modo de agir permaneça grosseiro.

<sup>31</sup> *O Animal Cordial*, 12 min 30 seg.

Em primeira mão, pode parecer a mesma abordagem baseada no mal-estar cotidiano analisada em *Trabalhar Cansa*. O fato, contudo, de o roteiro concentrar essas fatias sociais numa delimitação de tempo e espaço leva o terror menos para uma atmosfera de iminência e mais focado na violência que ele desencadeia. Isto é, o filme de Gabriela Amaral não fica apenas na abordagem psicológica; a partir do *incidente incitante*<sup>32</sup>, a violência reprimida no decorrer do primeiro ato inteiro.

*O Animal Cordial* centraliza o perigo na figura de Inácio desde o ponto em que ele resolve reagir ao roubo e, na sequência, trancar todos na cozinha. Sua imagem cordial, respaldada pelas roupas e penteado e tom de voz, é rapidamente desconstruída por sua atitude violenta e impositiva e, à medida que pessoas morrem pelas suas mãos de modo sangrento, ele vai se transformando no maníaco/psicopata clássico de filme de *slasher*<sup>33</sup>. Essa desconstrução remete ao pensamento de McKee (2006, p. 105) sobre a distinção entre o que ele considera ser a *caracterização* e o *verdadeiro personagem*. De acordo com o autor, a primeira é “a soma de todas as qualidades observáveis em um ser humano”, ou seja, tudo que é superficialmente perceptível (faixa etária, condição financeira, escolaridade, sexualidade); já o *verdadeiro personagem*, para McKee (2006, p. 106), “é revelado nas escolhas que um ser humano faz sob pressão - quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial do personagem”.

Bom exemplo do estranhamento do personagem está em uma das primeiras cenas do filme em que Inácio está no banheiro ao telefone com a esposa. Ao desligar o celular, se despedindo carinhosamente da mulher, ele violentamente arranca a saboneteira da parede e começa a falar sozinho olhando para o espelho, como se estivesse respondendo a perguntas de uma entrevista que havia mencionado logo antes para seus funcionários. “As receitas são minhas, sim... Esta é uma boa pergunta. A inspiração vem de tantos lugares...” Ainda que nada de necessariamente assustador seja dito no monólogo, a câmera, que filma toda a cena sem cortes, se aproxima lentamente do reflexo de Inácio no espelho ao som de uma trilha grave, reforçando o clima sombrio. Mais estranho, inclusive, é o fato de nunca ficar totalmente claro se essa entrevista iria realmente acontecer ou se era invenção do protagonista.

Tendo em vista a construção dos 20 minutos iniciais, nota-se, em *O Animal Cordial*, que, apesar da ameaça externa que surge bruscamente na figura dos bandidos, o verdadeiro terror já estava dentro daquele espaço desde o princípio - um elemento de vilania aguardando a oportunidade para ser liberado. A direção e o roteiro de Gabriela Amaral aqui, por outro, evidencia os extremos a que se pode chegar quando

<sup>32</sup> De acordo com McKee (2006, p. 176), significa “o primeiro grande evento da narrativa, [...] causa primária de tudo o que se segue, colocando os outros quatro elementos - complicações progressivas, crise, clímax e resolução - em movimento”. Neste caso, a chegada dos dois assaltantes no restaurante.

<sup>33</sup> Subgênero do horror famoso pela presença de um assassino (usualmente, um homem branco mascarado) que persegue e executa pessoas (geralmente jovens) de modo brutal.

todos esses elementos operam em conjunto. Tem-se Inácio como uma criatura presa em um disfarce e frustrada com as coisas que estão fora do seu controle.

Esse homem que não é nem tolerado, nem respeitado pelos funcionários; que é humilhado pelos clientes esnobes; que discute com a esposa ao telefone; que quebra a saboneteira do banheiro e diz para a mulher que não está nervoso porque até sorri e, aliás, não faz senão sorrir para ela, para os clientes, para todo mundo, esse homem já não sustenta a máscara puída da cordialidade e não se conforma com o fato de assistir ao seu poder se esvaindo. Seu ódio vem de perceber que o fato de ser o patrão não lhe assegura mais a manutenção do poder (MARRA, 2019, p. 192).

O tratamento franco com alguns arquétipos do gênero acaba fortalecendo a discussão diante de questões problemáticas do Brasil, sobretudo as que estavam vigentes na ocasião em que *O Animal Cordial* estreou nos cinemas. O ano de 2018 foi palco de eleições acirradas<sup>34</sup> no país, ocasião na qual se debateu muito, entre outras coisas, pautas de segurança pública. De acordo com a pesquisa do Datafolha<sup>35</sup>, do dia 11 de setembro do mesmo ano, 20% dos eleitores consideravam a segurança o principal problema do país (meses antes, a mesma pesquisa constatou 9%). O filme discute justamente a ideia da segurança a qualquer custo, aliada à descrença da população na força do estado para combater a criminalidade.

A concepção de Inácio, na verdade, encontra eco no pensamento de Sérgio Buarque de Holanda em seu livro *Raízes do Brasil*, cuja primeira edição foi publicada em 1936. O autor desenvolveu o conceito de homem cordial, título de uma das sete partes do livro, que seria um disfarce, uma máscara de bons modos, escondendo a essência - a qual é o contrário da polidez. Fernanda Marra (2019, p. 191) descreve que “a cordialidade brasileira não passaria de um ardil encenado no âmbito do comportamento por um homem que não suporta o peso da impessoalidade das instâncias burocráticas”. As origens do homem cordial, afinal, estão no período colonial do Brasil, ou seja, são fundamentadas na estrutura patriarcal, do homem enquanto ser autoritário, controlador e provedor.

Com exceção de dois cozinheiros, demitidos logo no começo, e um outro funcionário que larga mais cedo do trabalho, todos os personagens do filme sofrem da violência de Inácio em alguma medida, mas a pessoa em quem o patrão desconta todos os seus sentimentos mais raivosos é o chef Djair. As cenas iniciais do filme já denotam a frustração do protagonista sobre a sua ignorância culinária e, conseqüentemente, sobre o fato de que seu restaurante depende quase exclusivamente do talento do seu cozinheiro. Inácio ainda precisa engolir a sexualidade do seu empregado que tanto lhe incomoda. Apesar de não ser diretamente descrito como tal, a caracterização de Djair é de um

<sup>34</sup> Nas eleições presidenciais, disputavam Fernando Haddad, do PT, e Jair Bolsonaro, então do Partido Social Liberal (PSL); Bolsonaro venceu no segundo turno com 55% dos votos.

<sup>35</sup> Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2018/09/para-eleitores-saude-e-violencia-sao-os-principais-problemas-do-pais.shtml>. Acesso em: 09 jul. 2021.

personagem de gênero-fluido e de jeito afeminado com cabelos longos e sobrancelha feita, ainda que não seja referido como mulher em momento algum. Como um elemento adicional, nota-se também, através do sotaque, que Djair é nordestino - o que o torna ainda mais estrangeiro àquele ambiente e, portanto, fora dos padrões de normatividade. Podemos afirmar, nesse caso, que o centro dramático da apresentada questão das diferenças está na contraposição do personagem Djair, a pessoa LGBTQIA+ e nordestina, com a heteronormatividade representada na figura psicopata de Inácio; eis um ponto de tensão que gradativamente desperta a noção de vilania. O protagonista demonstra sua aversão/abjeção pela sexualidade do funcionário logo nos primeiros minutos, exigindo a Djair que espere na cozinha - supostamente para não fazer vergonha na frente dos clientes. É, no entanto, na cena em que ocorre a execução de Magno, um dos bandidos, que se deflagra brutalmente essa intolerância quando o Djair fala que Inácio tem problema com o cabelo grande dele. A atitude-resposta do personagem de Murilo Benício é cortar os cabelos do cozinheiro com a mesma faca que cortou a garganta do assaltante. É a confirmação literal de seu assustador preconceito e do ódio pura e simplesmente ao que parece diferente. As ações de Inácio são justificadas como consequência dele estar com raiva daquelas pessoas e pelo fato de estar em uma situação de poder por estar armado. Gabriela Amaral, portanto, analisa os extremos da justiça com as próprias mãos e demonstra que a obsessão pela individualização dos métodos da segurança pode ser, em alguns casos, apenas uma desculpa para a expurgação do ódio social guardado durante tanto tempo.

### Considerações finais

São muitos, afinal, os meios formais e temáticos para mexer com algo tão universal quanto o medo e suas variações. Cineastas de todos os países podem ser capazes de, a partir das problemáticas particulares de cada povo, utilizar o horror como ferramenta para provocar o espectador, tirando-o, assim, da zona de conforto. Trata-se de uma tradição cinematográfica que consegue ser extremamente específica na sua abordagem, fazendo cada pessoa responder de modo visceral e único, e também plenamente universal, já que é possível se assustar/impactar com uma obra do gênero mesmo sem o conhecimento da realidade social na qual ela se insere.

*Trabalhar Cansa* e *O Animal Cordial* acabam operando de maneira espelhada: de um lado, a narrativa espaçada e com respiros, de outro, a tensão compactada em tempo e espaço reduzidos e, principalmente, a sugestão psicológica/mal-estar constante do trabalho de Marco Dutra e Juliana Rojas na comparação com o estilo sangrento do filme de Gabriela Amaral. Naturalmente, são

reflexos de um mesmo país e, por isso, tratam de muitos dos mesmos medos e mazelas - mas em níveis diferentes de impacto.

De acordo com o nosso paralelo, nota-se que a intensificação dos conflitos reais e a desinibição dos monstros sociais fortalecem e enriquecem o cinema de horror, tão ligado a temores muitas vezes difíceis de racionalizar. Os autores/cineastas nem precisam propriamente ter a intenção de tocar nos assuntos que os cercam; são elementos temáticos que ficam no inconsciente coletivo e os influenciam na hora de criar. Mais importante: uma vez que a plateia de um lugar/período carrega consigo experiências diversas acerca de seu contexto, ela vai sentir o impacto da obra a partir seu conhecimento de mundo.

São filmes que colocam em xeque padrões de comportamento e valores arraigados no país - ajustando a ideia da ameaça e da vilania à complexidade e ambiguidade que o contexto sócio-político do país exige -, aplicando a iconografia do horror para enfatizá-los. Eles podem ser vistos, inclusive, como pivôs de um possível ciclo brasileiro na produção de horror, o qual ainda deve gerar diversas obras igualmente subversivas, originais e provocativas.

### Referências bibliográficas:

AB'SÁBER, Tales. **Lulismo: Carisma Pop e Cultura Anticrítica**. Hedra, 2015.

ALTMAN, Rick. **Film Genre**. London: British Film Institute, 2000.

BAHOOUTH, Maria Eduarda Bezerra. **Estudo dos Elementos do Terror Psicológico: Uma Análise do filme O Iluminado (1980)**, de Stanley Kubrick. Brasília, 2012.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A Arte do Cinema: Uma Introdução**. Campinas: Unicamp, 2013.

CARREIRO, Rodrigo. Ataque dos cães: um western revisionista. **Revista Continente**. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/secoes/critica/-ataque-dos-caes---um--western--revisionista>. Acesso em: 02 jan 2022.

CARROLL, Noël. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. Campinas: Papyrus Editora, 1990.

DÓRIA, Kim Wilhelm. **O Horror não Está no Horror: Cinema de Gênero, Anos Lula e Luta de Classes no Brasil**. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

KELLNER, Douglas. **A cultura e a mídia**. Bauru: Editora da Universidade do Sagrado Coração, 1995.

KING, Stephen. **Dança Macabra**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

MARRA, Fernanda. O Animal Cordial: Uma Rasura da Razão. **Revista Lusófona de Estudos Culturais**, Braga, v.40, n. 1, p. 189 – 200, jun. 2019.

MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

NAZÁRIO, Luiz. **Da Natureza dos Monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.

NOGUEIRA, Luís. **Manuais de Cinema II Gêneros Cinematográficos**. Livros Labcom, 2010.

PARA eleitores, saúde e violência são os principais problemas do país. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 11 set. de 2018. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/poder/2018/09/para-eleitores-saude-e-violencia-sao-os-principais-problemas-do-pais.shtml>. Acesso em: 09 de jul. 2021.

POR QUE amamos filmes de terror? Dir.: Vitoria Frere Milan. Prod.: Canal Omelete. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=uuOmabCUhPI>. Acesso em: 02 jul. 2021.

SOUTO, Mariana. O que Teme a Classe Média? Trabalhar Cansa e o Horror no Cinema Brasileiro Contemporâneo. **Revista Contracampo**, Niterói, v. 25, n. 1, p. 43 – 60, 2012.

TAVARES, Caroline. **Cinema de Horror: O Medo é a Alma do Negócio**. 2010.

submetido em: 04 jan. 2022 | aprovado em: 16 jan. 2022

## Quando as imagens também falham: os arquivos audiovisuais como concepção da história a partir da obra *Odiolândia*

Rafael de Brito Malhado<sup>1</sup>

**Resumo:** As tecnologias digitais comunicacionais são parte do processo que coloca em xeque o papel do arquivo audiovisual como testemunha ocular da história. É possível verificar no presente que os usos das fontes arquivísticas no campo tecnocultural concebem narrativas dos acontecimentos que ora oferecem realidades pouco exploradas, ora podem mascarar fatos. Em um de seus numerosos textos, Vilém Flusser ruma a relação de permuta entre escrita e imagem e os riscos de tal vínculo se extinguir. O datiloscrito flusseriano *Quando as palavras falham* (1982a) nos motiva a analisar uma crise das imagens cada vez mais violadas pelos recursos digitais de distribuição e armazenamento. A obra de arte digital *Odiolândia*, de Giselle Beiguelman (2017), será evocada como fenômeno crítico que pode nos conduzir à compreensão de uma estética do arquivo audiovisual e, conseqüentemente, uma estética da memória na contemporaneidade.

**Palavras-chave:** Imagens; Arquivo audiovisual; Vilém Flusser; Estética; Memória.

### When the images also fail: the audiovisual archives as a conception of history from the work *Odiolândia*

**Abstract:** Digital communication technologies are part of the process that puts into question the role of the audiovisual archive as an eyewitness of history. It is possible to verify in the present that the uses of archival sources in the technocultural field conceive narratives of events that sometimes offer little explored realities, and sometimes can mask facts. In one of his numerous texts, Vilém Flusser ruminates on the interchangeable relationship between writing and image and the risks of this link being extinguished. The Flusserian typescript *When Words Fail* (1982a) motivates us to analyze a crisis of images increasingly violated by digital distribution and storage resources. The digital artwork *Odiolândia*, by Giselle Beiguelman (2017), will be evoked as a critical phenomenon that can lead us to the understanding of an aesthetics of the audiovisual archive and, consequently, an aesthetics of memory in contemporary times.

**Keywords:** Images; Audiovisual archive; Vilém Flusser; Aesthetics; Memory.

<sup>1</sup> Mestrando pelo PPGCOM-UERJ na Linha de Tecnologias de Comunicação e Cultura.

## Introdução

Textos, sons, imagens e vídeos podem ser alterados, hoje, facilmente com as tecnologias digitais. É só olharmos à nossa volta e percebermos que estamos cercados de instrumentalização necessária para que a modificação de arquivos aconteça. São programas de edição de filmes, páginas *online* de conversão de arquivos, *apps* que aceleram e diminuem a velocidade dos áudios gravados, e técnicas de montagem de imagens. Os resultados desses artifícios são encontrados não apenas na *web* sob forma de *memes*, *deepfakes* e outros recursos, mas também em outras práticas mais habituais, como: filmes publicitários, programas jornalísticos, seriados e filmes cinematográficos na TV e em plataformas de vídeo, por exemplo, *Youtube*, *Netflix* etc. Ou seja, as manipulações dos objetos que servem de arquivo não só estão presentes em meios informativos e de entretenimento, como é parte imprescindível dos mesmos e isso reforça a ideia de que estamos cercados por essas ferramentas e técnicas.

Tudo isso faz parte de uma organização que possui início nas estruturas tecnológicas analógicas até se potencializarem dentro do processo de digitalização. Um universo que armazena, reconfigura e distribui com a possibilidade de apresentar outras versões e novas formas de existência da informação. Em um ambiente repleto de rearranjos e recombinações dos arquivos, as realidades são testadas a todo o momento e a história e as instituições culturais encontram-se sob questionamento. Como dar crédito às narrativas históricas que estão sendo produzidas nesse contexto de repaginação o tempo todo pelas tecnologias da cultura digital?

Nosso objetivo neste trabalho é, primeiro, investigar como se encontram organizados no nosso presente os arquivos audiovisuais a partir de uma “estética do arquivo”, em Bernd Herzogenrath (2018). Em um segundo momento, entendemos que tal estética contribui para identificarmos que há certo risco na perda da integridade dos filmes de arquivo quando a historiadora francesa Sylvie Lindeperg (2015, p. 15) relata que a violação das imagens fílmicas “relega a imagem de arquivo à função de mercadoria e oferece algumas pistas em prol de um ‘estatuto científico’ dos arquivos audiovisuais”.

Em meio a esse diagnóstico, Vilém Flusser também fará parte desse fio condutor quando também buscaremos explorar, a partir do datiloscrito *Quando as palavras falham* (1982a), a condição das falências nos papéis das imagens. Tendo em vista o significativo destaque dos aparelhos tecnológicos comunicacionais na atividade geradora e disseminadora de informações, implicando diretamente na elaboração das dimensões históricas, refletir sobre um mundo conflituoso repleto de imagens técnicas é tarefa auxiliadora na constituição da estética dos arquivos audiovisuais.

A obra de arte digital intitulada *Odiolândia* (2017), da artista e pesquisadora Giselle Beiguelman, será, por último, nosso ponto de análise como fenômeno artístico e objeto comunicacional de forma a compreender o ambiente do qual nos encontramos. Onde os usos e abusos na modificação dos arquivos audiovisuais fazem “surgir novas formas de historicidade”, há também a ameaça destes perderem o valor de “material precioso para uma história social, política, mental, simbólica dos mundos contemporâneos” (LINDEPERG, 2015, p. 16).

### Sobre a estética do arquivo na contemporaneidade

No início do capítulo *Archives in Transition - Dynamic Media Memories*, em *Digital Memories and Archive* (2013), o pesquisador mídia-arqueológico alemão Wolfgang Ernst é pontual ao falar da metamorfose da estética do arquivamento que está acontecendo na digitalização da cultura:

Essa mudança na lógica arquivística corresponde a uma descontinuidade técnica: a parte física da mídia de armazenamento impressa ou mecânica em contraponto às memórias eletromagnéticas. Considerando que a tradicional ordem simbólica da memória contava com inscrições simbólicas fixas, como arquivos e bibliotecas, a escrita ou a impressão estão sendo substituídas por cargas elétricas voláteis como transportadores de sinais. Hoje o fisicamente real está sendo registrado literalmente pelos elétrons que *brilham* em memórias digitais (ERNST, 2013, p. 102, grifo do autor).<sup>2</sup>

Um caminho possível na análise da configuração da estética do arquivo na contemporaneidade pode estar na proposta do professor e pesquisador alemão Bernd Herzogenrath (2018) ao relatar sobre os filmes do diretor de cinema e artista norte-americano Bill Morrison. Para Herzogenrath, Morrison — aclamado por filmes em diversos festivais cinematográficos e artísticos e pelas produções audiovisuais com compositores do mundo todo — possui uma “maneira muito idiossincrática de usar o material fílmico, o portador de material — a tira de celuloide — como fator primordial em sua arte” (p. 11). Essa forma peculiar de Morrison nos seus trabalhos com o material fílmico, vai ao encontro de tal sintoma na lógica de arquivamento por Wolfgang Ernst.

Principalmente, quando Herzogenrath (2018, p. 17, grifo do autor) interpreta o trabalho de Morrison como um esforço importante na exploração do filme por meio de “uma ‘abordagem materialista’ aos estudos de mídia e cinema”, e “por uma perspectiva que leva em consideração a temporalidade do *próprio* meio”. Essa temporalidade é observada pelo pesquisador alemão por quatro aspectos do tempo e do movimento — tendo como fundo as teorias de Deleuze sobre

<sup>2</sup> Todas as traduções são livres e do autor.

imagem-movimento e imagem-tempo<sup>3</sup> — nas observações do cinema morrisoniano: projeção, representação, preservação e manifestação.

Herzogenrath (2018), ao descrever a percepção do tempo e sua duração relacionando as ideias de Henri Bergson e do inventor do cronofotógrafo, Étienne-Jules Marey, confere a Morrison o entendimento das distintas partes do tempo na relação de uma imagem e do filme projetado na abordagem que ajudou a produzir. Sobre o papel da representação, o autor articula a utilização da conexão de imagens descontinuadas utilizadas por Morrison, tornando dinâmico o movimento das imagens na representação do tempo fílmico.

Na preservação do tempo das imagens fílmicas, Herzogenrath (2018) compara as observações do francês e crítico de cinema, André Bazin, sobre a preocupação com a duração do material fílmico de forma exacerbada e que tal pensamento também é motivo de inquietude nas obras de Morrison. Por último, na manifestação dos filmes e sobre sua “coisidade”, o alemão convoca novamente a reflexão sobre a materialidade do meio fílmico em Bazin. É a sujeição da “coisa” filme ao papel do tempo e sua decomposição que Morrison está interessado no trabalho dos seus filmes.

Assim, é possível identificar nos filmes morrisonianos a produção singular com as imagens e com o material fílmico. Para tornar mais evidente o retrato de Herzogenrath (2018) sob a perspectiva do diretor e artista, vale ressaltar uma de suas obras. O filme *Dawson City: Frozen Time* (2016) é um documentário elaborado a partir de arquivos de imagens fílmicas em deterioração, encontrados enterrados na própria cidade. Morrison usa os arquivos de forma a evidenciar o tempo do momento registrado pelo desgaste dos próprios arquivos com as aglutinações e sobreposições das imagens, trazendo a narrativa da civilização marcada por tais filmes (FURTADO, 2018).

Assim, estabelecer uma estética do arquivo no mundo contemporâneo, a partir dos trabalhos de Bill Morrison revelados por Herzogenrath, revela igualmente nossa condição no mundo na associação com o tempo e com as imagens. Pois captar os processos descontínuos na montagem das imagens, na durabilidade do seu tempo e na validade do material dos arquivos fílmicos, nos remete ao estado presente e crítico das nossas vivências e práticas pelo uso massivo das imagens — e sendo usado por elas. No fundo, essa é a intenção de Morrison na confecção das suas produções audiovisuais.

Voltando às ideias de Wolfgang Ernst, a transição de uma ordem arquivística para uma “dinâmica do arquivamento” apresenta uma estética do arquivo que se encontra “em direção a uma

---

<sup>3</sup> Nem mesmo o autor alemão aprofundou as teorias deleuzianas no texto. É possível compreender a noção de imagem-tempo e imagem-movimento nas obras de Gilles Deleuze, *Cinema 1: A Imagem-movimento* (1983) e *Cinema 2: A Imagem-tempo* (1985).

economia de circulação: transformações e atualizações permanentes” (ERNST, 2013, p. 106). A partir da breve análise da forma de criação dos filmes de Bill Morrison, podemos enxergar que o diretor de cinema e artista norte-americano já manifestava o interesse, desde o início de suas obras, em caracterizar o caráter transitório e manipulável das imagens, do material fílmico. Além disso, Morrison preocupa-se também com o resultado das formas de arquivamento que Ernst declara quando as suas obras são igualmente uma crítica da administração excessiva dessas imagens no mundo contemporâneo.

Então, se as imagens contemporâneas revelam sua efemeridade e excessividade, o que podemos dizer da construção das narrativas históricas a partir das imagens? As imagens técnicas, como os arquivos audiovisuais, tal qual Vilém Flusser também caracteriza em *O Universo das Imagens Técnicas*, são objetos de comunicação que ainda podem servir de mediação entre os seres humanos e o mundo ou estamos tornando-as nossa única forma de enxergar tal mundo? (FLUSSER, 2011, p. 17). E se as imagens estão falhando como elementos decifradores da história? O próximo passo é revelar como os usos e abusos dos arquivos audiovisuais estão colocando em xeque seu “estatuto científico” e a reconstrução do nosso passado no presente.

### Usos e abusos das imagens contemporâneas

Sobre a tarefa das imagens como mapas orientadores da humanidade no mundo, Vilém Flusser é categórico nas observações fenomenológicas que tratou ao longo de seu trabalho: viver em função de tais imagens pode significar o esquecimento do que está ao redor. Em um dos seus discursos, “o homem se esquece do motivo pelo qual imagens são produzidas: servirem de instrumentos para orientá-lo no mundo” (FLUSSER, 2011, p.18). Para Flusser, o deciframento do mundo a partir das imagens é passo fundamental para uma sociedade engajada no conhecimento da sua memória, da sua cultura; enfim, da sua história. Todavia, para o filósofo tcheco-brasileiro, tal engajamento requer um passo cuidadoso: o perigo da entropia da informação cultural na comunicação.

Se nada de novo surgir na minha cultura, esta decairá no amorfo da cultura de massa; se nada de novo surgir na minha memória, está se decomporá em atrofia. Todo engajamento criativo passa a ser visto não mais como tarefa revolucionária, mas sim como tarefa conservadora. Os diálogos criativos, tornados tecnicamente viáveis graças à telemática, passam a ser vistos não mais como abridores de horizontes inebriantes, mas sim como tentativa derradeira e desesperada para evitar, ou pelo menos adiar a decadência da nossa cultura no abismo entrópico do tédio, do *kitsch*, do totalitarismo *gleichgeschaltet* (massificante) para o qual tende a probabilidade vizinha da certeza (FLUSSER, 2008, p. 149, grifo do autor).

De uma maneira geral, não somente nessa passagem, mas em outros momentos, Flusser disserta sua preocupação com certa irreversibilidade do sistema cultural em torno das imagens na sociedade industrial. O autor praguense refere-se a um quadro que já faz parte do nosso presente: as dinâmicas comunicacionais demasiadamente envolvidas na produção, circulação e recepção das imagens técnicas. Flusser se importa com a reelaboração da história e da preservação de uma memória, apontando criticamente, assim como Ernst e Morison em suas obras, para a enorme reprodutibilidade das tecno-imagens.

A inquietude do pensador tcheco baseia-se na narrativa de que o culto às imagens já fora estabelecido em outras épocas nas sociedades. Primeiro, o tributo às “imagens tradicionais” no período que ele elabora como “pré-história”, gerando a “idolatria” para com tais imagens e trazendo a incapacidade do homem de decifrar o mundo (FLUSSER, 2011, p. 18). No período no qual a história se constitui, conforme Flusser, o advento da escrita surge para decifrar essas imagens. Contudo, no passar do tempo, faz o sujeito se distanciar “ainda mais do mundo concreto quando, efetivamente, pretendia dele se aproximar” (p. 19). As consequências anteriores são recordadas pelo filósofo, quando diante do perigo de absorver — e sermos absorvidos — pela economia de símbolos e mensagens em meio à uma conjuntura tecno-imagética.

Na visão de Flusser, as imagens técnicas também são imagens, constituídas e configuradas a partir do funcionamento da máquina fotográfica, isto é, a nossa existência sendo desenvolvida com base na dinâmica da fotografia: programas, aparelhos, máquinas como modelos para se pensar o jogo da comunicação atualmente. Imaginar e traduzir o mundo pelas tecno-imagens é também, pelo pensamento poético e especulativo flusseriano, “ultrapassar o perigo da textolatria” (FLUSSER, 2008, p. 28). Ou seja, em meio a uma crise da escrita e da generalização da consciência histórica, refletir sobre uma crítica à função das imagens na contemporaneidade.

O texto *Quando as palavras falham* (1982a), de Vilém Flusser, traz exatamente a angústia em torno da constituição da história e de sua conscientização pela tarefa da escrita. Tomando como base a Segunda Guerra Mundial, o pensador tcheco-brasileiro assinala a falência do discurso enquanto modelo das narrativas históricas e da preservação da cultura, tamanho o espanto com tal acontecimento. O escrito, idealizado a partir do Colóquio Internacional com o mesmo título, no Centro Internacional de Fotografia de Nova York, datado de fevereiro de 1982<sup>4</sup>, retrata o debate do evento por meio do argumento imaginativo de Flusser de compreender se é possível “tornar

---

<sup>4</sup> Vilém Flusser participou do Colóquio norte-americano e escreveu o texto para proferir no evento na versão em inglês, *When words fail*. Existe também o mesmo texto na versão em português. Vamos nos apoiar detidamente na versão em português que o filósofo publicou como crítica ao evento para a sua coluna na Folha de São Paulo, pois nela há detalhes que julgamos mais rentáveis.

concebível a mensagem das fotografias” (p. 1), isto é, relatar em palavras o que as cenas que a guerra e o nazismo produziram.

Contudo, antes de nos aprofundarmos no texto e na nossa tentativa de imaginar, juntamente com Flusser, alguns traços de como nosso presente encontra-se estabelecido, julgamos necessário voltar à apreensão anterior do autor com relação ao futuro da sociedade permeada pelas imagens técnicas. Para isso, Lindeperg (2015) nos revela caminhos interessantes dos usos e abusos das imagens audiovisuais de arquivo na contemporaneidade.

No seu texto, a historiadora francesa destaca, logo de início, que a produção *mainstream* de documentários atual direciona dois caminhos para os arquivos filmicos. Ou, a sua utilização serve para narrar os fatos da história do filme —a ser utilizada pelos pesquisadores de história — ou para contar o que ela denomina como “história das imagens”, construídas para “domínio reservado ao diretor” de filmes (LINDEPERG, 2015, p. 15). Nesse contexto, Lindeperg credita às tecnologias digitais a possibilidade de uma nova perspectiva na manipulação dos maus usos — já existentes — dos arquivos audiovisuais e, a partir desse ponto, revela caminhos para identificar como tais arquivos podem ou não servir de “atributos científicos”.

Para além dos usos e abusos dos arquivos filmados, a historiadora relata que o advento tardio das tecnologias audiovisuais e a sutileza do seu manejo, fazem com que metodologias e saberes para interpretar melhor tais arquivos tornem difíceis os processos de pesquisas. Mesmo assim, Lindeperg (2015, p. 16) afirma que as produções audiovisuais arquivísticas revelam não só um registro do mundo: “Filmando-o, elas contribuíram para modificá-lo profundamente, fazendo surgir novas formas de historicidade e de eclosão de acontecimentos”, tornando-as uma preciosa ferramenta na contribuição dos registros da humanidade em todos os sentidos. Dessa forma, podemos detectar o caráter pujante dos filmes de arquivo: o de reconstruir histórias e cenários a partir de suas imagens.

Ao longo do texto, a pesquisadora francesa usa estes e outros argumentos para realçar que os arquivos audiovisuais ainda são tidos como instrumentos de “prova absoluta”, de “uma verdade blindada, incontestável e intangível” (LINDEPERG, 2015, p. 18). Contudo, frisa que mesmo que as imagens filmadas tenham nascido com a preocupação de registrar a realidade com o intuito maior que o acontecimento narrado pela escrita, os historiadores e pesquisadores possuem a responsabilidade de usar estes arquivos de forma sempre visível e legível. “A imagem filmada, não custa repetir, oferece apenas uma porção do real (...) ela é a expressão de um ponto de vista e, ao mesmo tempo, um documento sobre as maneiras de filmar, de apreender o mundo, de lançar um olhar sobre seus contemporâneos” (LINDEPERG, 2015, p. 19).

Partindo da análise da série canadense *Apocalypse: La Première Guerre mondiale* (2014) composta por cinco episódios e escrita e realizada por Isabelle Clarke e Daniel Costelle, Lindeperg denuncia a produção audiovisual pela violação das imagens na sua sonorização e colorização.

Os realizadores e os produtores de *Apocalypse* apresentam a “colorização” como a “única solução” que permite “tocar” e “sensibilizar” um vasto público e, particularmente os jovens espectadores, quanto à História. Ela seria, neste sentido, um mal necessário, uma concessão feita a seus hábitos de consumo. Essa justificativa, ainda que peremptória e condescendente no que diz respeito aos adolescentes, mereceria, sem dúvida, ser debatida seriamente pelos pedagogos. Porém, o argumento do “*mal menor*” é imediatamente contradito por uma segunda afirmação: a colorização seria um “*must*” tecnológico colocado a serviço da verdade (LINDEPERG, 2015, p. 21, grifo do autor).

O exemplo de Lindeperg serve para nos mostrar que as tecnologias digitais podem ser facilitadores desses abusos das imagens, colocando-as em risco como elementos na construção de uma verdade histórica. Mas não é só isso. Seu estudo também possui a força de trazer de volta alguns pontos apresentados até agora, além de outros.

Como primeiro ponto, os trabalhos do diretor e artista Bill Morrison estampados por Herzogenrath na sua forma de tratar os arquivos fílmicos podem ser relacionados à aposta de Vilém Flusser para as sociedades cercadas pelas imagens técnicas: o deciframento do mundo por meio de um olhar engajado criticamente no uso das imagens como modelos comunicacionais. Por segundo, é possível lembrar da apreensão de Flusser no culto às tecno-imagens pela sociedade, tal qual o pensador de Praga atribuiu às imagens tradicionais e a escrita nas suas reflexões. Se as palavras não foram suficientes para descrever as cenas de horror da história nazista, as imagens produzidas pelos aparelhos tecnológicos estão indo em direção à perda do seu estatuto científico?

Lindeperg trouxe evidências de que as imagens violadas pelas tecnologias digitais ameaçam a reconstrução das narrativas históricas. A alteração na colorização da série canadense sobre a Primeira Guerra Mundial traz uma tentativa de resgatar imagens do passado com as configurações possíveis no presente. Seguindo as definições sobre o que são regimes de historicidades a partir do historiador francês François Hartog, Barbosa (2019) nos revela:

Definido de duas formas por François Hartog (2014), regimes de historicidade seriam, em primeiro lugar, as formas como uma sociedade trata seu passado e do seu passado. No segundo, designaria “a modalidade de consciência de si de uma comunidade humana” (pp. 28-29) que se instaura a partir de modos diversos de relação com o tempo, ou seja, formas de experiência do tempo (BARBOSA, 2019, p. 20).

Barbosa complementa que, dessa forma, esses regimes de historicidades hartogianos podem servir como instrumentos para uma circunscrição da relação do presente com o passado, presente e futuro e compreender “os momentos de crise no tempo”, principalmente “na nossa experiência contemporânea de um presente perpétuo” (BARBOSA, 2019, p. 20). De fato, trazendo como exemplos as obras de Morrison e os argumentos de Lindeperg, o controle pelas práticas midiáticas na contemporaneidade aponta uma historicidade, conforme afirma Barbosa, de tempos e realidades múltiplas, de uma crise na junção entre presente, passado e futuro.

O movimento seguinte explora a obra de arte digital de Giselle Beiguelman, *Odiolândia*, e adentra no escrito de Flusser sobre a falência do discurso como um ensaio para tensionar o significado das imagens na contemporaneidade. No fim, tudo isso ainda nos permite delinear possíveis direções de uma estética do arquivo no nosso presente na elaboração e preservação da memória enquanto história.

### ***Odiolândia*: imagens que falham ao imaginá-las**

Entre os meses de maio e junho de 2017, a cidade de São Paulo registrou mais um conflito entre agentes públicos do Estado e da Prefeitura de São Paulo e os usuários de drogas no local denominado Cracolândia. O lugar, marcado por inúmeros confrontos entre esses atores sociais, é frequente pauta do jornalismo policial e de colunistas, além da presença da opinião pública sobre tal cenário que há anos acontece. Da defesa das ações da ordem pública que os âmbitos estaduais e municipais tentam realizar até a acusação de que tais atos interferem nos direitos humanos assegurados a qualquer cidadão, as manifestações do povo brasileiro, em especial a sociedade paulista, podem ser encontradas nas redes sociais *online* ou em comentários nas páginas de sites jornalísticos.

Foi o que Giselle Beiguelman, professora, pesquisadora e artista, procurou evidenciar no seu trabalho de arte digital chamado *Odiolândia*. Beiguelman alerta que a proposta da obra era selecionar opiniões que demonstravam a natureza de ódio por esses usuários e suas condições de vida. Os discursos proferidos em formato de texto eram de insultos, injúrias e ofensas para com as pessoas em situação de drogadição e de proclamação e culto à ordem por meio da violência policial da segurança pública. Contudo, a artista descobriu que os comentários possuíam uma extensa variedade de agressividades para além desses cidadãos: nordestinos, negros, e outros grupos historicamente hostilizados no Brasil, também faziam parte dessas posições preconceituosas e de cunho até criminal.

Essas expressões foram juntadas por Beiguelman e exibidas em um vídeo onde só existe o texto, de cor branca, transcorrido com todas as mensagens ofensivas em um fundo de imagem, de

cor preta. Compondo a videoarte, uma espécie de paisagem sonora que revela o confronto entre os moradores da Cracolândia e a polícia, contendo vozes, gritos, barulhos de sirene policial, explosões etc. Isso porque Beiguelman relata que a primeira seleção em vídeo possuía mais de uma hora e meia de duração e precisou editar essas mensagens.

Eu já sabia, desde o início, que seria intolerável ficar dentro de uma sala com mensagens tão pesadas. Porque eu retirei as imagens. E as pessoas são, então, confrontadas com o conteúdo das reações de ódio propriamente ditas. Tentando chegar a uma medida entre o que era exemplar, no sentido de dar conta da variedade e da multiplicidade das mensagens de ódio e uma extensão razoável para aquilo que eu imaginava ser tolerável por um ser humano comum que frequenta uma exposição (BEIGUELMAN, 2017, *online*).

O ponto central do depoimento de Beiguelman sobre a obra *Odiolândia*, está na sua preocupação de não usar as imagens do conflito na Cracolândia e das imagens dos comentários de menosprezo e desrespeito aos cidadãos dos grupos sociais na *web*. Pois as imagens retiradas por Beiguelman nos remetem ao colapso imagético que nosso presente parece encontrar-se. Por um lado, o choque que tais imagens retiradas das redes sociais podem provocar tamanho absurdo da verdade demonstrada por elas próprias. Por outro, a crença de que cenas representadas pelas imagens filmadas podem não ser suficientes para demonstrar o que parece inimaginável, que só a composição dos textos e do som em tal obra de arte já parecem ser o bastante para elucidar a barbárie desse tipo de confronto.

Nesse ponto, vale evocar rapidamente o pensamento de Achille Mbembe (2018), sobre os processos de instrumentalização e destruição dos corpos e populações na contemporaneidade, sob o estatuto de uma necropolítica, quando lembramos dos comentários desumanos sobre o conflito na Cracolândia que a obra *Odiolândia* manifesta. Obviamente, a necropolítica de Mbembe não consegue dar conta de todas as mazelas, como, por exemplo, a própria situação brasileira narrada. No entanto, pode servir de modelo para cada realidade das políticas contemporâneas, que parecem construir, cada vez mais, uma imagem insólita dos seus modos de matar e da forma de governabilidade destrutiva sobre os corpos, principalmente quando diante de relatos como "Sejamos sensatos, tem que matar, senão não resolve" ou "Era melhor ter deixado todos juntos e testar nesses zumbis algumas armas químicas ou simplesmente tacar fogo em todos", selecionados na videoarte por Beiguelman.

Descrições como estas tornam evidente um imaginário político onde o filósofo camaronês descreve que a própria forma de agir dos Estados (ou outras formas de Estado), traz a ideia de que o risco à vida de alguns leva a satisfação da morte do outro, considerado um inimigo. Ou ainda, que

esses mesmos Estados produzem tecnologias de destruição, que resultam mais no massacre de corpos do que na possibilidade de inscrevê-los como corpos disciplinares (MBEMBE, 2018).

Voltando detidamente à obra de Beiguelman, há uma terceira reflexão sobre *Odiolândia*. A retirada de Beiguelman das imagens na obra nos indica, depois de tudo que foi apresentado sobre nosso contemporâneo tecno-imagético, que outros objetos podem compor a esfera do imaginável e servirem de mapas orientadores do mundo, tal qual Vilém Flusser argumenta. Nas técnicas artísticas das imagens na disposição dos filmes de arquivo de Morrison e na violação das imagens pelos processos digitais denunciadas por Lindeperg, é oportuno o questionamento de até que ponto nossa sociedade cercada por imagens midiáticas utiliza — e é utilizada — por estas.

A proposta do congresso de fotografia para o qual Flusser propôs o ensaio, visando retratar a falência entre as imagens e as palavras, era sobre o estudo da fotografia alemã de 1840 a 1940. Um livro foto-documentarista do gueto de Varsóvia, de Joe J. Heydecker (o autor foi, inclusive, soldado alemão em 1941), é analisado pelo pensador e tomado como ponto de partida para suas reflexões. No escrito, Flusser afirma que a obra de Heydecker, *Onde está Abel, teu irmão*, contém textos explicativos das imagens que, “falham nas suas três intenções: na de tornar concebível a experiência do autor, na de tornar concebível a mensagem das fotografias; e na de tornar concebível o nazismo” (FLUSSER, 1982a, p. 1).

Flusser descreve a frequente ideia presente em outros textos: o ser humano dispõe de muitas maneiras de se orientar no mundo. No texto, ele agarra-se a duas apenas: o poder de imaginar (mundo das imagens) e pelo método de racionalizar o que está à sua volta (mundo dos conceitos) (FLUSSER, 1982a, p. 2). Todavia, o que o autor praguense quer enfatizar é que há o que denomina “situações de limite” e que imaginar ou conceber o nazismo, isto é, explicá-lo em imagens ou pela escrita não é suficiente para demonstrar tamanha situação.

Ao se defrontar com a obra *Odiolândia*, é possível perceber o quão notório Beiguelman quis retratar um episódio de uma situação de limite, tal qual Flusser salienta no seu texto. Ou seja, descrever por meio de uma obra de videoarte os sentimentos preconceituosos e odiosos da população para com o caso dos habitantes da Cracolândia é também tarefa inimaginável e inconcebível para a artista e pesquisadora. As imagens falham, não talvez em descrever o que está diante de nossos olhos, mas sim, porque sozinhas falham em não darem conta do que ali se encontra presente. Ainda no debruçar na crítica do pensador de Praga, uma falha causada onde “imaginação não iluminada pela razão é imaginação cretina” e onde “a razão não iluminada pela imaginação é razão cretina” (FLUSSER, 1982a, p. 3), o autor tcheco enfatiza que imaginação e razão precisam caminhar juntas, e que, “quando as palavras falham”, tal afirmação está representada nas fotografias e nas descrições textuais de Heydecker.

Para traçar um trajeto onde os elementos texto e imagem prossigam juntos para guiar o sujeito no universo, Vilém Flusser, no seu escrito, responde: “devemos tentar fazer com que os conceitos voltem a ser imagináveis, e as imagens, concebíveis” (FLUSSER, 1982a, p. 4). A tal atitude engajadora, já levantada anteriormente, que o filósofo propõe nas suas ideias está de acordo com essa direção. Pois procurar compreender os modelos comunicacionais e os modos de agir a partir da produção da escrita e da produção das imagens, tal qual podemos perceber ser o compromisso identificado em Morrison, Lindeperg e Beiguelman, parece ser a trilha que Flusser procura que a humanidade trace.

As câmeras fotográficas podem funcionar não como *média* de uma imaginação desenfreada, mas como instrumento de uma crítica à imaginação desenfreada. Devemos reaprender a fotografar, ou seja, aprender o código de uma imaginação em novo nível, passada pelo crivo da razão teórica (FLUSSER, 1982a, p. 4, grifo do autor).

Em *Odiolândia*, as imagens retiradas foram descritas por Beiguelman como intoleráveis. As outras formas de perceber a história do conflito da Cracolândia e pelas impiedosas mensagens de ódio por meio da videoarte — o texto e o som — atuam em um tom, para Beiguelman, inconcebível e ensurdecidor. As imagens, sozinhas, parecem falhar na percepção do mundo e, tal qual orienta Flusser, precisam talvez, com os outros objetos comunicacionais, atuarem em conjunto na crítica das construções das narrativas históricas.

### Considerações Finais (se não houver falhas)

Este pode ser um dos dilemas de uma estética do arquivo na contemporaneidade e que nos arriscamos em mapear. As imagens técnicas podem oferecer maneiras de decifrar o mundo de forma crítica na violação da história. Contudo, os arquivos audiovisuais nos presenteiam nessa orientação complexa, pela fugacidade na sua alteração, pela árdua e múltipla tarefa de sua composição, pelas intenções nas suas aplicações. Mesmo quando o texto e a imagem (ou até o som) falham, a arte pode nos mostrar respostas sobre os fatos para a reelaboração das histórias. Como afirma Ferreira (2017, p. 6), Flusser considera que a função da arte possui o caminho também de “retomar as rédeas da cultura e estabelecer novamente o ser humano como centro de seus próprios modelos de mundo”.

Assim, tal complexidade dos arquivos audiovisuais, seus elementos, seus usos, as maneiras de serem alterados e sua transitoriedade, é o que deve estar no âmago da nossa contemporaneidade: confia a multiplicidade que é imaginar e conceber as narrativas históricas de hoje. *Odiolândia* é uma obra que estabelece uma crítica à nossa sociedade ameaçada pela

constituição da história, a partir da organização e multiplicação das imagens, demonstra, não só como no texto flusseriano, “o horror do gueto e, prospectivamente, o horror exterminador dos aparelhos banais que nos cercam” (FLUSSER, 1982a, p. 3) pelo confronto na Cracolândia e pelas injúrias inconcebíveis. A obra de arte de Beiguelman também possui a finalidade que Flusser, por diversas vezes, anuncia: um fenômeno que atua como anunciador crítico da história.

Nesse sentido, vale lembrar o que a filósofa italiana Chiara Bottici (2014) afirma sobre o que é *imaginal* na sua visão (termo trabalhado por autores como Henri Corbin, James Hillman, Cornelius Castoriadis e pela filosofia árabe). Para Bottici, em um contemporâneo cada vez mais permeado de tantas imagens, o que é real dependerá do contexto que pode ser apontado. “Eu argumento que pode ser ambos” (real ou irreal) “ou qualquer um — dependendo da definição de realidade que se assume. O *imaginal* não é um mundo, mas é o que torna um mundo possível em primeiro lugar” (BOTTICI, 2014, p. 61, grifo da autora). Como Beiguelman anda nomeando nosso momento em um contexto de certa “pandemia das imagens” (BEIGUELMAN, 2020), as realidades também são colocadas em risco tamanha a proliferação das tecno-imagens, pois tensionam a capacidade de serem testemunhas oculares da história.

Dentro desse panorama, há de se ressaltar, por exemplo, os desdobramentos das questões recentes da política no mundo, em especial no Brasil. *Odiolândia* caracteriza uma lógica de imagens difundidas pelas mídias digitais onde um imaginário político-social contemporâneo está sendo cada vez mais concretizado: manifestações do âmbito de um neoconservadorismo que contesta e rejeita determinados grupos sociais — que agora afloram no mesmo universo de inúmeras imagens. Como dito logo no início, o uso de *memes*, *deepfakes* e outras antigas e novas técnicas estão sendo utilizadas para propagar as imagens. Contudo, fazem parte também das estruturas neoconservadoras para disseminar desinformação e compor narrativas de maneira a confundir a veracidade das informações como composição da história social, política, mental, simbólica, tal qual Lindeperg argumenta sobre as imagens.

Uma das perguntas que Vilém Flusser lança no fim do texto é: “e quando o futuro se apresenta ora inimaginável, ora inconcebível?” (FLUSSER, 1982a, p. 4). Morrison, Lindeperg, Flusser e Beiguelman, são precisos quando imaginam com as imagens a nossa situação tecno-imagética e concebem a nossa condição histórica contemporânea diante de uma possibilidade de realidades que nos encontramos.

## Referências bibliográficas

**Apocalypse:** La Première Guerre Mondiale. (5 episódios). Dir.: Isabelle Clarke e Daniel Costelle. França: Producers CC&C and ECPAD, 2014. (4 horas 20 min.), son., color.

BEIGUELMAN, Giselle. Qual será a imagem da covid-19?. **Revista Zum**, 28 dez. 2020. Disponível em: <https://revistazum.com.br/colunistas/imagem-da-covid>. Acesso em: 03 out. 2021.

\_\_\_\_\_. Estéticas tecnológicas. **Blog Desvirtual**. São Paulo, 03 set. 2009. Disponível em: <http://www.desvirtual.com/esteticas-tecnologicas>. Acesso em: 27 fev. 2021.

\_\_\_\_\_. Odiolândia (Hateland). **Blog Desvirtual**. São Paulo, 19 ago. 2017. Disponível em: <https://www.desvirtual.com/portfolio/odiolandia-hateland>. Acesso em: 20 fev. 2021.

BARBOSA, Marialva Carlos. Comunicação, história e memória: diálogos possíveis. **Matrizes**, São Paulo. v. 13, n. 1, p. 13-25, jan./abr. 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/157646>. Acesso em: 15 jun. 2021.

BOTTICI, Chiara. **Imaginal Politics: Images Beyond Imagination and the Imaginary**. Columbia University Press, 2014.

ERNST, Wolfgang. "Archives in Transition - Dynamic Media Memories". In: **Digital Memory and Archive**. Electric Mediation. Vol. 30. University of Minnesota Press, 2013.

**Dawson City:** Frozen Time. Dir. Bill Morrison. Estados Unidos: Hypnotic Pictures and Picture Palace Pictures, 2016. (120 min.). Disponível em: <https://vimeo.com/ondemand/dawsoncity>. Acesso em: 28 fev. 2021.

ESTUDIO I: Exposição "Odiolândia" mostra reações de ódio contra usuários de crack em São Paulo. Entrevista com Giselle Beiguelman. [S. l.] **Globonews**, 26 set. 2017. Vídeo. Disponível em: <http://g1.globo.com/globo-news/estudio-i/videos/v/exposicao-odiolandia-mostra-reacoes-de-odio-contra-usuarios-de-crack-em-sao-paulo/6175520>. Acesso em: 25 fev. 2021.

FERREIRA, Debora Pazzeto. Desviar de programas: Vilém Flusser nas fronteiras entre arte, tecnologia e política. **Perspectiva Filosófica**, Recife. vol. 44, n. 1, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/perspectivafilosofica/issue/view/2263>. Acesso em: 15 jun. 2021.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta:** ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

\_\_\_\_\_. **O universo das imagens técnicas:** elogio da superficialidade. São Paulo: AnnaBlume, 2008.

\_\_\_\_\_. **When words fail.** Vilém Flusser Brasil. 1982. Disponível em: <http://flusserbrasil.com/arte182.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2021.

\_\_\_\_\_. **Quando as palavras falham - I.** Vilém Flusser Brasil. 1982a. Disponível em: <http://flusserbrasil.com/art461.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2021.

\_\_\_\_\_. **Quando as palavras falham - II**. Vilém Flusser Brasil. 1982b. Disponível em: <http://flusserbrasil.com/art469.pdf>. Acesso em: 01 mar. 2021.

FURTADO, Renato. CineOP 2018: Dawson City - Tempo Congelado é um tesouro em forma de filme. **Adoro Cinema**, 17 jun. 2018. Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-141023>. Acesso em: 15 mar. 2021.

LINDEPERG, Sylvie. O destino singular das imagens de arquivo: contribuição para um debate, se necessário uma “querela”. **DEVIRES**, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 12-27, jan./jun. 2015. Disponível em: <https://bib44.fafich.ufmg.br/devires/index.php/Devires/article/view/342>. Acesso em: 20 mar. 2021.

HERZOGENRATH, Bernd. **Aesthetics of the Archive**: an Introduction in The films of Bill Morrison: aesthetics of the Archive. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2018.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**: biopoder, soberania, estado de exceção, política de morte. São Paulo: N-1 Edições, 2018.

submetido em: 20 out. 2021 | aprovado em: 23 nov. 2021

## Histórias em Quadrinhos e Narrativas Transmídia mantêm sucesso em meio a cenário de transformações<sup>1</sup>

Élida Vaz<sup>2</sup>  
Emanuelli da Silva Monsorez<sup>3</sup>  
Gustavo Mangia Peixoto<sup>4</sup>

**Resumo:** A narrativa transmídia continua a refinar o modo de se contar histórias, uma vez que o entretenimento se expande, mostrando uma maneira de explorar novas formas para engajar fãs. Podemos considerar que seja esta a transformação mais expressiva do estilo de *storytelling* nomeado por Henry Jenkins, decorrente das oportunidades que as novas mídias digitais trouxeram para o cenário. Projetos transmidiáticos mais antigos, como *The Matrix* (1999), se apresentaram de forma diferente dos mais recentes, como *Overwatch* (2016). Em meio a essas transfigurações, as histórias em quadrinhos se mantêm presentes, não tendo perdido espaço para outras produções midiáticas, como ocorreu com os livros impressos. As HQs dominam o cenário da transmídia, estando presentes em uma extensa gama de universos. Este trabalho busca desvendar o porquê desta produção midiática se manter relevante, por meio de uma análise quantitativa sobre diversas produções populares de caráter transmídia realizadas nos últimos anos.

**Palavras-chave:** Narrativa transmídia; Histórias em Quadrinhos; Mídia; Ficção; Linguagem.

### Comics and Transmedia Storytelling Sustain Success Amidst a Changing Scene

**Abstract:** Transmedia storytelling continues to refine narrative as entertainment expands, showing a way to explore new ways to engage fans. We can consider this to be the most expressive transformation of the storytelling style named by Henry Jenkins, arising from the opportunities that new digital media have brought to the scene. Older transmedia projects, such as *The Matrix* (1999), presented themselves differently from more recent ones, such as *Overwatch* (2016). Amidst these transfigurations, comics remain present, having not lost space to other media productions, as happened with printed books. Comic books dominate the transmedia scenario, being present in a wide range of universes. This work seeks to unravel why this media production remains relevant, through a quantitative analysis of several popular transmedia productions carried out in recent years.

**Keywords:** Transmedia narrative; Comics; Media; Fiction; Language.

<sup>1</sup> Uma versão anterior deste trabalho foi apresentada no 8º Encontro Regional Sul de História da Mídia ALCAR SUL.

<sup>2</sup> Graduada em Comunicação Social/Jornalismo. Doutora em Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e mestre em Educação pela mesma instituição. Foi coordenadora do curso de Jornalismo na Universidade Estácio de Sá/campus Madureira por cinco anos e meio e atua, na mesma instituição, como professora dos cursos de Graduação de Jornalismo, Publicidade e Cinema.

<sup>3</sup> Graduada em Publicidade e Propaganda. Mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Membro dos grupos de pesquisa CiberCog (UERJ), PopMid (UNESA) e do Laboratório de Mídias Digitais da UERJ.

<sup>4</sup> Graduado em Publicidade e Propaganda. Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Membro dos grupos de pesquisa CiberCog (UERJ), PopMid (UNESA) e do Laboratório de Mídias Digitais da UERJ.

## Introdução

Já que este é primariamente um trabalho sobre transmídia – e, portanto, recorrerá à visão do mais famoso autor de seus estudos, Henry Jenkins –, uma breve discussão sobre o conceito de mídia se faz necessária, a fim de contextualizar perspectivas que complementam ou discordam do conceito utilizado por Jenkins. Também se busca refletir sobre as questões midiáticas, como os conceitos de mediação e midiatização (BASTOS), que se mostram hoje relevantes nas discussões acadêmicas.

Jenkins (2009) conceitualiza seu pensamento a partir da visão de uma mídia através de seu conteúdo, de forma que, para o autor, um filme cinematográfico e um filme feito para a televisão praticamente não possuem diferenças, sendo ambos considerados apenas “filmes”. O olhar do pensador, então, entra em conflito com parte dos estudos de mídia no Brasil e no mundo, que se diferenciam de Jenkins, por dar mais importância aos suportes tecnológicos e aos efeitos das materialidades gerados a partir deles (FELINTO; PEREIRA, 2005).

Vínicus Andrade Pereira, no livro *Estendendo McLuhan* (2011), aponta um segmento dedicado justamente a este ponto no capítulo 6 – cujo título leva o apropriado nome de “meio X conteúdo” –, no qual discorre sobre o pensamento do autor canadense. A intenção de McLuhan, observa Pereira (2011), era utilizar reflexões dos processos de comunicação através dos novos meios eletrônicos para ampliar as discussões sobre a análise do conteúdo das mensagens. O autor adotou como eixo de orientação para os seus estudos a análise do meio como um todo, entendendo-o como uma nova linguagem que expõe reformas culturais (PEREIRA, 2011).

Bastos (2012) e Figueiras (2017), por sua vez, já colocam em evidência outras formas de se analisar e discutir as problemáticas midiáticas, como o conceito de mediação, que expõe reflexões acerca do assunto levando em consideração questões culturais e políticas, e o de midiatização, que enxerga a questão da mídia entendendo-a como uma estrutura. Vale ressaltar que estes tópicos procuram enxergar esse assunto a partir de uma visão dos efeitos das mídias em sociedade, distinguindo-se da forma analítica de Jenkins.

Podemos identificar a diferença entre as concepções de Jenkins (2009) e de outros estudiosos do campo das mídias. O ponto trazido por Pereira (2011) representa justamente o enfoque da questão ao falar de meios e mídias. Enquanto a maior parte dos pesquisadores focam nos meios em si, Jenkins considera as suas opiniões a partir do conteúdo que estes apresentam. Porém, sua visão não pode ser inteiramente desprezada por esse motivo.

No estudo da transmídia, os conceitos usados por Jenkins (2009) possuem mais sentido, já que o autor não está estudando os meios, suportes, materialidades ou temáticas sociopolíticas em

si, mas sim, projetos transmídia. Dessa forma, para o autor, pouco importa se um filme é para a televisão e o outro, para o cinema: mais vale saber que tal projeto transmídia possui dois filmes.

Após essa análise e o reconhecimento dos problemas relacionados à visão de Jenkins, é necessário ressaltar que este estudo se utilizará da visão do autor sobre mídia pra tratar das questões apresentadas, já que o presente artigo também pretende entender e contribuir para o campo acadêmico das narrativas transmidiáticas por meio da exposição de resultados que apontam novas reflexões acerca das mídias que estão mais presentes nesse ambiente.

Antes de trabalharmos a proposta da relação entre as histórias em quadrinhos e a narrativa transmídia, buscamos destacar que esta análise se utiliza das noções de paratexto expostas por dois autores: Gérard Genette e Jonathan Gray. Originalmente de fora desse campo, o termo traz um diálogo interessante às análises transmidiáticas, tanto que muitas pesquisas que envolvem a transmídia trazem a temática paratextual para suas observações. Genette (1997) cunhou sua nomenclatura para representar os complementos textuais que acompanham o corpo do texto de um livro, a exemplo de seu título, prefácio, entrevistas dadas pelo autor ou notas lançadas pela editora da obra. Gray (2010), por outro lado, expandiu seus conceitos para que também compreendessem outras mídias que gravitam em torno da original a partir de seus estudos de obras televisivas e cinematográficas que possuíam matérias complementares importantes para a exploração destas obras, a exemplo de seus trailers e anúncios.

Extremamente exploradas em obras ficcionais com abundância de elementos fantasiosos, *transmedia storytelling* é um termo amplamente difundido no Brasil através de duas traduções: narrativa transmídia e narrativa transmidiática. Popularizado por Henry Jenkins no início do milênio, é um termo usado para definir projetos cujas diferentes obras – necessariamente, pertencentes a duas ou mais mídias distintas – participam de um mesmo universo narrativo, contribuindo para ele e instigando um maior envolvimento dos fãs. Vale ressaltar que cada história apresentada em uma mídia diferente deve ser bem atada ao universo de que todas compartilham, referenciando e reconhecendo suas obras irmãs; ao mesmo tempo, as histórias devem ser independentes o suficiente umas das outras para cada uma ser um ponto de entrada para o restante do universo (JENKINS, 2009).

A narrativa transmídia refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmídia é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e

colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2009, p. 49).

Esse estilo tem se tornado cada vez mais popular desde sua concepção, pois depende do avanço tecnológico, adaptando-se a ele. Por esse motivo, os projetos transmídia de uma ou duas décadas atrás podem já não ter mais muita semelhança com os desenvolvidos recentemente. As mídias escolhidas para a composição dos projetos ou até a própria abordagem do conteúdo podem ser completamente diferentes. As grandes produções hollywoodianas da virada do século, como a franquia cinematográfica iniciada por *The Matrix* (1999), dão lugar a projetos idealizados inteiramente para a *web*, como o videogame *Overwatch* (2016).

O exemplo dado pela comparação desses universos ficcionais transmidiáticos se concretiza quando se observam as mídias escolhidas para compor o corpo da narrativa transmídia explorada em cada caso. No universo de *Matrix*, que é mais antigo, é notável como, apesar de ser formado por filmes, histórias em quadrinhos, videogames e animações, são os primeiros que possuem um destaque profundo na narrativa. Já *Overwatch*, mesmo se apresentando principalmente como um videogame competitivo *multiplayer*, pouco explora sua narrativa ficcional no próprio jogo, optando por fazer isso através de um mix de mídias, composto por histórias em quadrinhos, contos e curtas de animação.

É importante ressaltar também que, apesar de serem popularmente conhecidas como o “filme” *The Matrix* e o “videogame” *Overwatch*, as duas obras foram idealizadas como projetos transmidiáticos. Henry Jenkins afirma em *Cultura da Convergência* (2009) que *Matrix* não poderia ser contido em apenas uma mídia. Em entrevista para Philippa Warr em maio de 2016, durante o lançamento de *Overwatch*, Michael Chu, designer de jogo sênior, destacou que grande parte de seu trabalho envolve a criação de conteúdos ficcionais para além do *software*, tais como quadrinhos, animações e curtas<sup>5</sup>.

Assim, ambos os universos demonstram uma forma de desenvolver as narrativas com métodos e escolhas particulares de suas épocas, com semelhanças maiores com outras produções da mesma data, como *Star Wars* para *Matrix* e *League of Legends* para *Overwatch*.

Esta tendência faz com que o mix de mídias do cenário das narrativas transmídia acompanhe o avanço tecnológico de plataformas e suportes e, conseqüentemente, gera uma diminuição na popularidade de produções mais tradicionais, como os filmes e as séries televisivas. Este tipo de conteúdo não desapareceu, porém, a maior parte parece estar concentrada em projetos transmídia idealizados antes da década de 2010, refletindo uma mudança dos paradigmas de popularidade no cenário das produções transmidiáticas.

<sup>5</sup> Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/overwatch-michael-chu-interview>. Acesso em: 07 nov. 2021.

Um bom exemplo disso está nos universos das franquias de videogames de fantasia e ficção científica de *World of Warcraft*, *Diablo* e *StarCraft*, que possuem uma diversa gama de livros impressos cada, contrastando com o recente videogame *Overwatch*, que não possui nenhum. Porém, este último expressa uma quantidade maior de animações para o YouTube do que os anteriores. Desenvolvidos pela mesma empresa criadora de jogos, a Blizzard Games, as raízes dos três primeiros remontam aos anos 1990, enquanto *Overwatch* se apresentou como um nome inteiramente novo no campo dos videogames no ano de 2016.

É notável como a própria desenvolvedora evoluiu e atualizou seus métodos de contar histórias, e como a influência de novos projetos, como *Overwatch*, chegaram aos seus universos mais antigos, aprendendo a se adaptar às novas plataformas e novos tipos de conteúdo em que seus fãs estiveram se engajando ao longo dos anos. *World of Warcraft*, por exemplo, já não lança mais tantos livros como na década anterior, optando por trabalhar mais em suas animações para o YouTube, mas nem por isso abandonou completamente seu aspecto literário, com sua última produção, o livro *Shadows Rising*<sup>6</sup>, sendo lançada em 14 de julho de 2020.

Apesar disso, a clássica história em quadrinhos parece estar tão presente nos projetos transmídia como sempre, apenas mudando do tradicional meio impresso, que permeava os universos transmídia há pouco mais de uma década, para o online. Esse fato parece muito natural quando se percebe que a maioria dos projetos transmídia da última década nasceram neste ambiente, como muitos videogames de computador que requerem conexões com a internet para funcionar e o universo das animações para o YouTube de *Hazbin Hotel*. Os artigos impressos ou em mídia física não desapareceram completamente, porém, assumiram um caráter muito maior de itens colecionáveis do que antes. Muitas vezes, o conteúdo é encontrado gratuitamente na *web*, enquanto as versões em suportes físicos são disponíveis em edições limitadas, já que são considerados, muitas vezes, um produto de nicho.

No início dos anos 2000, muitas das histórias em quadrinhos dos universos transmídia eram publicadas em um suporte físico, ou seja, em papel. Porém, com a tendência do mercado de histórias em quadrinhos de gravitar mais ao meio online através dos anos, os projetos transmidiáticos que desejavam trabalhar com essa mídia começaram a se adaptar a esse novo formato.

Retomando ao universo transmídia do videogame *World of Warcraft* (2004) como exemplo, é possível observar o fenômeno previamente mencionado ao se analisar a forma como eram disponibilizados seus quadrinhos, recorrendo inicialmente a impressões gráficas no formato de

---

<sup>6</sup> Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/en-us/news/23317721/shadows-rising-now-available>. O livro ainda não possui uma tradução oficial brasileira.

revistas a serem compradas em lojas especializadas (Figura 1), que acabaram migrando exclusivamente para o online, com a distribuição gratuita no site do videogame (Figura 2).

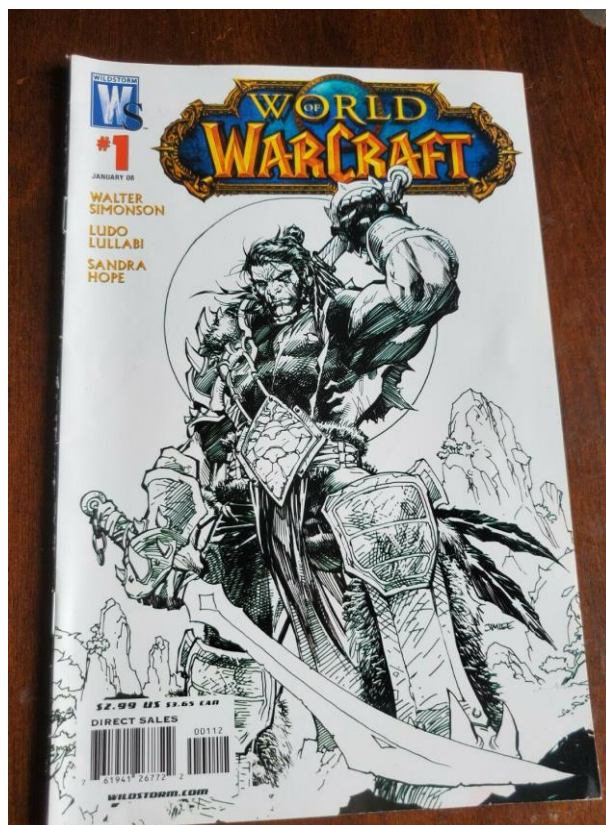


Figura 1 – Quadrinho World of Warcraft volume 1 impresso. Fonte: timewalkjay<sup>7</sup> (2021).



Figura 2 – Print de tela da página de acesso ao volume digital. Fonte: Blizzard Games<sup>8</sup> (2018).

<sup>7</sup> Fotografia tirada para venda da revista no site eBay. Disponível em: <https://www.ebay.com/itm/254723740157>. Acesso em: 17 jan. 2021.

<sup>8</sup> World of Warcraft #3 disponibilizado pela Blizzard Games. Disponível em: <https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/comic/windrunner-three-sisters>. Acesso em: 17 jan. 2022.

Sendo assim, o objetivo principal deste trabalho é inquerir sobre a aparente predominância das histórias em quadrinhos nos projetos transmídia das duas últimas décadas, pretendendo-se secundariamente avaliar o papel que os quadrinhos assumem no cenário das narrativas transmidiáticas.

As histórias em quadrinhos estão presentes no campo da narrativa transmídia desde os primeiros grandes projetos até os mais recentes, ainda mais no caso do gênero da fantasia, não apenas marcando presença em grande parte deles, mas indo além disso. Por isso, são uma produção capaz de acompanhar a evolução do ecossistema transmidiático, diferentemente de outras, como os livros e os filmes para o cinema, cujo consumo vem sendo reduzido de forma efetiva, como será demonstrado a seguir.

### Análise dos universos transmídia

Considera-se necessária uma abordagem metodológica que apresente o caráter quantitativo referente ao estilo de contar histórias que estes universos comumente utilizam. Para isso, uma tabela foi elaborada dimensionando os projetos e as diferentes mídias utilizadas por cada um para distribuição de seus conteúdos (Tabela 1). A análise dos dados fornecidos pela tabela é baseada em uma pesquisa documental aliada a uma pesquisa bibliográfica. A maior parte do material estudado para a elaboração da tabela é listado nos sites e fóruns dedicados a estes universos.

Os universos que se encaixam nesses parâmetros e foram escolhidos para a análise são: *Matrix*; *Star Wars*; *World of Warcraft*; *League of Legends*; *Final Fantasy XV*; *Avatar*; *Overwatch*; *StarCraft*; *Diablo*; *DotA 2*; *Hazbin Hotel*; e *Universo Cinematográfico da Marvel*. Ocorreu uma predominância de trabalhos originários de videogames, compondo sete do número total de 12 títulos selecionados: *World of Warcraft*, *League of Legends* (2009), *Final Fantasy XV* (2016), *Overwatch*, *StarCraft* (1998), *Diablo* (1997) e *DotA 2* (2013).

Por outro lado, também é possível observar uma quantidade de títulos proveniente de ambas as décadas relevantes de forma igualitária, com sete desses títulos começando a sua produção transmídia na década de 2000 ou pouco tempo antes (*Matrix*, *Star Wars*, *World of Warcraft*, *Avatar*, *StarCraft*, *Diablo* e o *Universo Cinematográfico da Marvel*) e os outros cinco na década de 2010 em diante (*League of Legends*<sup>9</sup>, *Final Fantasy XV*, *Overwatch*, *DotA 2*<sup>10</sup> e *Hazbin Hotel*).

<sup>9</sup> É importante lembrar que, apesar de ter sido lançado em outubro de 2009, *League of Legends* só se tornou uma produção transmidiática anos depois, já na década de 2010. Por esse motivo, seu universo transmídia será considerado como pertencente a essa década.

<sup>10</sup> Caso similar ao de *League of Legends*, *DotA* é originário do início da década de 2000, tendo surgido como um modo de jogo criado por fãs para o videogame *Warcraft 3*. Porém, *DotA 2*, lançado em 2013, foi desenvolvido por uma companhia e criadores diferentes, não reconhecendo narrativamente seu predecessor e tornando-se transmídia apenas a partir desse período.

É importante ressaltar que foram utilizados principalmente os conhecimentos sobre história e sistematização dos quadrinhos a partir das conjecturas de Scott McCloud (1995), Antônio Luiz Cagnin (1975) e Will Eisner (2010); sobre o próprio fenômeno da narrativa transmídia, recorreremos aos trabalhos de Henry Jenkins (2009; 2014).

Projetos transmídia	Filmes	Livros	HQs	Contos	Video Clips	Curtas/ Animações	Seriados	Áudio contos	Jogos	Total
The Matrix	3	-	29	-	-	9	-	-	2	44
Star Wars	12	92	53	77	-	-	11	-	25	270
WoW*	-	28	88	38	-	43	-	7	4	208
LoL**	-	1	33	227	23	70	-	6	2	340
FFXV***	1	-	1	-	-	-	1	-	1	4
Avatar	-	2	26	-	-	3	2	-	-	33
Overwatch	-	-	23	5	-	21	-	-	1	50
StarCraft	-	18	48	33	-	-	-	-	2	101
Diablo	-	20	2	-	-	3	-	-	4	29
DotA2	-	-	13	-	-	-	1	-	3	17
Hazbin Hotel	-	-	2	-	2	1	-	-	-	5
UCM****	25	1	33	-	-	5	4	-	-	67
<b>Total</b>	<b>41</b>	<b>162</b>	<b>351</b>	<b>380</b>	<b>25</b>	<b>155</b>	<b>19</b>	<b>13</b>	<b>44</b>	<b>-</b>

\*World of Warcraft

\*\*League of Legends

\*\*\*Final Fantasy XV

\*\*\*\*Universo Cinematográfico Marvel<sup>11</sup>

Tabela 1 – Relação de títulos em cada meio por universos transmídia<sup>12</sup>. Fonte: Elaborada pelos autores (2021)

Os critérios de escolha para a avaliação foram: projetos transmidiáticos com sólida relevância transnacional (JENKINS, 2014); e projetos passíveis de análise quanto a uma perspectiva

<sup>11</sup> No caso específico do Universo Cinematográfico Marvel, é necessário ressaltar que, embora haja mais seriados disponíveis nos serviços de *streaming* e nos televisivos, os únicos títulos que pertencem ao mesmo universo dos filmes são os recentes *WandaVision* (2021), *What If...?* (2021), *Falcão e Soldado Invernal* (2021) e *Loki* (2021). Jenkins (2009) estabelece que, para ser considerado parte de uma narrativa transmídia, uma obra deve reconhecer e ser reconhecida pelas demais de seu conjunto, de forma que façam parte de uma mesma linha narrativa. Outras séries como *Agentes da SHIELD* (2013) e *Jessica Jones* (2015), por não fazerem parte da linha, serão desconsideradas neste trabalho, pois, embora tenham sido criadas originalmente com a intenção de serem incluídas no UCM, foram posteriormente separadas em universos diferentes. É importante ressaltar que a perspectiva utilizada para definir se um título se encaixa dentro de um universo é a de seus desenvolvedores na data de criação da tabela.

<sup>12</sup> A tabela foi atualizada com publicações distribuídas até o dia 21 de outubro de 2021. Títulos com data de estreia confirmada, porém ainda aguardando lançamento, não foram contabilizados, já que ainda possuem a chance de serem cancelados ou mudarem de formato.

narrativa oficial, ou seja, que possuem um cânone ficcional estabelecido pela desenvolvedora do universo<sup>13</sup>.

Essas diretrizes põem em vista o panorama atual, no qual uma infinidade de criadores de conteúdo idealiza projetos que encontram sucesso apenas em determinadas regiões no mundo ou com nichos muito específicos, sem contar os que não ganharam qualquer tipo de notoriedade. Esses trabalhos acabam então possuindo menos relevância para serem analisados por este projeto acadêmico, já que eventualmente refletem um pouco menos os paradigmas do cenário das narrativas transmidiáticas, sendo o objetivo do artigo compreender um possível fenômeno observado neste cenário como um todo.

Apesar de perderem em número absoluto para os contos<sup>14</sup>, as histórias em quadrinhos são a mídia mais utilizada nos projetos transmídia analisados, já que aparecem como uma forma de distribuição de conteúdo em todos os universos que compõem a análise, possuindo uma frequência de 100%. *League of Legends* se mostra uma irregularidade nessa afirmação por ter mais de 200 contos publicados, mas esse número tão elevado parece ser solitário se comparado às quantidades utilizadas por outros universos transmídia, não sendo significativo para afirmar uma expressividade dos contos de modo geral. Vale ressaltar que estes só aparecem em 5 dos 12 projetos analisados, uma frequência também menor que a dos videogames, curtas-metragens/animações, seriados ou livros.

É interessante observar que o único número de inserções por projeto transmidiático a chegar nas centenas é a quantidade de contos criados pelo universo de *League of Legends*, sendo responsável por cerca de 60% das publicações da mídia. As histórias em quadrinhos, por outro lado, estão bem mais distribuídas pelas narrativas analisadas, embora alguns dos universos possuam poucos títulos enquanto outros contêm dezenas. Na maior parte desses casos, porém, os números parecem ser proporcionais à quantidade de obras totais de uma narrativa transmídia. *Hazbin Hotel*, que conta com apenas cinco obras, possui 40% de seus títulos distribuídos como histórias em

---

<sup>13</sup> Quanto a esse quesito, que diz respeito ao cânone de uma série (e que foi popularizado no Brasil e no mundo pelo termo na língua inglesa *canon*), é importante ressaltar que se trata de uma questão passível de mudanças pela desenvolvedora do universo transmídia. No caso de *Star Wars*, por exemplo, a administradora atual da franquia, a The Walt Disney Company, removeu da estrutura narrativa oficial a série Universo Expandindo e a série *Star Wars: Legends*, que continham dois filmes e centenas de histórias em quadrinhos criadas, dentre outros tipos de conteúdo, sendo muitos deles produzidos pelo próprio criador original de *Star Wars*, George Lucas, desde a primeira trilogia do universo. Por esse motivo, os cânones das séries que serão levados em conta para a análise deste trabalho serão aqueles em vigor no momento de produção deste artigo.

<sup>14</sup> É importante ressaltar que, por “conto”, compreende-se o tipo de história literária curta publicada por estes universos transmídia, que, muitas vezes, na língua inglesa, é reconhecida a partir do termo *short stories*. Quando traduzidas ao português, estas obras quase sempre recebem a nomenclatura de conto, embora nem sempre realmente se pareçam muito com o estilo do gênero literário estabelecido no Brasil.

quadrinhos, e *World of Warcraft*, que possui o número muito superior de 208 obras, contém cerca de 42% de seus títulos também distribuídos como histórias em quadrinhos.

Assim, torna-se um dado relevante que, no corpo dos universos observados, nenhum outro tipo de produção está tão presente quanto as histórias em quadrinhos. *Star Wars* possui outras centenas de quadrinhos publicados em seu Universo Expandido e na série *Star Wars: Legends*, que, caso ainda fossem considerados partes da narrativa oficial, adicionariam números o suficiente na aba de histórias em quadrinhos para superar com facilidade o de contos.

*League of Legends*, *World of Warcraft* e *StarCraft* são outros projetos que, assim como *Star Wars*, demonstram confiança nas histórias em quadrinhos, baseando boa parte de suas produções ficcionais nelas. Porém, os quatro utilizam os contos como recurso narrativo em uma quantidade equiparada à dos quadrinhos. No caso de *Star Wars* e *League of Legends*, o número de contos chega a ser superior, enquanto, nos de *World of Warcraft* e *StarCraft*, são os quadrinhos que se apresentam em quantidades maiores. Vale ressaltar que cada um destes projetos transmídia publicou também uma gama de livros, com a exceção de *League of Legends*, que só possui um. Por outro lado, o universo de *Diablo* poderia se encaixar com o dos outros três, já que possui uma quantidade de dois dígitos de títulos de livros diferentes. Por sua vez, *Overwatch*, que é um dos mais recentes da lista de obras analisadas, disputa o número de histórias em quadrinhos com o de seus curtas/animações.

Já *Matrix*, *Avatar*, *DotA 2* e até mesmo o Universo Cinematográfico da Marvel possuem um número absoluto de títulos de quadrinhos muito maior do que qualquer outra produção utilizada em seu universo transmídia. Essa predominância se dá apenas pela quantidade de obras, já que é difícil argumentar que seu conteúdo seja mais extenso ou desenvolvido do que o de outras mídias que compõem o mix escolhido pelos seus criadores de conteúdo. É difícil comparar, por exemplo, as histórias em quadrinhos de *Avatar*, que contêm uma média de 70 a 80 páginas por edição, distribuídas em 26 títulos, com os mais de cem episódios televisivos das séries animadas *Avatar: A Lenda de Aang* e *Avatar: A Lenda de Korra*. Ainda mais difícil é comparar os 33 títulos de quadrinhos do Universo Cinematográfico da Marvel com todo o conteúdo dos seus 25 longas-metragens.

Outro fator observado é que nenhuma das histórias em quadrinhos é o elemento principal de nenhum dos projetos analisados. O Universo Cinematográfico da Marvel, apesar de baseado nos quadrinhos da editora, não dialogava com o produto que o gerou no início, passando-se em um universo diferente. Foi apenas após o sucesso dos filmes que as histórias em quadrinhos que reconhecem e dialogam com os acontecimentos dos longas foram publicadas.

No caso de projetos que se tornaram transmidiáticos com o tempo, como *Star Wars* e *League of Legends*, o fato de nenhuma narrativa transmídia ter os quadrinhos como foco pode ser mais claramente observado, já que eles começaram, respectivamente, como uma trilogia

cinematográfica e um jogo de videogame online. No caso de projetos que já foram planejados como transmidiáticos desde o início, como *Matrix*, *Overwatch* e *Hazbin Hotel*, o fenômeno também se repete. *Matrix* é centrado em seus filmes, *Overwatch* em seu videogame e *Hazbin Hotel* em suas animações para o YouTube. Válido para todos os 12 universos estudados, este fator pode ser uma das características responsáveis pela predominância das histórias em quadrinhos no cenário das narrativas transmidiáticas, como será posteriormente analisado.

### Por que as histórias em quadrinhos?

Com base na tabela, pode-se evidenciar a constância que as histórias em quadrinhos apresentam no cenário dos projetos transmidiáticos. Com base nessa quantificação, a pesquisa se dirige para outro questionamento: que particularidades as histórias em quadrinhos apresentam que justificam tamanha participação no mix de mídias utilizados por universos transmídia durante as duas últimas décadas?

Essa questão ainda parece crescer em relevância quando se leva em conta que os resultados da pesquisa apontam uma queda de popularidade de outras mídias exploradas no início da popularização desta forma de *storytelling*. Os universos que mais apresentam filmes, como *Star Wars*, *Matrix* e o Universo Cinematográfico da Marvel, assim como os livros, como *Star Wars*, *World of Warcraft*, *Diablo* e *StarCraft*, são da década de 2000 ou poucos anos antes, sendo os mais antigos da lista, enquanto os que mais apresentam animações curtas, como *Overwatch* e *League of Legends*, são mais recentes. *World of Warcraft* também conta com uma vasta quantidade de animações, apesar de ser de 2004 e ter raízes na série de jogos dos anos 90, *Warcraft*, sendo notável que a grande maioria destas obras foram lançadas nos últimos dez anos.

Os estudos sobre histórias em quadrinho como uma forma de leitura e mídia singular, juntamente com uma visão de seus meios de produção, fornecem duas possíveis justificativas para sua predominância: adaptabilidade aos modos de produção modernos e uma aptidão para a expansão do imaginário narrativo ficcional.

A primeira justificativa diz respeito à transição que os quadrinhos fizeram do meio impresso para o digital, encontrando notoriedade nestas novas plataformas e dando maior acessibilidade aos seus meios de produção. O processo de criação e desenvolvimento de uma história em quadrinhos já era mais barato quando feito de forma analógica em relação a outros produtos narrativos, como animações ou produções cinematográficas. No contexto atual, em que existe uma predominância de plataformas online, como sites e aplicativos de celular, muito do processo de criação e desenvolvimento dos quadrinhos migrou do analógico para o elaborado através de *hardwares* e *softwares* tecnológicos. Com uma produção menos custosa do que boa parte de outras mídias

tradicionalmente utilizadas em projetos transmídia durante as últimas décadas e requisitando número menor de criadores de conteúdo para a realização destas obras, as histórias em quadrinhos apresentam esse fator como um dos motivos pelo qual a sua escolha possa ser uma das mais favoráveis, potencialmente justificando parte de sua alta frequência de aparições no cenário das narrativas transmídia.

Por outro lado, os contos também se encaixam nesta definição, já que também podem ser facilmente consumidos de forma online e possuem um custo de criação essencialmente inferior ao de outras produções, como, por exemplo, as cinematográficas; assim, são também capazes de abordar com facilidade as temáticas ficcionais. Porém, os contos não encontraram a mesma popularidade que as histórias em quadrinhos, conforme foi apontado pela pesquisa feita entre as 12 narrativas transmidiáticas escolhidas. Embora contenham um alto número de inserções em alguns universos, a frequência com que são escolhidos para compor o mix de mídias de um dos títulos analisados não chegou à metade do total de projetos transmídia analisados, demonstrando que nem todos os criadores de conteúdo têm confiança de que o formato do conto seria apropriado para sua história.

A segunda justificativa pode responder talvez sobre o motivo pelo qual os contos não alcançam a mesma notoriedade das histórias em quadrinhos. Este fator leva em consideração a capacidade camaleônica que o formato dos quadrinhos possui.

Essa característica significa que, em sua própria estrutura básica, os quadrinhos podem ajudar a construir estética, valores, associação de cores e outros aspectos tratados pela narrativa e pela fantasia, justamente por sua capacidade imagética. Essa ideia foi exposta por McCloud em seu livro *Desvendando os Quadrinhos* (1995) e faz com que as histórias em quadrinhos sejam capazes de se adaptar facilmente à proposta narrativa de um universo ficcional transmídia. Esta característica também sugere um motivo para que, embora todos os universos transmidiáticos observados trabalhem com histórias em quadrinhos, nenhum se originou de uma HQ. Os criadores de conteúdo parecem delegar a essa mídia uma função que muitas vezes representa um suporte paratextual das narrativas principais, expandindo seus elementos fantasiosos, explorando jornadas secundárias de alguns personagens ou contando ficções suplementares à principal.

Imagens são informações recebidas. Ninguém precisa de educação formal pra “entender a mensagem”. Ela é instantânea. A escrita é informação percebida. É preciso conhecimento especializado para decodificar os símbolos abstratos da linguagem (MCLOUD, 1995, p.49).

Percebe-se que é neste ponto que os quadrinhos superam os contos. Essas informações percebidas nas imagens ajudam a construir estética, valores, associação de cores e outros aspectos

tratados pela narrativa proposta de uma forma mais rápida e dinâmica (MCCLLOUD, 1995), fator que se torna exponencialmente mais efetivo em narrativas que abordam temáticas fantasiosas. Por exemplo, os quadrinhos de *Matrix* possuíam um estilo mais abstrato que complementava a ideia de realidade fictícia aliada à temática do avanço tecnológico presente na trama, tendo os códigos verdes em fundo preto como uma informação visual que exerce a função de expor e representar o programa *Matrix*. Esta interpretação visual dificilmente se traduziria da forma como foi originalmente introduzida no primeiro filme da saga no meio literário. Porém, as histórias em quadrinhos conseguiram adaptá-la com facilidade.



Figura 3 – Programa matrix exposto no filme *The Matrix*. Fonte: Captura de tela, Warner Bros (1999).

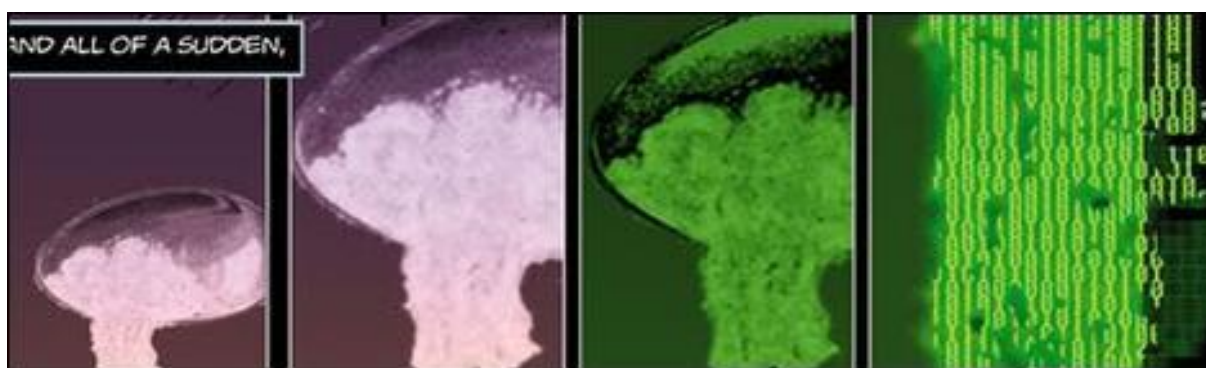


Figura 4 – Recorte de página do quadrinho *The Matrix Comics Volume 1*. Fonte: Fil Felix<sup>15</sup> (2011).

Além do fator de absorção de informação, os quadrinhos podem evocar identificação do leitor com os personagens, uma característica poderosa do *cartoon*, devido ao seu caráter

<sup>15</sup> Recorte feito a partir do volume digital para matéria do site Filfelix. Disponível em: <http://filfelix.com.br/2011/08/pagina-matrix-comics-vol-1.html>. Acesso em: 24 out. 2021.

primariamente visual, e, segundo McCloud (1995), um dos motivos que tornaram as histórias em quadrinhos uma mídia tão difundida na cultura *pop* transnacional (JENKINS, 2014). Esse fator pode ser responsável pela escolha do *cartoon* para o público jovem e espalhado pelo globo, como no caso dos videogames, um dos ramos do entretenimento que mais desenvolvem narrativas transmídia no contexto atual.



Figura 5 – Recorte de página do quadrinho *Objetivo da Missão*, de *Overwatch*. Fonte: Captura de tela, Blizzard Entertainment<sup>16</sup> (2016).

93



Figura 6 – Capa do quadrinho *Lux*, de *League of Legends*. Fonte: Captura de tela, Riot Games<sup>17</sup> (2019).

<sup>16</sup> *Objetivo da Missão* disponibilizado online pela Blizzard Entertainment. Disponível em: <https://playoverwatch.com/pt-br/media/stories/mission-statement/>. Acesso em: 24 out. 2021

<sup>17</sup> *Lux* é disponibilizado online pela Riot Games. Disponível em: [https://universe.leagueoflegends.com/en\\_PL/comic/lux/issue-5/0/](https://universe.leagueoflegends.com/en_PL/comic/lux/issue-5/0/). Acesso em: 24 out. 2021.

É interessante observar que essa característica dos quadrinhos também poderia se validar no meio das animações. Porém, essa produção não alcançou a mesma notoriedade que a primeira no cenário transmídia. O motivo disso é que, assim como os contos compartilham com as histórias em quadrinhos um custo de produção e desenvolvimento pouco elevado, embora pequem no outro fator que justifica a popularidade das HQs, as animações compartilham com os quadrinhos o fator contrário.

Para entender a imagem como elemento fundamental para leitura das histórias em quadrinhos, Cagnin (1975) apresenta vários contextos aplicados na busca pelos seus significados. Os mais expressivos para este trabalho são o contexto intra-icônico, que é o primeiro do processo de interpretação e diz respeito à relação entre os elementos que formam a imagem (uma ação pessoal e involuntária que cabe à percepção humana); e o último, o contexto global, que adiciona os fatores culturais e espaço-temporais ao processo (uma ação relacionada à experiência de cada pessoa com a cultura e o coletivo social). Os dois extremos evidenciam como a leitura dos elementos visuais vão do estágio mais pessoal para o estágio mais social.

Unindo os pensamentos de Cagnin e McCloud acerca da imagem, pode-se concluir que, no ato de ler, o consumidor constrói para si (com a ajuda do quadrinista) um contexto e uma ideia de tempo que moldam sua visão da história e do universo tratado de uma maneira pessoal. Quando a experiência cultural pode ser expressa em um espaço social de escala global, como a *web*, estes acabam provocando uma propagação do conteúdo que ajuda a consolidar o imaginário do projeto transmidiático. Isso evidencia uma das peculiaridades da transmídia, um empenho em expressar as visões pessoais sobre um conteúdo consumido coletivamente (JENKINS, 2014).

À parte a hipótese levantada por esta pesquisa, segundo a qual se busca explicar a participação das histórias em quadrinhos no cenário transmídia, a presença das HQs na cultura popular tornou-se notável nas últimas duas décadas. Os quadrinhos se tornam protagonistas de um fenômeno em acontecimento. Enquanto aqui busca-se discutir a capacidade da mídia de absorver e perpetuar conteúdos, servindo como um recurso inestimável ao cenário das narrativas transmidiáticas, as próprias histórias em quadrinhos estão elas mesmas sendo amplamente usadas como materiais de origem para transposições em outras mídias, principalmente a cinematográfica, com um foco nos gêneros da ação, aventura e fantasia (GARCIA, 2021). Levando em consideração a recorrência desses gêneros no corpo dos projetos transmídia estudados ao longo dessa investigação, e assimilando-a ao fator percebido de que os quadrinhos aparecem em todos os projetos transmídia visitados, observa-se uma possível conexão entre as duas questões e pode-se sugerir uma potencial pré-disposição das histórias em quadrinhos para dialogar com os temas fantásticos.

Tzvetan Todorov (2014), linguista e filósofo búlgaro, explicita os diversos entrelaçamentos na definição do que podemos chamar de fantasia, mas os pontos principais ficam claros após a comparação que o autor faz entre as conjecturas de diversos pensadores ao longo do tempo e da história do gênero. Combinando alguns conceitos expostos por ele mesmo e pelos autores que ele apresenta, podemos considerar a propensão às narrativas fantásticas como parte da hipótese exposta nesta investigação.

O fantástico ocupa o tempo desta incerteza. Assim que se escolhe uma das duas respostas, deixa-se o terreno do fantástico para entrar em um gênero vizinho: o estranho ou o maravilhoso. O fantástico é a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural. (TODOROV, 1981. p. 15)

Quando consideramos aqui as histórias em quadrinhos como agentes capazes de expandir uma narrativa através de sua linguagem, evoca-se a ideia de que esta mídia pode causar uma revisitação do elemento fantástico de uma obra, uma vez que a linguagem do quadrinho pode indicar detalhes da narrativa que estavam ainda escondidos ou não revelados pela incerteza, pelas lacunas que outras mídias podem deixar. É nesses detalhes e nessa sensação de descoberta (e redescoberta) que reside a essência da fantasia assim como da transmídia (JENKINS, 2009). Por esses e outros motivos, os mundos fantásticos têm uma inclinação a esse estilo narrativo, que, por sua vez, parece encontrar nas histórias em quadrinhos uma forte aliada.

Ainda em Todorov (2014), o autor julga a falta de uma explicação melhor sobre quem de fato deve experienciar a incerteza: o leitor ou o personagem. Para esse trabalho, pode-se pensar que as vacilações fantásticas podem ocorrer nos quadrinhos de forma quase simultânea entre leitor, personagem e, ainda, criadores do conteúdo. Concordando com McCloud (1995), quando este diz que grande parte da narrativa dos quadrinhos é baseada em um acordo entre o leitor e o escritor, pode-se concluir que ambos precisam vacilar entre o real e o sobrenatural para que a fantasia aconteça.

### Considerações finais

Os criadores parecem reservar as produções mais custosas, como as animações e curtas-metragens, para conteúdos que julgam de maior importância narrativa, como os filmes da franquia *Matrix* e *Star Wars* e videogames como *World of Warcraft*, que se apresentam como histórias chaves para seus universos transmídia. Já para as histórias em quadrinhos e contos, parece ser destinada grande parte da programação transmídia relacionada à expansão do universo e exploração de histórias particulares de certos personagens, em que narrativas curtas costumam ser mais comuns.

Este fator pode ser um dos motivos para que elas (as HQs) tenham se tornado as produções mais predominantes para esse tipo de conteúdo ao longo dos anos.

Para além de suas particularidades enquanto produtos midiáticos, a própria natureza da produção das histórias em quadrinhos parece ter sido o fator que mais contribuiu para sua permanência nos projetos transmídia. Uma animação ou curta-metragem poderiam contar a mesma história que as páginas de um quadrinho e exercer a função de expandir o universo e sua fantasia com narrativas curtas, porém possuem uma dinâmica de produção mais complicada.

A popularização dos *softwares* de desenvolvimento criativo e um crescente interesse pela produção de conteúdo para se destacar em um cenário comercial altamente competitivo em escala transnacional contribuíram para que as histórias em quadrinhos se tornassem populares, não somente pelos grandes selos já consolidados no trabalho de desenvolvimento de narrativas fantasiosas nesta mídia, como a Marvel Comics, a DC Comics e a DC Vertigo, mas também pela acessibilidade proporcionada pelos quadrinhos em sua produção e consumo.

Comentou-se que, apesar de muito presentes no cenário da transmídia, nenhum dos projetos selecionados indicava uma centralidade das histórias em quadrinhos, assim como se buscou apresentar uma ideia que poderia justificar esta observação. Entretanto, uma pesquisa mais extensa neste assunto específico se mostra necessária para se chegar a uma conclusão definitiva além do que foi demonstrado. Uma outra relação interessante foi percebida entre essas narrativas e o gênero da fantasia, em que o último parece ser um dos motivos que inclinam esses projetos à narrativa transmídia, pois os elementos do gênero conseguem ser explorados e desenvolvidos por esse estilo de *storytelling*.

Analisar as histórias em quadrinhos e os espaços que estas ocupam atualmente no cenário cultural transnacional é também um esforço para entender como a mídia irá se comportar nos novos e cada vez mais interconectados formatos digitais, continuando a proporcionar contribuições entusiasmadas e relevantes, não somente no cenário dos universos transmidiáticos, mas também para as discussões acadêmicas.

## Referências bibliográficas

BASTOS, Marco Toledo. “*Medium, media, mediação e midiatização a perspectiva germânica*”. In: MATTOS, Maria Ângela; JANOTTI JUNIOR, Jeder; JACKS, Nilda (org.). **Mediação & Midiatização**. Salvador: EDUFBA, 2012. p. 53-77. Disponível em: [https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/6187/1/MIDIATIZACAO\\_repositorio.pdf](https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/6187/1/MIDIATIZACAO_repositorio.pdf). Acesso em: 07 nov. 2021.

CAGNIN, Antonio Luiz. **Os Quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CHU, Michael. Overwatch's Michael Chu On Lore And Storytelling. [Entrevista concedida a] Philippa Warr. **Rock Paper Shotgun**, maio. 2016. Disponível em: <https://www.rockpapershotgun.com/overwatch-michael-chu-interview>. Acesso em: 25 out. 2021.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2010.

FELINTO, Erick; PEREIRA, Vinícius Andrade. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade na comunicação. **Contemporanea**, Salvador, v. 3, n. 1, p. 75-93, jan./jun. 2005. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3448/2514>. Acesso em: 21 out. 2021.

FIGUEIRAS, Rita. Estudos em mediatização: causalidades, centralidades, interdisciplinaridades. **MATRIZES**, São Paulo, v. 11, n. 1. p. 101-126, jan./abr. 2017.

GARCIA, Yuri. Transposições fílmicas de histórias em quadrinhos: uma teorização da relação entre duas linguagens. **Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento**, v. 8, n. 2, p. 71-101, jul. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.14591/aniki.v8n2>. Acesso em: 21 out. 2021.

GENETTE, Gérard. **Paratexts: thresholds of interpretation**. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

GRAY, Jonathan. **Show sold separately: promos, spoilers, and other media paratexts**. New York: New York University Press, 2010.

JENKINS, Henry. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

PEREIRA, Vinícius Andrade. **Estendendo McLuhan: da aldeia à teia global – comunicação, memória e tecnologia**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Trad. Maria Clara Correa Castello. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

submetido em: 15 nov. 2021 | aprovado em: 01 jan. 2022

## Os desdobramentos de A Zona Crepuscular no jornalismo e na ficção

Alexandre Dias<sup>1</sup>



STANCKI, Rodolfo. **A Zona Crepuscular**: Como a série Além da Imaginação pode ajudar a entender as imagens de ficção fantástica presentes no jornalismo. São José dos Pinhais, Paraná: Estronho, 2021.

**Resumo:** *A Zona Crepuscular: Como a série Além da Imaginação pode ajudar a entender as imagens de ficção fantástica*, de Rodolfo Stancki, aborda, por meio da produção audiovisual que dá nome à obra, como a ficção fantástica se mistura com o jornalismo. A pesquisa reflete sobre os contextos específicos de notícias falsas, nacionais e internacionais, que trouxeram aspectos do imaginário popular, além de explicar a própria relação da produção de informações equivocadas com o cenário político brasileiro atual.

**Palavras-chave:** Além da Imaginação, Cotidianidade, Ficção, Jornalismo.

### *The unfolding of A Zona Crepuscular in journalism and fiction*

**Abstract:** *The Twilight Zone: How the Twilight Zone series can help to understand how fantastic fiction images*, by Rodolfo Stancki, approaches through the audiovisual production that gives its name to the work as fantastic fiction mixes with journalism. The research reflects the specific contexts of fake news, national and international, which brought aspects of the popular imagination, in addition to explaining the relationship between the production of false information and the current Brazilian political scenario.

**Keywords:** *Twilight Zone, Daily life, Fiction, Journalism.*

<sup>1</sup> Jornalista. Mestrando do PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi.

O jornalista e pesquisador Rodolfo Stancki já traz no título de *A Zona Crepuscular: Como a série Além da Imaginação pode ajudar a entender as imagens de ficção fantástica presentes no jornalismo* (2021) a amplitude dos temas que pretende tratar na obra. Primeiramente, pela própria tradução literal da série que dá base à sua teoria, *Além da Imaginação* (*Twilight Zone*, Rod Serling, 1959-1964), que foi um verdadeiro expoente do que poderíamos caracterizar como uma trama sobrenatural realista – ou, como o autor opta por denominar, “cotidiana”. Além disso, o nome nos remete a “um espaço do imaginário em que a fantasia e a vida diária interagem” (p.14, 2021).

Ou seja, estamos abordando uma área que abrange tanto projetos culturais, a exemplos de filmes e séries, como fatos concretos da vida das pessoas, explicitados por Rodolfo, por meio do jornalismo. Dessa forma, trata-se de uma pesquisa que faz o leitor mergulhar nas suas próprias noções de cotidianidade e sobre o que, supostamente, tende a se tornar um elemento fora do comum para a mesma.

Pode-se pensar que essa proposta abrangente se exceda conceitualmente, o que, por sua vez, deixaria a obra confusa e desfocada. Porém, Stancki recorre a alguns autores para estruturar o que ele entende por “zona crepuscular”. Posteriormente, ele traz a própria *Além da Imaginação* para completar a sua teoria sobre o termo e, por fim, o exemplifica com dois casos nacionais e emblemáticos: o do bebê-diabo, que veio à tona no jornal *Notícias Populares*, na década de 1970, e do chupa-cabra, “personagem” que ganhou vida pelo *Tribuna do Paraná*, na década de 1990.

O primeiro autor utilizado para desenvolver os moldes dessa proposta é o historiador Michel de Certeau. De acordo com Stancki, ele “pensa a vida cotidiana como um jogo de trocas e significações - ativo e oriundo das estratégias e táticas dos indivíduos da sociedade” (p.25, 2021). As definições do cotidiano, trabalhadas a partir do pensamento do francês, também são exemplificadas logo no início do capítulo 2 com a lembrança autoexplicativa de uma reportagem feita pela *British Broadcasting Corporation (BBC)*, em 1957, para comemorar o Dia da Mentira, sobre mulheres que estariam colhendo macarrão em árvores na Suíça<sup>2</sup>.

A “brincadeira” faz parte desse jogo de Certeau e, por se tratar de uma notícia falsa, causou repercussão entre os espectadores da *BBC*. Rodolfo ainda traz um outro caso no capítulo 2 que reforça essa associação e é mais próximo dos brasileiros, prosseguindo na explicação da relação do jornalismo com esse cenário, que junta o cotidiano e o imaginário. A publicação é sobre o cantor Caetano Veloso estacionando o carro no Leblon, e foi feita pelo portal Terra, em 2011<sup>3</sup>. Segundo

<sup>2</sup> BBC: Spaghetti-Harvest in Ticino. In: MySwitzerland. Youtube. Publicado em 27 de março de 2013. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=tVo\\_wkxHgdU](https://www.youtube.com/watch?v=tVo_wkxHgdU). Acesso em 17 de outubro de 2021.

<sup>3</sup> Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/gente/caetano-estaciona-carro-no-leblon-nesta-quinta-feira,41d3399ae915a310VgnCLD20000obbceboaRCRD>. Acesso em 17 de outubro de 2021.

Stancki, essa não é uma notícia que possui de fato um interesse público, mas acaba por formar a teia de cotidianidade essencial da atividade jornalística (p.37, 2021).

O capítulo 3 também começa com a estratégia de associar o pensamento de um teórico com um caso emblemático. O filósofo em questão é Jesus Martín-Barbero com o conceito de mediação, que acontece “como um processo de produção de sentido que ocorre entre o público e os meios de comunicação” (p.43, 2021). Já o conteúdo produzido se refere à famosa adaptação de Orson Welles no programa de rádio *The Mercury Theatre*, em 1938, de *A Guerra dos Mundos* (Reino Unido, 1897), de H.G. Wells. Na ocasião, uma atribuição de “veracidade a um relato ficcional” (p.43, 2021) - o de ouvintes pensarem que uma invasão alienígena realmente estaria em vigor - serve como comprovação para o sentido atribuído entre a emissão e a recepção.

A partir do filósofo, Stancki cria um padrão entre as produções de veículos jornalísticos que se enquadram na zona crepuscular - como a narração de Welles -, mas sempre levando em consideração a singularidade de cada uma. Portanto, são temas em que o cotidiano flerta com o fantástico, porém dentro de contextos específicos. Na adaptação de Wells, por exemplo, era a popularização do rádio entre pessoas com menos recursos financeiros, que, segundo Eric Hobsbawm, se deve, em parte, pela Grande Depressão (*apud* Stancki, p.42, 2021).

Barbero (2002) se atenta para esse quesito econômico no conceito de mediação, porém - como o próprio caso de *A Guerra dos Mundos* já prova com a mistura do jornalismo com a ficção científica - ele coloca o gênero como um elemento importante nesse processo de emissão e recepção. De acordo com o filósofo,

o gênero é uma estratégia de comunicação, ligada profundamente aos vários universos culturais. Chegam a ser verdadeiros idiomas que, se não pertencem à sua cultura, ficam de fora. O gênero não é só uma estratégia de produção, de escrita, é tanto ou mais uma estratégia de leitura. Enquanto as pessoas não encontram a chave no gênero, não entendem o que está se passando na história (MARTÍN-BARBERO *apud* Stancki, p.51, 2021).

Antes de adentrar de fato à zona crepuscular de *Além da Imaginação*, Stancki ainda traz no capítulo 4 mais um autor para se juntar a Barbero na sua metodologia da zona crepuscular, o historiador italiano, Carlo Ginzburg. Para complementar a ideia da mediação, esse último elabora um método de investigação denominado “indiciário” que, segundo Rodolfo, “permite que um cotidiano seja alcançado por meio de pormenores de um documento” (p.70. 2021).

Ginzburg o aplicou em muitos cartazes e quadros (p.71, 2021) com um estudo minucioso, pois “a escala micro de análise dos detalhes possibilita um diálogo mais amplo com uma cotidianidade contextual macro, que é dinâmica e plural” (*ibid*). Ou seja, a mescla desse processo

investigativo detalhista com as especificidades dos emissores e receptores durante a mediação conduzem a teoria de Stancki sobre como a zona crepuscular opera.

O autor discorre dessa metodologia no capítulo 5, já na abertura, com um exemplo de episódio de *Além da Imaginação*. Com o título *Pesadelo nas Alturas*, a trama mostra Bob Wilson (William Shatner), o único passageiro de um avião que enxerga uma criatura na asa do veículo. Personagens como esse, que guiam a série, poderiam fazer parte da nossa sociedade e estão inseridos em um contexto de fantasia (p.77, 2021).

É importante ressaltar que Wilson questiona a sua sanidade na história (p.96, 2021). Dessa forma, ele cria empatia no espectador não só para a sua situação, mas também como uma metáfora de nós mesmos perante a zona crepuscular. No caso da narração de Welles, por exemplo, isso poderia ser representando com o ouvinte da rádio encarando a “notícia” de uma invasão alienígena. E, obviamente, ainda há a agravante de *Além da Imaginação* estar imersa em um universo fantástico, com influências do terror e da ficção científica, o que também a faz funcionar como um reflexo dos conteúdos jornalísticos “sobrenaturais”.

Não à toa, Stancki encerra o capítulo 5 trazendo o pensamento do filósofo búlgaro Tzvetan Todorov sobre a narrativa fantástica; para ele, trata-se da estrutura formal de um texto e, conseqüentemente, de um gênero literário (*ibid*). Essa base na literatura se desenvolve para o imaginário do leitor, que, por sua vez, pode culminar na recepção de uma determinada notícia integrada à zona crepuscular, como os dois casos principais, do bebê-diabo e do chupa-cabra, analisados no capítulo 6.

Ambos nasceram de jornais sensacionalistas, o *Notícias Populares* e a *Tribuna do Paraná*, nos quais o autor faz um breve histórico sobre as suas escolhas editoriais e, um pouco antes, reflete sobre o formato desse tipo de notícia. Em citação do pesquisador Danilo Angrimani, é frisado que existe um “diálogo entre a produção noticiosa de cunho sensacional e a ficção” (p.111, 2021). Além disso, esse tipo de conteúdo vai diretamente de encontro a outros teóricos que o autor utilizou para compor a sua zona crepuscular:

Para Martín-Barbero (2006), essa perspectiva negativa sobre as produções jornalísticas de cunho sensacional corresponde também à dualidade entre as ideias de cultura popular e cultura de massa. O autor acredita que existe, sim, uma ‘massificação estrutural em nossa sociedade’ (p.311), mas ela não é isolável das produções culturais oriundas das relações sociais. Ou seja, o que é massivo e industrial se insere na cultura popular (MARTÍN-BARBERO *apud* STANCKI, p.112, 2021).

No caso do bebê-diabo, que envolveria a suposta descoberta de uma criança que nasceu com deformações, esse apontamento da cultura popular de Barbero vem na edição do *Notícias Populares* do dia 11 de maio de 1975, que mostra um grupo de homens em volta de um berço preto

(p.116, 2021). É uma referência quase direta ao filme *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, 1968), em que a conclusão sugere, sem mostrar por completo o nascimento do filho do demônio, para esse grupo observador (p.121, 2021).

O longa-metragem é apenas um exemplo do espaço imaginário desenvolvido por Stancki, que mistura a fantasia com o cotidiano. Já com relação ao chupa-cabra, o filme que pode representar essa teia de ligações entre a ficção popular e a vida real das pessoas é *A Experiência* (*Species*, Roger Donaldson, 1995). De acordo com o pesquisador Benjamin Radford, uma testemunha que descreveu a criatura - o que nem sequer ainda havia sido na época da repercussão no *Tribuna do Paraná* – o teria feito com base no seu referencial dessa produção audiovisual (p.129, 2021).

Ambos os filmes são apenas fagulhas de como a zona crepuscular do autor vai além de simples notícias e contribui para a análise de determinados contextos sociais. Segundo Stancki, “nossa mediação com a mensagem enviada pelo emissor também é afetada por questões sociais, políticas e culturais” (p.139, 2021). Por isso, o autor utiliza as considerações finais da obra para mostrar como casos irreais, como o do bebê-diabo e do chupa-cabra, se desdobram na política, meio em que passaram a ser denominados como as conhecidas *fake news*.

Mais do que adentrar propriamente à formação de notícias falsas no meio político, Stancki utiliza a corrida eleitoral de 2018, que culminou na eleição de Jair Bolsonaro à presidência da República, e foi marcado pela repercussão de informações inverídicas, para explicar as transformações ocorridas no jornalismo nos últimos anos - e, conseqüentemente, na estrutura dessa zona crepuscular.

De acordo com o autor, as redes sociais tornaram os receptores mais participativos na emissão das mensagens (p.143, 2021). Essa dinâmica permanece até os dias atuais, com o próprio presidente, por exemplo. O chefe do Executivo, eleito em 2018, criou a rotina - cotidiana - de fazer uma *live* às quintas-feiras e, na exibição do dia 21 de outubro, com boa parte da população brasileira vacinada contra a Covid-19, disse que pessoas que tomaram as duas doses do imunizante no Reino Unido estariam desenvolvendo AIDS. A fala foi rapidamente desmentida por especialistas do mundo inteiro<sup>4</sup>.

A *Zona Crepuscular* é, portanto, um instrumento eficaz para ajudar no entendimento de fenômenos como afirmação em questão de Bolsonaro, a materialização das notícias nos meios de comunicação e entre as pessoas e a atração das mesmas pelo fantástico, que é muito mais complexa, como já explicaria Barbero, do que um simples ponto em comum de interesse cultural.

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://exame.com/ciencia/cientistas-reagem-a-declaracao-de-bolsonaro-sobre-vacinas-e-aids/>. Acesso em 24 de outubro de 2021.

## Referências bibliográficas

MARTÍN-BARBERO, Jesus. **Dos meios às mediações**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2006.

\_\_\_\_\_. América Latina e os anos recentes: o estudo da recepção em comunicação social. *In*: SOUSA, Mauro Wilson (Org). **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Braziliense, 2002.

STANCKI, Rodolfo. **A Zona Crepuscular**: Como a série Além da Imaginação pode ajudar a entender as imagens de ficção fantástica presentes no jornalismo. São José dos Pinhais: Estronho, 2021.

submetido em: 23 nov. 2021 | aprovado em: 14 dez. 2021

## O retrato falado de um cineasta de *thrillers*: uma entrevista com Jair Correia

Felipe Abromovictz<sup>1</sup>

**Resumo:** Entrevista com Jair Correia, que possui extensa atuação no cinema, tendo sido assistente de direção, montador e diretor, e coordena atualmente a Casa das Artes Multimeios e o grupo Fora do Sério, na cidade de Ribeirão Preto. Nesta entrevista, relembra episódios de sua trajetória, com destaque para a realização de *thrillers*, à luz da produção cinematográfica brasileira, passando por temáticas como a cena paulista dos anos 1970 e 1980, a relação entre distribuidores e produtores e os desafios da preservação do patrimônio audiovisual.

**Palavras-chave:** Jair Correia; Cinema brasileiro; *Thrillers*.

### The sketch of a *thriller* filmmaker: an interview with Jair Correia.

**Abstract:** Interview with Jair Correia, who has na extensive experience in cinema, having acted as assistant director, editor and director, and currently coordinates the Casa das Artes Multimeios and the Fora do Sério group, in the city of Ribeirão Preto. In this interview, he recalls episodes of his career, with emphasis on the *thrillers* filmmaking, connecting them with the contexto of Brazilian cinematographic production, covering themes such as the São Paulo scene in the 1970s and 1980s, the relationship between distributors and producers and the challenges of preserving heritage audiovisual.

**Keywords:** Jair Correia; Brazilian cinema; *Thrillers*.

### Introdução

Paulistano atualmente radicado em Ribeirão Preto (SP), onde coordena, ao lado de Miriam Fontana, a Casa das Artes Multimeios e o grupo Fora do Sério, Jair Correia tem extensa carreira no cinema desde a segunda metade da década de 1970. Após ter iniciado sua trajetória de forma precoce nas artes plásticas, tornou-se assistente de direção de Egídio Eccio, colaborando em filmes como o episódio *Ver para Crer* em *Guerra É Guerra* (1976), o thriller *Fruto Proibido* (1976) e, por fim, *Pintando o Sexo* (1977), no qual montou um dos episódios, *Concheta*, o qual define como uma comédia tipicamente paulista. A partir desde ponto inicial, Jair dedica-se ao ofício de montador em uma trajetória que inclui a contundente ficção científica *Parada 88, o Limite da Alerta* (José de Anchieta, 1977), o drama rural *Mágoa de Boiadeiro* (Jeremias Moreira Filho, 1977), a comédia sobre

<sup>1</sup> Pesquisador de cinema brasileiro. Doutorando em Multimeios (Unicamp), mestre pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi (UAM-SP) e bacharel em Comunicação e Multimeios pela PUC-SP. E-mail: fabramovictz@uol.com.br.

espionagem *J.J.J., O Amigo do Super-homem* (Denoy de Oliveira, 1978) – filme que seria originalmente dirigido por Egídio –, *Bacanal* (Antonio Meliande, 1981), sobre o qual Jair faz interessantes apontamentos, assim como a edição de som do desenho animado em episódios *As Aventuras da Turma da Mônica* (Maurício de Souza, 1982), do qual assina a montagem com Mauro Alice. Neste mesmo contexto, realiza quatro curtas documentais lançados em 1979 para atender a demanda criada pela Lei do Curta<sup>2</sup>: *A Arte na Madeira, A Arte no Mármore, A Índia na Porta do Brasil* e *A Ciência Milenar na Acupuntura*, sendo que os três primeiros foram feitos a partir da aproximação com artistas plásticos de tradição popular até então quase anônimos.

Em 1981, dirige seu primeiro longa-metragem, *Duas Estranhas Mulheres*, filme em dois segmentos, *Diana* e *Eva* – dramas psicológicos que exploram a questão do thriller –, seguido de *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor* (1982), sobre o qual comenta reverberar a sua preocupação com a questão do feminicídio, tendo no horizonte uma reflexão em relação a como o imaginário midiático acaba por reforçar estereótipos de gênero que subjagam os direitos de escolha das mulheres e a fruição de suas liberdades. Por fim, seu último longa – segundo ele, realizado após não conseguir apoio para realizar propostas ousadas sobre Cabo Anselmo e Carlos Marighella ou mesmo uma adaptação do livro de Luiz Fernando Emediato *Geração Abandonada* (1982) –, *Shock* (1984), é definido como uma “história partindo daquilo que foi recusado”, um thriller que trataria das angústias psíquicas do pensamento autoritário para a juventude que havia crescido em meio à Ditadura Militar.

Tendo em vista estas questões, na presente entrevista Jair Correia traça um panorama de sua trajetória a partir das multifacetárias relações com o contexto da produção cinematográfica brasileira, da cena paulista nas décadas de 1970 e 1980 – com destaque para a Boca do Lixo –, até os dias de hoje, passando por uma reflexão sobre a relação entre distribuidores e produtores, os desafios criados no contexto do Plano Collor com a extinção da Embrafilme, a noção de “retomada” e os desafios da preservação do patrimônio audiovisual.

### **Felipe Abramovictz – Bom, primeiro gostaria de saber um pouco do começo da sua trajetória no cinema. Em que momento decidiu seguir essa carreira? Era cinéfilo?**

Jair Correia - Na verdade nem era uma questão de ser cinéfilo, esse adjetivo eu não conhecia na época. Claro, desde cedo, quando tinha uns dez anos, tinha TV em casa, preto e branco, e adorava ver filme. No bairro que eu morava em São Paulo tinha uma coisa bem interessante: em um campo de futebol pequeno, um telão foi colocado para projetar filmes. Isso na década de 1960. Vila Prudente. Não era o bairro que é hoje, um dos mais populosos de São Paulo. Naquela época era

<sup>2</sup> Lei federal 6.281 assinada em dezembro de 1975, mas expandida aos poucos nos anos subsequentes.

muito diferente, bem descampado, era uma delícia. Um grande barato aquele lugar, com uns lagos, a gente ia nadar. E eu assistia àqueles filmes, era uma experiência muito gostosa. Ia no cinema também, em São Caetano do Sul, via todos que eram liberados. Na Vila Prudente, havia salas também, era frequente minha presença, com os amigos do colégio. Mas nunca, em momento algum, eu pensava em fazer cinema. O que eu gostava mesmo era de pintar, desenhar... isso é uma coisa que eu faço desde cinco anos. Em caixas de papelão, com restos de tinta que meu pai tinha das sobras da pintura da casa... Usava de tudo. E eu confeccionava à mão bonecas de pano pra dar para minhas primas. Eu tinha essa atividade, artística. Além de que, sempre fui um leitor assíduo. Fui estimulado por um tio a ler, ele me dava a revista *Seleções* da Reader's Digest. Com seis anos já fazia desenho naturalista e na primeira exposição que eu participei, tinha doze anos de idade! Em uma das Bienais, na época na Galeria Prestes Maia. Na verdade, quem colocou meu trabalho lá foi uma professora, eu não tinha a menor noção do que era isso. Lembro que a primeira exposição que eu vi foi a minha. Na mesma época eu comecei a fazer histórias em quadrinhos. Já na década de 1970, cheguei a publicar na Folha de São Paulo e, logo, em muitos outros lugares. Como isso começou a dar frutos, com dezesseis anos, me emancipei, e fui cuidar da minha vida. Abri um escritório, na [rua] 7 de abril, no centro de São Paulo, e comecei a distribuir as minhas histórias de quadrinhos. Assumia a página de divertimentos: o "ligue os pontos", "preencha", "colora", o caça-palavras, as palavras cruzadas... Na verdade, as palavras cruzadas era um amigo que fazia lá para o escritório e eu colocava na página. E aí nessa eu consegui distribuir isso para 45 jornais, do Rio, São Paulo e Paraná. Por causa disso, o Ota<sup>3</sup>, que era editor da revista Mad no Brasil me convidou para fazer uma história em quadrinhos sobre um filme brasileiro. Para conseguir fazer, precisava de mais material, de fotos, detalhes do enredo. Então, fui à Embrafilme de São Paulo, pedir para eles cederem coisas de um algum filme pra me ajudar na sala do presidente, e ele me indicou falar com um diretor, Egídio Eccio<sup>4</sup>, que por coincidência, estava no mesmo horário que eu. Isso porque, como tinha acabado de finalizar um filme novo poderia me ceder um material. Falei com ele: "Qual o nome do filme?". O *Sexualista* (1976), me disse o Egídio. E fiz, ficou uma coisa bacana. O filme hoje não seria muito politicamente correto, mas...

### F – Com o Agildo Ribeiro de protagonista. E como era trabalhar com o Egídio Eccio?

J – O Egídio era um especialista em cinema paulista. Contava essas histórias, dos italianos em São Paulo... Tinha muito essa cultura no modo dele fazer cinema, muito paulista. Bom, mandei a história

<sup>3</sup> Ota (Otacílio Costa D'Assunção Barros), cartunista, tornou-se editor da revista Mad em 1974, publicada pela editora Vecchi.

<sup>4</sup> Frequentemente creditado como "Egydio Eccio".

em quadrinhos para a revista, no Rio, para a editora Vecchi, mas alguma coisa deu errada, o cachê não era aquele que tinham falado... e falei que não queria mais publicar. Prefiri não fazer. Voltei a falar com o Egídio e ele me disse “— Estou fazendo um outro filme, você não quer acompanhar as filmagens?” Aceitei fazer. *Guerra é Guerra* (1976)<sup>5</sup>. Fui lá, olhava na câmera, via como o diretor de fotografia estava trabalhando... e pedi: “— Posso mexer em algumas coisas na cena? Porque acho que vai ficar mais interessante”. Assim, fui mudando um pouco o cenário, dava um palpite de deixar o ator sentado de uma outra maneira, fui mexendo ali e as pessoas me olhando. Fui à noite no Gigetto com o Egídio que me disse: “— Sabe o que você fez hoje no set de filmagem?”. Então, de imediato, pedi desculpas por ter me metido demais, no que ele respondeu: “— Não, eu que te agradeço. Ficou muito legal! Você não quer ser meu assistente?”. Aceitei, mas o problema foi que eu tinha uma agência, muitos contratos. Então, tive que ir aos poucos entregando aquilo que estava no contrato e encerrando, e comecei a fazer cinema com o Egídio. Fui assistente de direção, assistente de montagem... Fizemos mais quatro projetos, e logo nesse período ele morreu, antes de fazer o último. Depois disso, ainda cheguei a produzir com a mulher dele, a [também atriz] Maracy Mello, o “João Juca Júnior Detetive Particular”, que depois mudaram o nome [para *JJJ, o amigo do super-homem*, 1978] quando o Denoy de Oliveira assumiu. Então, foi assim que entrei no cinema. Em momento nenhum, saí correndo atrás de um emprego. Foi um caminho: me vi nele e, de repente, já estava fazendo cinema. Lembro que quando cheguei pro meu pai e disse que estava fazendo filmes, ele disse “— Bem feito, quem mandou não estudar medicina”. Foi assim, as coisas foram acontecendo. E era um outro momento do cinema, que depois seria interrompido lá no Plano Collor<sup>6</sup>. Naquela época eu conseguia fazer um filme por ano...



Figura 1 – Bastidores das filmagens de *Pintando o Sexo*. Egidio Eccio (ao centro) e Jair Correia (esquerda). Fonte: arquivo pessoal de Jair Correia.

<sup>5</sup> Trata-se de um filme de episódios. Egídio dirigiu o segmento *Ver para Crer*, no qual, Jair foi assistente de direção.

<sup>6</sup> Plano para estabilização da inflação lançado após Collor assumir a presidência em 1990 que incluía o confisco de boa parte das cadernetas de poupança, um grande programa de privatizações, congelamento de preços e salários, inicialmente coordenado por Zélia Cardoso de Mello. No mesmo ano, Fernando Collor de Mello fecharia a Embrafilme e o extinguiu o Ministério da Cultura, transformado em secretaria, o que causou um grande “apagão” na produção audiovisual brasileira em um contexto em que a produção se mostrava pouco viável dado o descontrole inflacionário.

**F – Bom, voltando um pouco para as suas colaborações com o Egídio Eccio, gostaria de te perguntar sobre o *Pintando o Sexo* (1977, co-dirigido por Jairo Carlos<sup>7</sup>). Foi o segundo que você colaborou, certo? Por sinal, um filme de episódios com histórias muito divertidas...**

J – É sim! Uma comédia paulista, bem no estilo do Egídio. Íris Bruzzi é maravilhosa, ela atua no [episódio] *Concheta*. Esse fui eu que montei, os outros dois<sup>8</sup> não. Foi um aprendizado! E o Egídio era muito louco. A gente saía junto e ele dizia: “Vamos ver um filme”. E ia me ensinando: “Está vendo essa cena? Foi feita com uma lente 50mm. Olha a distância do foco...”, “Esse corte foi feito daqui pra lá para valorizar essa questão na ação da cena”, “Para valorizar a interpretação do ator, foi usada determinada iluminação” Ele ficava falando o tempo todo durante o filme e me mostrando as características. Ele era consultado o tempo todo por outros diretores, diretores de fotografia, pra ter ideias, buscar soluções de coisas. Era genial, e foi incompreendido. Teve uma atuação na TV Tupi, muito grande na década de 1960, era um dos melhores diretores em um momento em que na TV passaram todos aqueles grandes diretores que vinham do teatro também, como ele, que tinha trabalhado no TBC [Teatro Brasileiro de Comédia]. Então, com o Egídio, a convivência era assim, todo dia me ensinava coisas. Tivemos brigas, mas sempre solucionadas. Fomos grandes amigos, e ele me considerava um filho. Foi minha faculdade de cinema. E ele trabalhava com diretores de fotografia muito bons. O Edward Freund [em *Fruto Proibido*, 1976], o Miroslav Javurek [em *Pintando o Sexo*, 1977], eram excelentes. E que me ajudaram e me ensinaram muito. Eu era assistente de direção e o Freund fazia questão de me ensinar tudo. Me sinto privilegiado por ter sido amigo dessas pessoas. E, não só amigo, aluno. Estava do lado deles, aprendendo muitas coisas, com eles muito dispostos a me ensinar. Colaborei com o Egídio também no *Fruto Proibido* (1976<sup>9</sup>), com a Nathalia Timberg, filme muito interessante. Mas, que acabou sendo lançado depois. Na época, o Egídio estava muito endividado, com aluguel atrasado, não tinha nem dinheiro para colocar gasolina no Karmann Ghia dele, bem nesse momento, ele ganhou o prêmio para produzir o “João Juca Junior”.

**F – Que depois seria lançado como *J.J.J., o amigo do super homem* (1978).**

J – Isso. E no mesmo dia que o Egídio recebeu a notícia, morreu de infarto. Soube seis horas da tarde, e dez da noite, enfartou. Aquilo foi uma coisa tão bombástica que ele não suportou. Como vi que tinha um monte de gente querendo garfar o filme, eu, que seria já o montador, assumi a produtora que era dele com a Maracy [Mello] e tentei levar a diante. Porque o negócio estava esquisito. Então,

<sup>7</sup> Filme de episódios. Jairo Carlos dirige *O Lobo Mau, a vovó e a netinha* e Egídio Eccio *Pintando o sexo* e *Concheta*. Jair Correia é referido nos créditos como assistente de direção e continuista dos três segmentos.

<sup>8</sup> Os demais episódios foram montados por J. Marreco.

<sup>9</sup> Exibido em 1976, seria lançado somente em 1978. Nos créditos, Jair Correia aparece como assistente de direção e de montagem.

fui conversar com a Maracy e comentei: “O cara que o Egídio mais gostava de conversar, de trabalhar, era o Denoy de Oliveira. O Egídio ficaria muito feliz se ele dirigisse”. Muita gente estava tentando assumir. Fui para o Rio de Janeiro, falar com o Roberto Farias, que era presidente da Embrafilme<sup>10</sup>, e ele queria o dinheiro de volta. Já tinha sido inclusive depositado, então argumentei: “— Não, o dinheiro não é do diretor, é da produtora. Já chamamos o Denoy e ele vai assumir a direção e vamos fazer”. Não queria de jeito nenhum autorizar, mas a Maracy era sócia e herdeira! Fui bem direto; não devolvi o dinheiro. Produzi e montei o filme. Teve muita gente boa no elenco: Armando Bógus, Estelita Bell...

**F – E a fotografia do Carlos Reichenbach... Deve ter sido desafiadora a produção com tudo isso. E, no mesmo ano, você faria a montagem do *Mágoa de Boiadeiro* (Jeremias Moreira Filho, 1978) também.**

J – Uma fotografia belíssima. Foi muito legal! O *Mágoa* foi uma coisa engraçada: fui chamado pra fazer o trailer do *Menino da Porteira* (1977), então Jeremias me falou que gostou de trabalhar comigo e me chamou para o *Mágoa de Boiadeiro*. E o interessante foi que o produtor era um amigo meu, o Moracy Do Val. Porque, quando ele tinha lançado *Secos & Molhados*, trabalhei na produção. Um reencontro muito bacana. E uma época muito rica, fizemos muita coisa! Agora, a montagem que mais gosto de ter feito foi a do *Parada 88, o Limite da Alerta* (1977, José de Anchieta), embora eu tenha recebido o prêmio de melhor montador pelo *Shock*<sup>11</sup> (1984). Na época o Roberto Santos<sup>12</sup> ficava muito comigo, acompanhando. A gente conversava muito sobre os cortes. Montávamos durante a madrugada. Um trabalho primoroso, muito bom.

**F – E é um filme que antecipou muitas questões pouco frequentes no cinema brasileiro até então: a nuclear, a causa ambiental...**

J – O *Parada 88* é muito bom. Ele previu um acidente que depois teve na Itália, acho que um ano depois. Um acidente em uma fábrica de cosméticos, um mini-Chernobyl<sup>13</sup>, bem feio. E a gente falou: olha isso, prevemos um lance que não imaginávamos. Voltando para a questão da montagem: fiz um filme com o Antonio Meliande que foi muito particular. *Bacanal* (1981), um pornôzinho<sup>14</sup> paulista muito legal. E com um ótimo elenco: John Herbert, Aldine Müller, a Misaki Tanaka, que depois faria depois comigo o *Shock*. E tinha o Jofre Soares também!

<sup>10</sup> Entre 1974 e 1979.

<sup>11</sup> Ou *Shock! – Diversão Diabólica*.

<sup>12</sup> Farias, além de ser co-roteirista, estava envolvido na produção do filme.

<sup>13</sup> O acidente nuclear de Chernobyl se daria em abril de 1986.

<sup>14</sup> Cabe ressaltar que o filme não tem cenas de sexo explícito.

**F – E o John Doo! O Jofre fazia um personagem muito interessante, de senhor ex-combatente da Revolução de 32 que tinha umas espingardas, umas bandeiras de São Paulo na parede e se via como um “combatente”.**

J – O John Doo era muito legal. E o personagem do Jofre era muito divertido. O curioso nesse filme, era que eu fazia a montagem durante a filmagem! Alugamos um hotel em Caraguatatuba durante um mês. Eu dormia em uma suíte, em outra tiramos a cama, e organizamos uma sala de montagem onde levamos a moviola para lá. Então, quando a filmagem terminou, já estávamos com a edição praticamente pronta. Escolhi as músicas e coloquei clássicas na trilha<sup>15</sup>. Toninho Meliande falava pra mim “Cara, você tá louco! Pô, vai por essa música? É uma trepada... não tem nada a ver”. E eu dizia, “Cara, vai por mim. Vai ficar bom”. Eu via o movimento da bunda do Johnny Herbert e ria, e aquilo pedia um bolero de Ravel. E isso tornou o filme muito mais interessante, foi elogiado. Recebeu excelentes críticas. Depois o Toninho [Meliande] veio falar comigo para agradecer e disse “Era pra ser uma outra coisa o filme, e você deu uma sofisticação que não tinha”. O trabalho do montador é esse: pegar um material e transformá-lo naquilo de melhor que pode sair dali. Ou, no mínimo, não deixar que seja ruim. Nem sempre o material que filmamos para um filme é bom, e quem dá um “jeito” é o montador. Você pode ver, a maioria dos grandes diretores passou pela mesa de montagem. Mesmo lá fora, de Eisenstein a Hitchcock, de Terry Gilliam a Spielberg. Aquele que junta essa a qualidade dessas duas capacidades técnicas e artísticas, a montagem e a direção, tem um bom resultado.

**F – Já que estamos falando da tua trajetória como montador, queria te perguntar sobre o *As Aventuras da Turma da Mônica* (Maurício de Souza, 1982), que você assina junto com o Mauro Alice. Uma montagem a quatro mãos? E como era com uma animação? Deve ter sido uma experiência muito diferente.**

J – Então, nesse fiquei com a edição de som. Quem fez a edição de imagens foi o Mauro Alice. Só que nos créditos não aparece [essa divisão]. Foi o seguinte: inicialmente o Mauro Alice iria fazer tudo. Normalmente o montador fazia assim, atualmente é que se divide as funções: a correção de cor, os efeitos, mas o problema foi que a produtora já tinha combinado de mostrar o filme para o Figueiredo, presidente da república<sup>16</sup>, e a mulher dele, em São Paulo, na estreia. Já tinha uma data marcada [para o lançamento] que não podia mudar. E tinham dois meses para terminar. O Mauro, totalmente aloprado com a imagem falou: “— É impossível terminar a montagem com esse prazo”.

<sup>15</sup> Nos créditos, consta que Salatiel Coelho seria também colaborador da trilha.

<sup>16</sup> João Baptista Figueiredo governou o país entre 1979 e 1985.

Então o Maurício insistiu que sim, teria que fazer. Um dia, em um sábado de manhã, apareceram no meu apartamento o Mauricio de Souza e o Mauro Alice. Me contaram do filme, do prazo, e me chamaram para assumir a direção de som. E o Mauro Alice já foi dizendo “Se você topa, eu acho que você teria que ir para a moviola agora!”. E eu não sabia o que falar, até porque desenho animado é uma coisa muito diferente de montar. Qualquer coisa, tem que pôr um ruído; o cara vira a cabeça; tem que ter um som, anda; outro som, um passarinho passa; mais um... Tudo tinha um ruído! Tanto que cheguei a trabalhar com doze mil no filme. Então, depois de receber o convite, fui logo explicando, que ia levar muito tempo. E eles: “o que você quer pra fazer nesse prazo?”. Foi uma bela grana, mas pedi também um hotel para não precisar voltar pra casa, uma moviola só pra mim e um assistente 24h por dia. A chave da moviola, que ficava ali na [alameda] Barão de Limeira, para eu entrar quando quisesse, aceitaram. Uma maratona: quando ia na Líder, ali na Rua 13 de maio [no Bixiga], esperar o material ficar pronto, pegava um hotel do lado, pago por eles, porque era o horário que eu dormia. Fiquei os dois meses sem voltar para casa praticamente, e assim foi, consegui terminar o filme. E o Mauro trabalhando feito um louco na imagem. E, claro, tinham erros, decisões que tínhamos que tomar juntos. Mas o trabalho foi do Mauro Alice, eu fui um colaborador dele, só. E, na estreia, lá estava o Figueiredo e Dona Dulce. Lembro que levei minha filha na sessão, que tinha uns três anos de idade, ela me olhou e disse: “Que filme ruim, pai!”. Crianças... mas foi um trabalho bacana. Gosto muito de montar, é uma atividade que sempre adorei fazer, até hoje.

**F – Antes de falarmos dos seus longas, gostaria de saber dos curtas que você dirigiu. *A Arte na Madeira*<sup>17</sup>, *A Arte no Mármore*, *A Índia na Porta do Brasil* e *A Ciência Milenar na Acupuntura*. Seus filmes de estreia como diretor, todos feitos no mesmo ano, 1979. Foram feitos após a Lei do Curta?**

J – Esses eu, infelizmente não tenho. Eram interessantes... entregava para a produtora e depois não via mais. Foi assim: nós conseguimos uma lei nacional que todo filme estrangeiro tinha que passar um curta antes e cada curta tinha um teto de faturamento. Eu tinha algum dinheiro para fazer e resolvi lançar. Pegava restos de negativos de amigos, da Marte Filmes e comprei duas ou três latas também, e saía com uma equipe pequena, com o diretor de fotografia<sup>18</sup>. Abri uma produtora para justamente isso, fiz na raça. E quem me ajudou a lançar, foi o Lívio Bruni, produtor, que era meu amigo na época, e falou: “Eu compro teus quatro curtas e fico com a receita. E ainda te pago à vista”. Ele pagou o dinheiro da distribuição e ganhou o dele colocando os curtas na frente dos filmes estrangeiros que o pai distribuía. Foram um dos maiores donos de cinema do Brasil, na época tinha

<sup>17</sup> Também referido como *A Arte na Madeira de Agenor*.

<sup>18</sup> Gyula Kolozsvari assina a direção de fotografia dos quatro curtas.

umas quatro famílias que tinham todos os cinemas na mão. No *A Ciência Milenar da Acupuntura*, entrevistei o cara que trouxe a acupuntura para o Brasil, um senhor já, não lembro mais o nome dele. Como não falava português, o filme foi feito com ajuda de uma tradutora. O cara era fera, mais de cem agulhas nas costas na sessão que filmei. Fui lá por indicação do Geraldo Marinho<sup>19</sup>, meu amigo. O *A Índia na Porta do Brasil* era um escultor que tinha um ateliê no Bixiga, em São Paulo, fazia desenhos indianos. Aquilo tinha uma complexidade... Ele pegava um bloco de madeira de 10 cm de espessura por um metro [de diâmetro] e três de altura, e esculpia inteirinha com relevos hindus. Conheci o trabalho dele por acaso, ficava na mesma rua do Teatro Aquarius<sup>20</sup>. Na frente do ateliê dele, tinha uma vitrine e uma porta bem estreita, sempre passava na frente. O *A Arte no Mármore* foi feito com um cara, na Vila Prudente, na Paes de Barros, [o Alfredo Francisco dos Santos]. Ele era um protético que esculpia bocas no mármore. E não usava equipamento sofisticado nenhum, só umas facas, essas coisas. Sensacional. Decidi fazer o documentário com ele. O outro, do *A Arte na Madeira*, foi um cara de São Caetano, [o Agenor Francisco dos Santos]<sup>21</sup> que tinha construído uma obra gigantesca de madeira como um presente para o papa. Tinha 18 metros de altura, um trabalho belíssimo, que esteve na Praça da Sé e depois ficou exposta em São Caetano do Sul.

**F – Li que esta estátua teve que ser incinerada recentemente por conta de uma infestação de cupins<sup>22</sup>. Uma coisa absurda... Agora, acho muito curioso que você, que tinha uma trajetória que tinha começado pelo seu interesse nas artes plásticas, tenha escolhido estes temas para seus primeiros trabalhos como diretor.**

J – Não sabia sobre a estátua, depois não acompanhei mais, não passei mais lá. A escolha desses artistas nos curtas veio porque queria figuras menos conhecidas, não um [Cláudio] Tozzi da vida. Queria alguma coisa que ninguém soubesse, que ninguém conhecesse. E eles eram muito interessantes! O protético [Alfredo Francisco dos Santos] não vendia a obra dele. Quando vendeu uma, se arrependeu, queria comprar de volta e o cliente não queria devolver. E o que ele tinha de “boca” na casa dele! Obras gigantescas, umas de 500 km de mármore bruto. Aí fazia umas bocas, com os dentes saindo no meio daquela coisa bruta, enormes. No caso dos curtas, não era um

<sup>19</sup> O qual assina a direção de produção dos curtas.

<sup>20</sup> Que também funcionaria como Cine Rex, posteriormente, Teatro Zaccaro. Localizado na esquina da rua Rui Barbosa com a Rua Conselheiro Carrão.

<sup>21</sup> Agenor Francisco dos Santos (1932-1997), escultor nascido em Alagoinhas (BA) Atuou também como restaurador.

<sup>22</sup> A Estátua de São Pedro foi esculpida entre 1968-1969 em agradecimento à visita do papa Paulo VI na América do Sul, que acabou não incluindo o Brasil. Exibida na praça da Sé e em outros lugares da capital paulista, iria ser transportada para São Caetano em 1975, cuja prefeitura havia financiado a iniciativa. Ficaria em exibição na Universidade de São Caetano (USCS) até 2006, tendo sido incinerada em 2013 em decorrência do seu estado de conservação e falta de manutenção.

trabalho crítico, era um trabalho documental, com entrevistas. Depois, dois deles ganharam prêmio do SESC de documentário, entre os melhores curtas da década de 1970.



Figura 2 – Patricia Scalvi no episódio *Diana* (do longa *Duas Estranhas Mulheres*).

**F – Bom, logo depois, em 1981, você faria o seu primeiro longa-metragem de ficção, o *Duas Estranhas Mulheres*. Filme de episódios, o *Diana* e *Eva*. Como surgiu o projeto?**

J – Foi assim: estava montando o *Mágoa de Boiadeiro*, do Jeremias, na moviola da Marte Filmes e o Cassiano [Esteves] veio até mim e perguntou se eu iria dirigir um longa, pois meus curtas eram bons. Respondi que uma hora gostaria, mas que não tinha nada em mente. E, então, ele fez uma proposta para que escrevesse um roteiro, se a mulher dele gostasse, produziria. Dez dias depois, veio me cobrar, eu não tinha feito nada. Ele foi mais direto, disse que estava montando um projeto para um longa com três histórias curtas, e me convidou para escrever e dirigir uma delas. Sentei na máquina de escrever e fiz uma história. O *Diana*. Entreguei para o Cassiano e dois dias depois, ele me disse que ia produzir. E queria que eu chamasse alguém que estava a minha volta para ser diretor de fotografia. Escolhi Antonio Meliande, por ter sido assistente de direção dele e montado o *Bacanal*, o Carlos Reichenbach, que era meu amigo, o Gyula [Kolozsvari<sup>23</sup>], mas eu queria alguém que não conhecesse, que não fosse meu amigo, mas admirasse. E ele me perguntou: “— Quem você pretende chamar”. Tony Rabatoni. “Pô, você vai chamar um cara que é um dos maiores diretores de fotografia do Brasil? O sujeito é foda, fez *Barravento* do Glauber, ele vai te engolir”.

<sup>23</sup> Com o qual Jair teria trabalhado no episódio *Ver para Crer* de *Guerra É Guerra* (1976), *Fruto Proibido* (1976) e *Pintando o Sexo* (1977), dirigidos por Egídio Eccio, nos quais Gyula foi assistente de câmera. Além disso, ele seria o diretor de fotografia dos quatro curtas dirigidos por Jair Correia em 1979.



Figura 3 — Jair Correia (direita) ao lado de Tony Rabatoni (centro) e da atriz Fátima Celebrini (esquerda) nos bastidores do episódio *Eva* de *Duas Estranhas Mulheres*. Fonte: Arquivo pessoal de Jair Correia.

### F – [A fotografia de] *Os Cafajestes* (Ruy Guerra, 1962).

J – É, queria trabalhar com o melhor. Então ameacei: ou ele ou o Dib Luft! O Cassiano [Esteves, o produtor], me disse para ver primeiro com ele e depois a gente conversava. Marquei um vinho na minha casa com o Tony, que morava em São Paulo naquela época, e apresentei o projeto e algumas pinturas que tinha feito para mostrar que tipo de luz eu queria. Ele achou muito interessante, destacou que era meu primeiro filme, e quis fazer. Resolvi marcar uma entrevista dele com o Cassiano para fecharem o contrato, deu certo. A partir daí, só trabalhei com ele. Nos meus três longas, ele fez a fotografia. E faria a do quarto, "*O Proprietário*", que deve sair em livro agora. Bom, depois de ter dado certo com o Tony, fui até o boteco e contei para as pessoas sobre o filme. E já foram logo me falando "Cuidado, que o Cassiano vai dirigir o filme", o "Cassiano se mete em tudo, pergunta para o Jean Garrett e para o [Antonio] Meliande". Quando contei que tinha chamado o Tony Rabatoni para a fotografia, virou piada "Imagina se o Cassiano vai chamar o Tony para o filme você está louco". Não foi nada disso que aconteceu: o Tony foi contratado, escolhi o elenco que queria e o Cassiano [Esteves] deu o dinheiro na minha mão sem perguntar nada. Dizia: essa é a grana que eu tenho, a câmera que eu tenho e você tem treze latas de negativo. Praticamente um por um, não podia regravar quase nada. E fiz o filme, três semanas de filmagem. Gastei as treze latas e não sobrou nada. Cassiano não foi nenhuma vez no set de filmagem! Era eu que chamava ele. Terminado o filme, montei, fiz a direção de dublagem e entreguei. Neste momento, o John Doo, que iria dirigir um dos outros episódios, desistiu de fazer o dele e o outro, que não lembro mais quem era, também. Cassiano veio até mim e pediu para que eu fizesse mais um episódio. No começo não queria, mas logo sentei na máquina de escrever, e criei o *Eva*. Mas, resumindo, foi assim que nasceu o *Duas Estranhas Mulheres*. Para mim tinha até uma questão freudiana, de ser *Eva* e *Diana*, uma história à parte.



Figura 4 — Cenas do episódio *Eva* (*Duas Estranhas Mulheres*), com John Doo e Fátima Celebrini. Fonte: Acervo pessoal de Jair Correia.

**F – E o *Diana* é atravessado por essa questão do duplo inclusive. Poderia comentar mais sobre este aspecto que você trouxe no seu comentário.**

J – Agora não vou me lembrar. Mas, o *Diana* é inspirado em um mito grego, e tem a ver com essa questão da força da mulher, da sua representatividade. Uma história de muita luta. E, no filme, quando a personagem age, entra em um labirinto muito perigoso. Na época, eu era um sujeito vidrado por Alberto Cavalcanti<sup>24</sup>, Hitchcock, gostava muito dos thrillers. Cheguei a conhecer o Cavalcanti inclusive! A minha procura era essa, de buscar um resultado que fosse também um bom thriller. E, para além disso, eu era um moleque que ficava vendo Zé do Caixão, esperava pra ver à meia-noite na televisão *Esta Noite Encarnarei no Teu Cadáver* (José Mojica Marins, 1967), tinha visto um filme que me impactou muito, *[A Lista de] Adrian Messenger* (John Houston, 1963). Então, quando escrevi as histórias, estava querendo ir atrás dessa linguagem, me especializar nela. De pensar como o olhar do espectador reagiria a determinada imagem. Tinha isso como princípio, de fazer um bom thriller, fui por essa direção de ter um certo suspense. E acho que tive um bom sucesso, o filme teve boa crítica, bom público. Foi visto por quase um milhão de pessoas na época. E tinha um bom elenco: o John Doo, a Misaki Tanaka, o Hélio Porto, a Patrícia Scalvi. A Patrícia era uma excelente atriz e muitas vezes as pessoas davam só filminhos para ela fazer. Acho que fiz um bom filme, foi uma experiência bacana. Todo mundo que fez gostou de ter participado, o Cassiano também, e, depois dele, veio o *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor* (1982).

<sup>24</sup> O qual, entre outros, colaboraria na direção dos thrillers *Na Solidão da Noite* (*Death of Night*, 1945), no qual dirige um dos episódios, *They Made Me a Fugitive* (1947) e *For Then That Trespass* (1949) em sua fase britânica.



Figura 5 — Bastidores das filmagens de *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor*. Fonte: Acervo pessoal de Jair Correia.

**F – Que começa com aquela abertura muito interessante do Darcy Penteado nos créditos.**

J – Isso! Eu sempre fazia aberturas bonitinhas. No meu filme seguinte, *Shock* (1984) as letras que aparecem nos créditos foram feitas especialmente para a abertura. O do *Duas Estranhas Mulheres* é mais simples mesmo, propositalmente. Porque ali queria uma preto e branco. A ideia do *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor* (1982) surgiu porque na época algumas mulheres tinham sido mortas por conta do machismo: uma mulher que foi brutalmente assassinada em Belo Horizonte, um caso que chamou muita atenção na época; a irmã de uma repórter em São Paulo morta por um motivo assim “Matei porque estava emocionalmente apaixonado...”. Como se quem tivesse apaixonado matasse! Aquilo tudo chamou muito minha atenção. Era muito amigo do Hélio Porto, contei essa questão para ele explicando que se fizesse uma boa história, eu conseguiria alguém que pudesse produzir. E ele escreveu, tinha um bom domínio das palavras, era extremamente inteligente. Era, além de dublador, tradutor de filmes do inglês para o português. E o roteiro que escreveu era maravilhoso. Fomos conversar com algumas pessoas, o Gelson [Nunes] e o Silvio Torres. Durante o projeto tivemos a ideia de pensar alguém para fazer uma abertura que mostrasse a imagem de uma mulher sendo construída, que criasse isso de uma forma artística. Chamamos o Darcy Penteado e ele fez. A ideia era uma abertura que mostrasse o retrato de uma mulher que fosse se construindo até se tornar uma mulher moderna, liberta das amarras masculinas. Uma nova mulher que a gente vislumbrava, naquele momento, como sendo o começo de uma nova época para as mulheres, diferente dessa coisa machista que perdura até hoje.

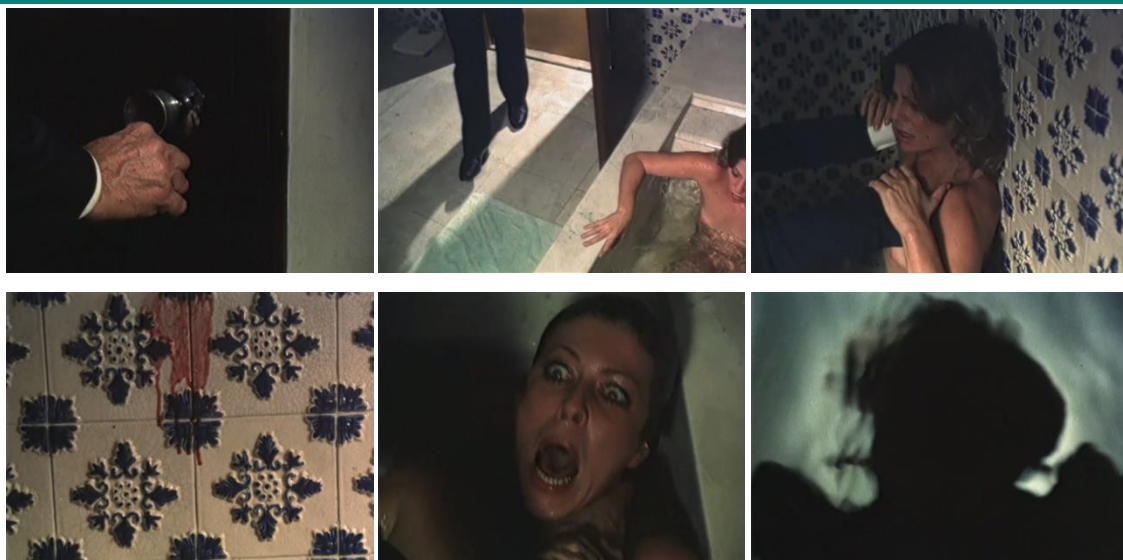


Figura 6 — Cena inicial de *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor*.

F – Essa questão que, está no desenho da abertura também de alguma forma, aquilo que a protagonista, a Paula Marcondes (Monique Lafond), enfrenta por se colocar como uma mulher livre, ainda que, como você comentou, seja também uma mulher que vai sendo construída na sua busca de entender seu lugar no mundo. E é condenada por todos, pela imprensa, pelos policiais que investigam sua morte...

J – O próprio título, *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor*, foi escolhido por ser uma expressão policial, acredito que funcionou. No fim, o filme não foi considerado machista, mas também não era visto como feminista. Já vi críticas dizerem que o criminoso é logo revelado na primeira cena — Bergson (Serafim Gonzalez), o marido. Mas, em momento algum, passou pela minha cabeça esconder que era ele que a matava. A plateia podia saber, por não ser o mais importante, mas sim mostrar toda aquela conjuntura, da forma como a polícia, as pessoas, encaravam aquele caso. Esse tipo de defesa jurídica para quem mata a mulher continua até hoje, muito pouca gente sai preso de uma situação dessas. A não ser que seja um negro, daí prendem na hora. Mas, desse mundo da classe média como do filme, os homens saem ilesos sem nenhum problema. São eles que financiam tudo. Tem uma cena muito interessante, do Jonas Bloch mostra a truculência da polícia.



Figura 7 — Figuração da tortura em *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor*.

### F – Aquela que a questão da tortura entra em cena<sup>25</sup>?

J – Isso, e quem é o único que é torturado [para dar informações sobre o caso]: o menos rico e poderoso. Ninguém ia colocar o Abdelaziz Kamel (Paulo César Peréio), o Bergson (Serafim Gonzalez) ou o Dr. Roldão (Fúlvio Stefanini) numa situação dessas. Nem o Johnny Gravatinha (John Herbert), porque conhecia todo o sistema policial. Com esses os policiais saem fora, não se importam. E quem a polícia pega? O universitário. Essa é a história da nossa justiça, da nossa polícia, do nosso machismo e do preconceito contra as escolhas das mulheres, os seus direitos de escolha, uma coisa de muito sofrimento. Não sei se “sofrimento” é uma palavra boa, mas é isso. Hoje, algumas mulheres conseguiram conquistar mais seus direitos, e outras ainda não, pois continuam minguadinhas, debaixo da cinta do pai ou do marido. O filme é sobre essa mulher, a personagem [Paula Marcondes, interpretada por Monique Lafond] mesmo diz: “Eu não queria ser forte, eu só queria viver a minha vida, ter minha felicidade, minha liberdade”<sup>26</sup>.

118

**F – Você diria que a personagem interpretada pela Monique Lafond, uma figura também midiática, que é vista por todos com esse olhar machista etc., ecoa uma questão que também atravessava a trajetória de várias atrizes que faziam filmes na Boca do Lixo?**

<sup>25</sup> Ao longo de todo o filme, o policial Lucas (Eduardo Abbas) faz distintas menções à tortura, representada como um “método” protocolar, mas que não poderia ser usada nos interrogatórios dos investigados pela morte da protagonista por estes serem homens poderosos. O único a ser torturado é um artista, músico da noite, Juca (Paulo Minervino) em cena na qual, logo após cantar *Retrato em Branco e Preto* (Chico Buarque / Tom Jobim), é pego pelos policiais, e torturado. Quando o policial Lucas conta ao chefe que ele confessou, este desdenha e responde: “Com você, quem não confessa?”.

<sup>26</sup> Referência à cena final, quando um dos policiais coloca um VHS de um teste da protagonista, Paula Marcondes (Monique Lafond) para ser modelo, gravado antes de ser assassinada pelo marido. Ela, contrariando a visão que foi construída, de uma mulher libertária, vista por todos como imoral, diz: “Eu acho que o problema da mulher sempre foi o homem. Falando sério. Isso mesmo. Porque depois do assim chamado ‘invento da indústria automobilística’ e da ‘pílula anticoncepcional’, isso fundiu a cabeça dos homens. Porque a mulher motorizada, sem problemas, foi perdendo a independência do antigo amo, do senhor da casa. Mas, eu, às vezes, tenho umas ideias meios piegas, porque lá no fundo, bem lá no fundinho, eu jogaria fora toda essa independência, essa liberdade de movimento, porque o que eu gostaria é de estar do lado de um homem amado, de ter uma porrada de filhos. Simplesmente vivendo”.

J – Esse preconceito? Sim, elas carregavam muito, assim como a personagem. Essas mulheres tiveram muitas dificuldades, eu sei de histórias bizarras! De grandes diretores que traçavam golpes, casos de assédio de todos os lados. Esses tempos, ouvi um entrevista da Vera Fisher falando sobre isso. E sofriam assédio mesmo sendo famosas, sendo grandes atrizes. Na televisão, a gente ouve esses casos e já ouvia antes; sempre houve.

**F – Bom, mudando um pouco de assunto: o Egberto Gismonti assina a trilha de *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor*. Como foi esse contato? Como ele também esteve no *Parada 88* (1977, José de Anchieta), em que você foi montador, presumo que tenha o conhecido naquele contexto...**

J – Isso, nós nos conhecíamos desde aquela época. No *Parada 88*, foi muito interessante, porque usávamos algumas músicas dele e, quando o filme estava terminado chamávamos para ver, para sabermos se gostava da música, então ele vinha. Naquele dia, estavam o Roberto Santos, o [José de] Anchieta, o [produtor] Carlos Roberto Dalia e eu. Assistimos o filme e ele ficou quieto o tempo todo. Fomos para o Gigetto jantar, então Anchieta insistiu com o Gismonti “— O que é que você achou da sua trilha no filme”. “— Uma merda”, respondeu. Todo mundo parou, e tivemos a impressão que o restaurante inteiro também. Ele odiou a música, queria uma orquestra, dissemos que não dava, que o filme estava pronto e não tínhamos mais dinheiro. Mas, ele insistiu e, quando foi embora, ficamos nós quatro tentando achar como resolver. Tínhamos que achar uma orquestra! Na época, quem estava fazendo um sucesso danado era o Benito Juarez, o regente da Orquestra Sinfônica de Campinas. Fomos falar com ele: “— Olha, temos uma música que é do Gismonti e ele quer uma orquestra pra gravar, mas nós não temos dinheiro. Temos umas latas de negativo, um diretor de fotografia/câmera que é sócio do projeto, e um montador. O que acha de fazermos um documentário da Orquestra Sinfônica de Campinas em troca da orquestração do Gismonti?”. Aceitou. Então, começou um “casamento” entre o Benito e o Gismonti, porque os dois fizeram vários projetos juntos depois. O documentário que fizemos da Orquestra até chegou a ir para as salas [de cinema] por conta daquela lei que exigia a exibição de curtas antes dos filmes estrangeiros. Editei e fui assistente de direção, porque tinha que ser nós, sócios do filme, para não ter gasto. Depois disso, o Gismonti virou meu amigo. Quando vinha pra São Paulo, a gente se encontrava. Ao fazer o *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor*, chamei ele para fazer a trilha. E, no começo, como já tinha esse contato, tinha pensado em chamar o Benito [Juarez] também. Quando mostrei o copião para o Gismonti, fomos almoçar e ele me disse que acreditava que a trilha do filme precisava de piano, talvez flauta, um sopro aqui e ali, para uma atmosfera mais intimista. Retruquei que tinha pensado justamente o contrário, ele negou, afirmando sua ideia sobre o piano e fez a música. Mauro

Senise tocou também, ficou incrível essa ideia mais intimista. Gosto muito da música. E é assim, quando a gente tem uma equipe incrível, dá uma reverberação muito grande. O Gismonti é um talento, figuraça. Bom, depois desse, fiz o *Shock* (1984). A gente estava falando sobre essa questão do thriller, e o *Shock* é um thriller também, ainda que agora as pessoas digam que foi um *slasher movie*. Vieram me dizer que eu fui o criador do *slasher* brasileiro! Se eu for, tudo bem, mas não era a ideia...



Figura 8 — As botinas militares em *Shock - Diversão Diabólica*.

**F – Um *slasher* com menos sangue? O *slasher* tem esse tipo de esvaziamento, de um filme mais de superfície, que não é como você concebeu o seu filme...**

J – Isso, não era mesmo. Me disseram que tinha a ver com o *Sexta-feira 13* (Sean S. Cunningham, 1980) que eu, como acompanho pouco esses filmes, não tinha visto. Fui ver há pouco tempo pra saber por que falavam isso. Mas, nessa linha, adoro o Brian de Palma, só que, na minha visão, ele é um cineasta que faz *thrillers*. Vi vários trabalhos de acadêmicos, inclusive de doutorado, que dizem que meu filme é aquele que trouxe o *slasher* no Brasil. Então, que coisa maluca! Se estão dizendo, deve ser isso mesmo. Mas, na época, minha ideia um thriller, nem sabia desse termo “*slasher*” nem acompanhava esses filmes. Porque o *Shock* tem a ver com a história do militarismo no Brasil, vista por uma juventude que atravessou um período em que era desacreditada, e de certa forma, alienada (ou pelo menos, parte dela) por conta de todo esse período autoritário. Se assistir ao filme só se atentando para esses planos dos pés, a história é contada: a opressão, a fragilidade da juventude brasileira naquele período. É quase uma historinha muda contada a partir desses pés. Quase sessenta por cento do filme são pés. Para você ter uma ideia: o ator que ganhou prêmio de coadjuvante, o Vandi Zaquias, só aparece através dos pés. Primeira vez que um pé ganha um prêmio de melhor ator.



Figura 9 — Detalhes dos pés do suspeito interrogado pelos policiais militares em *Shock - Diversão Diabólica*

**F – Aquela cena final, em que há uma transição de cena das botas do assassino para as dos policiais, sintetiza bem isso.**

J – Exato! Porque quando eles tiram a personagem<sup>27</sup> debaixo da cama, são os policiais que estão com as botas. Quando eles a levam embora, e pedem para reconhecer qual seria o criminoso, nenhum está usando botas. A charada da história é essa! Não são os criminosos errados, é a categoria errada é o opressor errado. O crime está na outra ponta. Talvez nem todo mundo entenda aquilo ou não tenha percebido.

**F – Até porque – ainda mais naquele contexto – nestes coturnos, botinas etc. há uma reverberação direta das vestimentas militares.**

J – É, a história vai por esse caminho. E o *Shock* foi escrito em pouco tempo também. O Moracy [do Val], que fez *Mágoa do Boiadeiro* tinha ido até mim e dito associado ao [Luiz Carlos] Dupont, estava a fim de fazer um filme. E, então, os dois me perguntaram “—Você não quer fazer?”, e deu certo. Sabe, tive essa sorte: eram os produtores que me procuravam naqueles tempos que fazia cinema em São Paulo, não tinha que ir atrás. Hoje não, não consigo fazer um filme! Lógico, naquela época fiz outras tentativas que não deram certo. Tentei fazer “Cabo Anselmo”, um filme sobre a história dele. Mas, ficavam com medo da censura, e quis fazer “Marighella”! Apresentei uma ideia, porém acreditavam que não seria aceito também.

<sup>27</sup> Eni, personagem interpretada por Cláudia Alencar.



Figura 10 — O imaginário da violência em *Shock - Diversão Diabólica*.

**F – Em que ano mais ou menos? Era documentário ou era encenado/ficção?**

J – Não, não era documentário! Acredito que em 1982-1983. Tentei fazer também uma adaptação do [livro] *Geração Abandonada*<sup>28</sup>, como não quiseram fazer esse, nem o do Cabo Anselmo, nem o do Marighella, fiz o *Shock*. Fiz uma história partindo daquilo que foi recusado, mas criando uma historinha que sabia que não daria problema com a censura. O *Geração Abandonada*, cheguei a ter a autorização do autor inclusive.

**F – Mas, esses projetos chegaram a ser roteirizados?**

J – Não, apresentei como uma sugestão de projeto e, como não aceitaram, não cheguei a trabalhar neles. Mas, mesmo nos outros filmes, os que deram certo de serem produzidos, não foi a primeira história que mostrei que foi aprovada. Eu tinha que refazer algumas coisas até chegar em um meio termo. O seguinte do *Shock* seria *O Proprietário* que, infelizmente, não deu certo, fiquei um tempo tentando, mas quando parecia que sairia, veio o Plano Collor e tudo derreteu. Depois disso, mudou completamente. Tanto que, da minha geração, entre aqueles que continuavam fazendo cinema, um ou dois recuperaram. Mas, tem uma coisa: hoje tem muito mais lugares fazendo filmes, por todos os estados. Depois de 1995, após *Carlota Joaquina* (1995) da Carla Camurati, a coisa foi melhorando. Muitos filmes ficam na prateleira, não são exibidos. Falam em uma produção de 300, 350 filmes por ano e a gente se pergunta: “Cadê esses filmes que não passam em nenhum lugar?”. É tudo pulverizado, filmes feitos e não exibidos, sem que possamos ter acesso. Precisamos ter uma solução para isso, o streaming, talvez. A gente teria uma quantidade gigantesca de filmes. Na Netflix, por exemplo, tem filme de diversos lugares, de Taiwan, da Indonésia, não sei como fazem esses contratos para serem chamados pela Netflix, e distribuídos no mundo todo.

<sup>28</sup> De Luiz Fernando Emediato, cuja primeira edição foi publicada em 1982.

**F – E o Brasil até hoje não regulamentou uma cota de tela para o streaming. O que prejudica muito...**

J – Isso. E fora todo esse novo apagão que estamos tendo na cultura. Pode ser igual no governo Collor. Além disso, o brasileiro tem um preconceito enorme com sua cultura. Não assiste e critica.

**F – E você chegou no cinema em um contexto de produção muito diferente, em especial, no caso paulista, da Boca do Lixo.**

J – Eu tive sorte de, em todos os meus filmes, ter como sócios, distribuidores. Então, foram lançados nos melhores cinemas da época. [Em São Paulo], passou no Art Palácio, Gazeta, Bristol, Marrocos... só pra citar quatro. No Rio, foi lançado em bons cinemas, em Curitiba, Belo Horizonte, e pelo interior também. Não era fácil ter uma distribuição boa assim, só conseguia por ter o distribuidor como associado. E isso era uma estratégia de produção, porque se você não tem um contrato assinado de distribuição, não faz o projeto, não vale. No meu caso, foram doze anos de trabalho no cinema, uma trajetória muito bem construída. Eu me lembro que quando ganhei o prêmio de melhor diretor<sup>29</sup>, o Roberto Santos foi na minha casa e me disse Que ninguém iria querer trabalhar comigo, então respondi: “—Mas, não é o contrário? Por eu ter ganho o prêmio que vão me dar mais trabalho?”. “—Que nada” Ele respondeu “— Comigo, depois que eu ganhei o prêmio, tudo ficou mais difícil”. As pessoas ficam com essa imagem, que depois o diretor começa a fazer exigências, que vai ser um pé no saco. E, realmente, depois desse momento tive muita dificuldade para convencer os produtores. Dei uma entrevista para o [jornal] Estado de São Paulo, no fim da década de 1970, com vários outros diretores, o Rodolfo Nanni, o [Hector] Babenco, e o [Francisco] Ramalho [Júnior] ou o Denoy [de Oliveira] talvez, não lembro bem. Tinha feito os meus curtas, estava lá como o diretor mais jovem do Brasil naquele momento, e respondi para o jornalista que a minha maior dificuldade era a idade, porque as pessoas não acreditavam que eu estava preparado para fazer os projetos que propunha. Bom, em determinado momento, o jornalista perguntou para o Rodolfo Nanni, que era o mais velho da turma, qual era a dificuldade dele, e ele respondeu “—É exatamente o contrário, todos dizem que eu estou muito velho”, todo mundo caiu na gargalhada. Hoje, com meus 64 anos, entendo isso. Como é difícil convencer que você está na sua época, no seu tempo, e que pode fazer projetos com uma linguagem contemporânea. E hoje, eu me sinto muito mais preparado para fazer um filme do que quando eu tinha 22 anos de idade. Quando tenho projetos negados, me respondem que não me chamaram porque acharam que um sujeito mais jovem teria mais a dizer, que faria melhor, com uma linguagem mais moderna, e experiência não serve para nada?

<sup>29</sup> Prêmio de melhor direção da APCA (Associação Paulista dos Críticos de Arte) para *Duas Estranhas Mulheres*.

**F – Experiência e memória. Como temos visto no caso da Cinemateca Brasileira.**

J – Sim, até porque esses filmes precisam ser recuperados, tem cópias muitos ruins, a do *Parada 88, o Limite da Alerta* (1977) é péssima. As dos filmes que dirigi também, a do *Shock* é um horror, dá vontade de jogar na parede. A fotografia do *Retrato Falado de uma Mulher Sem Pudor*, que é linda, do Tony Rabatoni, perdeu muito. E não são só os meus, tem muita coisa do cinema brasileiro que precisa ser recuperada. O problema é que tudo custa muito caro. Os meus estão todos na Cinemateca Brasileira, mas é difícil conseguir grana pra isso, e não só pro restauro, pra filmar também. Tem um projeto meu que estou a 16 anos tentando, de cinema. De teatro é mais viável, porque depende de menos coisas,, enquanto isso, vamos seguindo.

**F – Sim, agora, temos um contexto totalmente novo, com um esquema de produção que demanda outras questões na maneira de apresentar os projetos, editais, demandando apoio de empresas privadas para a captação. Muito diferente, por exemplo, do que se tinha no período que você lançou seus longas. A Boca do Lixo em si e seus modos de produzir cinema era...**

J – Na verdade, vou te falar uma coisa: só o *Duas Estranhas Mulheres* foi um filme de fato produzido na Boca. Na época do *Retrato Falado* o escritório da produtora, a Fita Filmes, era na [Av.] Faria Lima e no *Shock*, no Paraíso. Mas, a ligação que tínhamos com a Boca era muito grande. Se eu quisesse ir falar com os meus amigos que fazem cinema, tinha dois caminhos: ou ir à Boca, na Rua do Triunfo, ou ir comer empanada na Vila Madalena, pois naquela época tinha surgido toda aquela turma de lá. E, claro, tinham produtoras em outros lugares, o [Zetas] Malzoni ficava no Paraíso, A Lynx no Bixiga, na 13 de maio, com o [Francisco] Ramalho [Jr.] e o Roberto Santos. Então, o cinema paulista estava distribuído pela cidade toda, mas onde encontrávamos os técnicos era a Rua do Triunfo. Lá sim! A gente se sentava no bar e estava todo mundo, e isso era uma delícia, ter um lugar para encontrar essas pessoas todas. E depois, no começo da noite, uma parte da turma ia no [Bar] Léo<sup>30</sup>, as oito horas da noite fechava, impreterivelmente, e punha todo mundo para fora. Quem visitava o Léo? Os produtores, pois não iriam gastar dinheiro, o resto ficava no Bar Soberano. Lá era a “carne de vaca” do cinema paulista. Iam todos os técnicos e muitos diretores: Ozualdo Candeias, John Doo, Fauzi [Mansur], Jean Garrett, todos sempre no Soberano. E vira e mexe até o [Alfredo] Palácios entrava lá para tomar uma pinga, tinha também o Ary Fernandes, o [Antonio Polo] Galante, um lugar maravilhoso, e muito divertido! Como ficava na frente do [número] 134<sup>31</sup>, onde ficavam nossos escritórios e muitos outros, uma vez vimos a Wilza Carla segurando uma lente 25-250mm para fora da janela ameaçando o produtor que, se não pagasse o cachê dela, iria soltar lá embaixo. E todo

<sup>30</sup> Também na região central, próximo da Boca do Lixo, mas um espaço mais elitizado.

<sup>31</sup> Local do escritório da Servicine, de Antonio Polo Galante e Alfredo Palácios.

mundo na rua gritando: “SOLTA WILZA!”. De repente, passa um cara correndo para buscar a grana no banco. Muitas histórias! Vai que dava uma câimbra no braço dela e soltava, tinha gente esperando a queda embaixo. Era uma delícia! E folclórico até. A feijoada do Soberano era maravilhosa, frequentava todo sábado. Mas, como te disse, nem todas as produtoras ficavam lá, era um polo importante, porém tinham algumas outras espalhadas pela cidade. Tive o escritório no número 134 [da Rua do Triunfo], no 9º andar por uns seis ou sete anos! Depois fechei, não tinha mais o que fazer, e me liguei a produtoras em outros lugares. Então, não era só a Boca, mas, claro, ela produzia mais do que qualquer um no Brasil, produzia mais de cem filmes por ano, em São Paulo, algo assim, e sem dinheiro do governo praticamente. Isso sem falar no Mazzaropi, lá em Taubaté, tinha os melhores equipamentos, coisas da Vera Cruz também, tudo isso numa pressão dos americanos, porque nós éramos muito fortes. Quando percebiam que daria problema pra eles, não deixavam, aqui era o maior mercado depois do americano, então, jogavam pesado.

**F – E em um período que havia mais legislação para isso, cota de tela, tentativas de regulamentação, mas, mesmo assim, no meio disso, uma postura colonizada permanecia. Como permanece até hoje, nos últimos tempos, de forma muito escancarada.**

J – Aqui é o quintal, todos os anos uma luta, baixam a cota. Depois falam que não tem filme brasileiro... Na Europa é assim, se protegem. A França cobra direto do faturamento da Netflix, mais ou menos trinta por cento da produção tem que ser produzida lá. Claro, esse ano, com essa pandemia, mudou muita coisa, mas você pega o caso do *Marighella* (Wagner Moura, 2019), até agora estão segurando, essas ameaças todas, e um clima de medo, muita sacanagem. Mas, a gente vive aqui, gosta de viver aqui nesse país.

**F – Tem que se manter criando...**

J – A todo custo tem que ir lutando. Estou em Ribeirão Preto há um bom tempo, para mim, depois do Plano Collor [em 1990], ficou difícil me manter em São Paulo. Mesmo antes disso, já estava difícil, mas tinha um filme para fazer. Então, recebi a notícia que, com o Plano Funaro<sup>32</sup>, a coisa tinha complicado, e meu projeto estava morto. Decidi me mudar, pensei na possibilidade de ir para Blumenau, para o Rio, ou para um novo lugar. Ribeirão Preto já tinha me chamado atenção e decidi passar um mês por lá. Nesse tempo conheci muita gente, fiz amizade e, como estava em um hotel, um amigo que tinha conhecido há pouco me chamou para morar em um quarto na casa dele. Fui

---

<sup>32</sup> Pacote econômico lançado em fevereiro de 1986 pelo ministro da Fazenda Dilson Funaro no governo de José Sarney (1985-1990) que congelou preços e salários para conter a inflação que incluía a implantação do cruzado, sendo usualmente referido como “Plano Cruzado”.

fazendo amizades, e me casei, os vínculos se tornaram cada vez mais fortes. E, hoje, eu e minha atual esposa [Miriam Fontana], que também é artista, com quem estou casado a trinta anos, temos uma estrutura nossa que só conseguiríamos ter aqui<sup>33</sup>. Fazemos teatro, montamos muitos espetáculos, e curtas.

---

<sup>33</sup> Casa da arte Multimeios e o grupo Fora do sério. Além disso, Jair Correia também continua atuando como artista plástico, tendo suas obras expostas em distintas exposições individuais – com destaque para seu trabalho na criação de máscaras –, e coletivas, caso da 21ª Bienal de São Paulo (1991).