



INSÓLITA

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

VOLUME 1 | NÚMERO 1 | JUNHO 2021



JOGOS DE INFÂNCIA

QUANDO CRIANÇA
BRINCAVAMOS EM CEMITÉRIOS

ESCONDE-ESCONDE
ENTRE JAZIGOS
PEGA-PEGA ENTRE TÚMULOS

ESCALADA DE CARNEIRAS
ESPADAS DE PIRATA
CRUZES DE MADEIRA

NAQUELA ÉPOCA
ERAMOS IMORTAIS
A VIDA CORRIA E SALTAVA
SOBRE COVAS ABERTAS

CRISTIAN VERARDI
PORTO ALEGRE | 2020

Editorial

Os estudos brasileiros sobre o Imaginário, a Fantasia e o Insólito Ficcional transitam entre diferentes programas de pós-graduação das áreas de Comunicação, Estudos Literários, Ciências Humanas, Ciências Sociais e Artes. Na última década, a abordagem dessas temáticas teve uma contínua e progressiva presença nas pesquisas acadêmicas no Brasil, como se verifica na realização de eventos acadêmicos como o CIVIF (Congresso Internacional Vertentes de Estudos do Insólito Ficcional, realizado pelo Instituto de Letras da UERJ desde 2013) e em periódicos acadêmicos dedicados ao tema como a revista *Abusões*, da UERJ, e a *Zanzalá – Revista Brasileira de Ficção Científica*, da UFJF. Na área da Comunicação, destaca-se a criação, em 2010, do *GT Imagem e Imaginário* na Compós (Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação), e a realização de inúmeras mesas temáticas em eventos nacionais de grande alcance como os congressos anuais da SOCINE (Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual) e da INTERCOM (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares em Comunicação).

Nesse contexto, o PPGCOM-UAM (Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi) e a INTERCOM (Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação) criaram, em 2018, o evento acadêmico **InsólitoCom – Simpósio Brasileiro de Estudos do Horror e do Insólito**, realizado pela primeira vez em outubro de 2018, e tendo sua segunda edição em outubro de 2019. Elaborado com proposta multidisciplinar, o **InsólitoCom** buscou inserir os estudos de Comunicação em um debate mais amplo sobre o horror e o insólito, promovendo trocas e colaborações com pesquisadores de outras áreas (Literatura, Antropologia, Artes, Música) e de diferentes estados do Brasil (São Paulo, Rio de Janeiro, Pernambuco, Paraná, Rio Grande do Sul).

O sucesso das duas edições do evento – que contaram com apresentações de mais de duas dezenas pesquisadores, produtores e artistas de todo o Brasil – originou um dossiê na Revista *Ícone*, da UFPE, publicado em 2019. Isso encorajou a equipe a pensar em um periódico que pudesse abrigar e reunir um maior número de trabalhos. Criamos, então, a proposta da **Insólita – Revista Brasileira de Estudos Interdisciplinares do Insólito, da Fantasia e do Imaginário**, que se

encontra agora em seu primeiro número, com lançamento em 30 de junho de 2021. Neste primeiro exemplar da *Insólita*, os artigos foram reunidos por meio de convites feitos pelos editores diretamente a autoras e autores. A partir do segundo número, a ser publicado em dezembro de 2021, a revista funcionará com submissões abertas no site e com avaliação dos textos por pares, em regime de fluxo contínuo.

Na presente edição, a CAPA ficou a cargo da editora Ana Carolina Chaga, que usou uma fotografia de Laura Loguercio Cánepa tomada em 2020. A seção POESIA E MINICONTO, que tem curadoria do editor Jansen Hinkel, traz um poema do escritor e cineasta Cristian Verardi, que cedeu à revista o texto inédito "Jogos De Infância", escrito em 2020, no qual faz um jogo simbólico que nos remete à atmosfera gótica do passado, mas também nos faz pensar no mundo atual, em que o número de mortes diárias é uma realidade sufocante.

Para a seção ARTIGOS, foram reunidos sete textos nessa primeira edição. Em *Metalhead: a ovelha preta e branca de Black Mirror*, Daniel Alves Scarcello e Denise Tavares, da Universidade Federal Fluminense (UFF), analisam a aceleração tecnológica e as políticas de controle do mundo a partir da série *Black Mirror*, com especial atenção ao episódio *Metalhead*, explorando as perspectivas da ficção científica contemporânea em relação à tecnologia e sua tendência ao aprisionamento imaginado pelo gênero.

Em *Entre fotografias e retratos de Dorian Gray: o dândi wildeano recriado por John Logan em Penny dreadful*, os autores Auricélio Soares Fernandes e Luiz Antonio Mousinho Magalhães, da Universidade Federal da Paraíba (UFPB), discutem adaptação e arco narrativo em relação à presença do personagem literário Dorian Gray na série televisiva *Penny Dreadful*, e examinam de que modo tal presença influencia a construção imagética do programa em questão.

No artigo *Capitu insólita: literatura e Steampunk na websérie brasileira*, João Paulo Hergesel, da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUCCamp), pesquisa o conceito de Steampunk, subgênero da ficção científica e movimento cultural surgido na década de 1980, a partir da websérie brasileira *A Todo Vapor!*. Em seguida, Rodrigo Carreiro e Gabriela Alcântara de Siqueira Silva, da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), refletem o cinema brasileiro através do medo relativo às transformações ocorridas no espaço urbano dos grandes centros brasileiros, no trabalho intitulado *Emoção, cinema e espaço urbano: Enjaulado e a arquitetura do medo em filmes brasileiros contemporâneos*.

Já no texto *O Bruxo De Morungava: Arqueologia Especulativa De Uma Assombração Cinematográfica*, André Araújo, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, propõe um

experimento de ficção teórica no qual um filme que não existe, a partir de textos e eventos também inventados, são objetos de análise sobre a produção e a recepção de um filme perdido, além da busca por sua compreensão mesmo com a ausência concreta do filme e a impossibilidade de vê-lo. Em seguida, em *Documentário, ficção e horror: as estratégias de realidade como forma de engajamento em Contatos de 4º Grau*, Thalita Cruz Bastos, da UNISUAM (RJ), pensa a relação entre documentário e ficção como forma de engajamento sensorio para os espectadores em narrativas de horror, desenvolvendo um estudo sobre narrativa e gênero no filme *Contatos de 4º Grau*, dirigido por Olatunde Osunsanmi.

Por fim, a obsessão humana pelo registro óptico do além, desde a fotografia até o regime múltiplo contemporâneo de visualidades, é retratada no artigo *Sorria! Tem um fantasma ao seu lado! Fotografia, filme e picaretagem nos registros do outro mundo*, do pesquisador Lúcio Reis. O trabalho, que expõe a relação entre o dispositivo fotográfico e o mundo paranormal, foi apresentado na segunda edição do **InsólitoCom**.

Na seção de ENTREVISTA, Felipe Abramovictz, da UNICAMO, e André de Paula Eduardo, da UAM, trazem uma extensa entrevista com o cineasta Celso Luccas, tratando de sua longa trajetória experimental em três continentes. Finalmente, na seção RESENHA E CRÍTICA, tivemos a contribuição de Tiago Monteiro, do Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ), com um texto sobre o filme *Il Mio West* (1998), e a presença híbrida de David Bowie no audiovisual do século XX.

Destacamos ainda que, juntamente com a revista, o projeto da **Insólita** também é composto por perfis nas redes sociais e por um canal no YouTube, nos quais haverá a produção constante de material inédito.

Assim, depois de um longo processo de edição que tomou parte do ano de 2021, e em meio às incertezas provocadas pela pandemia e pelo momento histórico de extrema tensão em que estamos mergulhados, é num ato de otimismo que apresentamos a nossos leitores e leitoras esta primeira edição da revista **Insólita**. Agradecemos imensamente à equipe de edição composta por membros da INTERCOM e por docentes, alunos e egressos do PPGCOM da Universidade Anhembi Morumbi. Agradecemos também às autoras e autores que participaram desta edição, e ainda aos colegas pesquisadoras e pesquisadores que compõem nosso brilhante Conselho Editorial.

Muito obrigada, e ótima leitura!

Laura Loguercio Cánepa

Jansen Hinkel

& Insólita equipe

Editores Executivos

Laura Loguercio Cánepa (UAM)
Marcelo Briseno Marques de Mello (INTERCOM)

Editores Assistentes

Genio Nascimento (INTERCOM)
Rosana Parede (UAM)

Editores de Seção

Capa: Ana Carolina Chaga
Poesia e Miniconto: Jansen Hinkel
Dossiê: Rogério Ferraraz
Artigos: Jamer Guterres de Mello
Artigos: Nara Lya Cabral Scabin
Resenhas e Críticas: Daniel Gambaro
Resenhas e Críticas: Maria Ignes Carlos Magno
Entrevistas: Felipe Abramovictz

Planejamento Gráfico

Ana Carolina Chaga
Daniel Gambaro
Genio Nascimento
Rosana Parede

Revisão

Elisa Bachega

Canal do YouTube

Rafael Picoli
Tatiana Peixoto Lima

Redes Sociais

Letícia Grunevalt do Espírito Santo
Nayane Victória Moreira

Conselho Editorial

Alcebidades Diniz Miguel (UNICAMP)
Ana Maria Acker (ULBRA)
Anderson Lopes (GELiDis – USP)
Fabio Camarneiro (UFES)
Fernanda Budag (FAPCOM / USJT)
Filipe Tavares Falcão Maciel (UNICAP - PE)
José Luiz Aidar Prado (PUCSP)
José Augusto Mendes Lobato (USJT)
Juliana Tonin (PUCRS)
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)

Colaboraram especialmente nesta edição

Ana Carolina Chaga (Arte da página de Poesia e Miniconto)
Cristian Verardi (Poema inédito *Jogos de Infância*, 2020)
Laura Loguercio Cánepa (Foto da Capa)

Autores dos textos desta edição

André Araújo
André de Paula Eduardo
Auricelio Soares Fernandes
Daniel Alves Scarcello
Denise Tavares
Felipe Abramovictz
Gabriela Alcântara de Siqueira silva
João Paulo Lopes de Meira Hergesel
Lucio dos Reis Piedade
Luiz Antonio Mousinho Magalhães
Rodrigo Carreiro
Thalita Cruz Bastos
Tiago José Lemos Monteiro

Metalhead: a ovelha preta e branca de Black Mirror

Daniel Alves Scarcello¹Denise Tavares²

Resumo: As dúvidas e inquietações humanas sobre o controle do mundo e o futuro são temas frequentes em narrativas de Ficção Científica (FC). Neste texto, a proposta é explorar as perspectivas sobre o homem, a tecnologia e o gênero FC que a série *Black Mirror* (BM) desenvolve em suas narrativas, tendo como recorte o episódio *Metalhead*, da quarta temporada. O destaque deve-se à duplicidade que marca o episódio: por um lado, apresenta uma singularidade que o distingue das demais produções vinculadas ao universo BM. Por outro, mantém certos vínculos que corroboram uma determinada visão das narrativas pautadas pela ficção científica. O objetivo, com tal percurso, é destacar como a série dialoga com o gênero e, mesmo criando uma estética própria e atual, apresenta, em episódios como o do nosso recorte, homenagens ou referências a outras vertentes da FC. Com tal opção, corrobora uma percepção de que o gênero, no atual momento de grande aceleração do desenvolvimento tecnológico, tem sido capaz de expressar os impasses e ausência de horizontes em que a tecnologia parece nos aprisionar sem, no entanto, constituir imaginários que os extrapolem.

Palavras-chave: Black Mirror; Ficção Científica; Metalhead

Metalhead: Black Sheep of *Black Mirror*

Abstract:

Human doubts and concerns about controlling the world and the future are frequent themes in Science Fiction (SF) narratives. In this paper, the proposal is to explore the perspectives on man, technology and the SF genre that the television series *Black Mirror* (BM) develops in their narratives, with the clipping of the episode *Metalhead* (season four). The highlight is due to the duplicity that marks the episode: on the one hand, it presents a singularity that distinguishes it from other productions in the BM universe. On the other hand, it maintains certain links that corroborate a certain view of narratives based on science fiction. The aim is to highlight how the series dialogues with the genre and, even creating its own and current aesthetic, presents, in episodes like the one in our section, tributes or references to other aspects of SF. Thus, it corroborates a perception that gender, in the current moment of great acceleration of technological development, has been able to express the impasses and absence of horizons in which technology seems to imprison us without, however, constituting imaginary that extrapolate them.

Keywords: Black Mirror; Science fiction; Metalhead

¹ Mestre (bolsista CAPES) pelo programa de Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense. E-mail: d.scarcello@hotmail.com

² Professora e pesquisadora do PPG Mídia e Cotidiano, vinculada ao Depto de Comunicação Social, ambos da UFF. Doutora em Integração Latino-americana e Mestre em Múltiplos Meios. E-mail: denisetavares51@gmail.com

Introdução

No território do senso comum, referir-se ao gênero Ficção Científica (FC) muito provavelmente seja remeter a narrativas que envolvem robôs, naves espaciais, diferentes realidades e universos criados a partir de efeitos especiais. Romper este laço com o óbvio, implica buscar caminhos que apontem singularidades sem, no entanto, elaborar estratégias que aloquem a produção fora do gênero. Trata-se de um equilíbrio não tão simples de ser conquistado em um dos formatos que mais tem atraído público no cenário midiático contemporâneo: as séries televisivas que se alongam em diversos episódios e, não raro, em temporadas e que, quase sempre, também estão disponíveis no *streaming*. Discuti-las, portanto, significa reconhecer que têm impacto na constituição do imaginário social. Nesse lugar, acionam inquietações de múltiplos aspectos para quem se localiza no território da pesquisa sobre audiovisual.

Neste texto, que se debruça sobre um dos episódios da série *Black Mirror* - criada em 2011 e que se impôs como um fenômeno midiático em múltiplos sentidos³, o que pretendemos discutir é, considerando o trânsito que a série realiza enquanto um produto que pode ser alocado no gênero Ficção Científica nas edições em que se viabilizou⁴, como o episódio *Metalhead*, da quarta temporada, se destaca na relação com a FC e com a própria série. Ou seja, o que nos interessa é discutir as veredas empreendidas pelo episódio que permitem, a nosso ver, múltiplas interpretações que ora se aproximam, ora se distanciam do universo da série, constituindo um movimento que tensiona algumas certezas que o gênero sempre demandou quando era, de algum modo, capaz de evocar imaginários desvinculados da realidade do momento. Neste sentido a série, em sintonia às revisões que autores como Oliveira (2003) e Suppia (2007; 2016) apontam, foi capaz, quase sempre, de criar pontes verossímeis com a realidade atual e as perspectivas que parecem estar colocadas. Por outro lado, mesmo quando fez um giro, como em *Metalhead*, onde evocou um diálogo com algumas marcas do gênero – como, por exemplo, a tecnologia se apresentar como “inimiga” do humano – mostrou a dificuldade de constituir um imaginário que fosse além dos temores de sempre. Isto é, confirmou uma significativa impossibilidade de tracejar uma versão de futuro que, de algum modo, permitisse fabulações de um imaginário que não fosse impresso por medos e angústias demandados pela relação do homem com a tecnologia já dada ou vislumbrada.

³ Só no Brasil, entre outras reverberações, a série repercutiu na mídia tradicional e nas redes sociais onde se destacou, entre outras questões, o acionamento popular do jargão “isso é muito *black mirror*” quando se pretendia alguma analogia com o “estranhamento” que a série teria e, na Academia, tem sido tema de artigos, dissertações, teses e livros, quase todos na área da Comunicação, mas também na Filosofia e Ciências Sociais, dentre outras.

⁴ Ao todo foram 5 temporadas, totalizando 21 episódios, um especial de Natal e um filme interativo.

Para realizar tais discussões, iniciamos localizando a série enquanto fenômeno pop relevante da nossa sociedade midiática e as relações que tece com o universo da FC. Esta é recuperada em breve histórico, no qual nos valemos, especialmente, das discussões propostas por Oliveira (2003) e Suppia (2007). O objetivo é, a partir dos embates que circundam o gênero e sua transição do literário para o audiovisual, problematizar os investimentos que a série, como um todo, faz para se conformar a essas características. Em especial, por compreendermos que BM apresenta narrativas em que o homem ainda possui certo controle sobre a tecnologia, apesar de não conseguir administrá-la para o seu bem. Em seguida, nos debruçamos em elementos narrativos e audiovisuais de *Metalhead* para discutir seu diferencial dentro da série e suas referências quanto a outros aspectos da FC que, geralmente, não são tão abordados no seriado.

Black Mirror e a FC

Como já ocorreu com outras séries contemporâneas, *Black Mirror* (BM), criada por Charlier Brooker (produtor e roteirista) e Annabel Jones (produtora), foi lançada, primeiro, por uma rede de TV – a britânica Channel Four – em 2011, mas, cinco anos depois, seguiu para a plataforma Netflix, que adquiriu seus direitos por US\$ 40 milhões. Em outras palavras, a série realiza um trânsito de visualização bastante calcado na lógica do mercado atual, onde o *streaming*⁵ se consolida enquanto processo de exibição alargado no tempo e no espaço. Afinal, como concordamos, a Netflix⁶ colabora para a individualização do consumo audiovisual e reforça o fenômeno da consagração das ficções seriadas, contribuindo para a cultura de séries que, conforme Marcel Silva deve-se a três fatores: os formatos das narrativas dos seriados, o contexto tecnológico e as possibilidades de consumo. “(...) é fundamental aqui no Brasil que voltemos a atenção para essas dinâmicas, visto que elas estão presentes nas práticas culturais de inúmeras pessoas, influenciando novos roteiristas e diretores, tornando-se referência para nossos próprios programas.” (SILVA, 2013, p.16). Em outras palavras, as séries podem ser reconhecidas como integradas ao processo de cultura das mídias (KELLNER, 2001), que carrega, conforme o autor, uma contradição, pois ao mesmo tempo que gera produtos que induzem à conformação social, estes oferecem recursos que podem contribuir para sua oposição. Por isso, “(...) entender o porquê da popularidade de certas produções pode elucidar o meio social em que elas nascem e circulam,

⁵ O *streaming* permite que o público possa consumir o conteúdo disponibilizado a qualquer momento sem precisar fazer download dos vídeos, a partir do acesso à internet.

⁶ O Brasil é o terceiro maior mercado da Netflix e o país de língua não-inglesa com mais séries no seu catálogo. Em 2018 a Netflix possuía cerca de 7,5 milhões de brasileiros assinantes. Acesso em <https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/com-75-milhoes-de-assinantes-brasil-e-campeao-de-series-nao-inglesas-na-netflix-20698>, em 15 Ago. 2019.

podendo, portanto, levar-nos a perceber o que está acontecendo nas sociedades e nas culturas contemporâneas” (KELLNER, 2001, p.14).

Nesse contexto, de alto consumo dos produtos midiáticos, podemos dizer que *Black Mirror* é pop. No Brasil, a marca virou tema de coleções de roupas, gerou produtos de material escolar⁷ e a sua página oficial no Facebook tinha, em 2020, mais de 1,4 milhões de curtidas. Além disso, há o grupo fechado “Black Mirror Brasil”, criado por fãs, com mais de 45 mil membros participantes. Nele, os conteúdos variam desde comentários sobre as temporadas e episódios, compartilhamento de filmes e outras séries que possuam o mesmo estilo, até humor e publicação de *memes*⁸. Comentários como “série incrível mexe muito com a mente”; “É, sem dúvida, uma das melhores séries que já vi!”; e “Uma série que buga legal a mente e testa os limites da nossa ética”, são facilmente encontrados, e o conteúdo gerado pelos fãs repercute na mídia geral, como apresenta a matéria do site Ego “Isso é muito *Black Mirror!*: Veja memes que estão rolando sobre a série”⁹, de 2016. Enfim, a despeito de sua estrutura episódica – ou, talvez, por isso mesmo – BM, que pode ser identificada, como já colocado, como ficção científica, parece traduzir, por sua trajetória de destaque, a visão de Esquenazi (2010): para o autor, a despeito das fórmulas que constituem um gênero, muitas séries televisivas contemporâneas têm conseguido romper, narrativa e estilisticamente, com determinadas obrigações que tanto tal modelo, como as próprias normas de um produto televisivo, as obrigam, em tese, a seguir. Ainda de acordo com Esquenazi, quando as séries surgem na televisão, localizam-se em gêneros já estabelecidos, originários da narrativa popular e nutrem-se dos seus pilares genéricos, adaptando-os ao contexto de produção televisivo. Sob este diagnóstico, para compreender como as séries conseguem reelaborar essas bases é preciso “...definir de forma rigorosa o seu instrumento essencial: a fórmula, não o argumento, mas a máquina de fabricar argumentos, não o conjunto das personagens, mas a reserva de modelos de personagens, não a encenação, mas a definição de um quadro de encenação” (ESQUENAZI, 2010., p. 81).

Tal caminho, no entanto, exige antes localizar, mesmo brevemente, o universo do gênero estabelecido. No caso da ficção científica, vale lembrar que se trata de um gênero que, por sua forma híbrida – como discutiremos em seguida – é capaz de configurar um jogo narrativo que

⁷ A marca de papelaria Tilibra lançou uma coleção de cadernos inspirados na série. Em 2019 a loja de roupas Hering criou um stand exclusivo para lançar uma coleção de camisas sobre o seriado durante a CCXP, grande evento brasileiro de cultura pop, que existe desde 2014.

⁸ De acordo com o Museu de Memes da UFF (Universidade Federal Fluminense), meme pode ser considerado uma linguagem de ampla repercussão em meio online. Consiste, normalmente, em imagens, comportamentos ou personagens. Costuma trazer uma ideia que pode ser reaplicada a várias situações e reconfigurada constantemente.

⁹ Disponível em <http://ego.globo.com/diversao/noticia/2016/11/isso-e-muito-black-mirror-veja-memes-que-estao-rolando-sobre-serie.html> Acesso em 27 Mar.2020

apresenta diversas crônicas aparentemente ficcionais sobre a sociedade, mas que vislumbram, não raro, uma possibilidade próxima de futuro ou de um presente quase sempre desoladores. Isto é, a FC apresenta contextos narrativos que se valem de imaginações, suposições e fantasias, mas sempre com o cuidado de criar pontes verossímeis com o “real”, mesmo que sejam verossimilhanças articuladas por imaginários semeados na lógica de uma tecnologia especulativa.

Com estas estratégias, a maior parte das tramas se encaixa neste gênero que surgiu literário no século XIX, trazendo - por meio de outros espaços, criaturas, tecnologias e configurações -, reflexões e alusões à sociedade. Essas características foram sendo atualizadas (OLIVEIRA, 2003), conforme as transformações ocorridas nas diversas esferas da subjetividade, do conhecimento e das organizações sociais. No entanto, o gênero buscou manter como um de seus pilares o fascínio pela especulação do como poderia ser o que ainda não era vislumbrado pela humanidade do presente: tanto no território do planeta Terra (relação com o tempo futuro), como fora dele (relação com o espaço). Um processo que garantiu um público fiel, seja de leitores ou espectadores. Não é circunstancial, portanto, que as ficções científicas tenham acionado diversos estudos acadêmicos sobre o gênero¹⁰, percebido como um campo que gera várias produções relevantes no universo da cultura *pop*, lembrando que esta, conforme Jeder Janotti Jr (2015) é capaz de agenciar elementos econômicos, estéticos e políticos e, claro, está fortemente presente na mídia hoje.

Por isso mesmo, ainda de acordo com Oliveira (2003), o surgimento de novas tecnologias e novas relações do público com os temas abordados na tela, pode ser visto e lido não apenas como algo do futuro ou fantasioso, mas sim como uma ficção da atualidade. Isso porque as tecnologias e as relações que estabelece com o cotidiano têm sido, não raro, semelhantes ou bastante aproximadas com situações que integram as narrativas da “vida real”. Uma compreensão que reforça o quanto tais produções estão inseridas e são produzidas seguindo a lógica da sociedade hipermoderna, ou seja, permitindo que façamos aqui um paralelo com as características que Lipovetsky atribui ao cinema. Ou seja, o culto ao excesso não só de imagens, mas também no ritmo, na violência, na velocidade, nos cortes e, ainda, nos planos (2009); o investimento na complexificação estrutural do espaço-tempo narrativo dentro a ficção¹¹; e, por fim a adesão ao processo da autorreferencialidade por meio de releituras, paródias, referências ou reciclagens de obras.

¹⁰ Entre outros, existem estudos que apontam métodos de ensino de ciências a partir de ficções científicas (Luís Piassi e Maurício Pietrocola, 2019); ficção científica e o imaginário da cibercultura (André Lemos, 2004); ou a relação da ficção científica e o mundo contemporâneo (Andréa Coutinho, 2008).

¹¹ Como afirma o autor “nunca os modos de narrativa foram tão diversificados, nunca as misturas de tom, os cruzamentos de linhas, as ambiguidades de sentido foram buscadas de maneira tão sistemática” (LIPOVETSKY, 2009, p.67).

Outro fator importante para localizarmos as produções como inseridas no contexto hipermoderno é compreendermos, também, que tais produtos midiáticos seguem o ritmo que o mundo da tela global gera ao cotidiano, impactando, inclusive, o perfil do consumidor. Em outras palavras, de acordo com Lipovetsky (2009), o consumo hoje é dado de forma hiperindividualista e dessincronizado pois, com a internet, cada um pode selecionar o que quer ver, onde quer ver, de que forma e com que frequência. Tais opções, entre outras consequências, indicam que não se precisa mais esperar um capítulo diário de uma série: é possível maratonar e assistir uma temporada inteira em um único dia. Ora, tais modificações de consumo afetam não apenas a quantidade de conteúdo que consumimos, mas também impactam as próprias produções, ou seja, o ritmo e o conteúdo de filmes e séries que precisam acompanhar toda a dinâmica desse cotidiano *hiper* e altamente atravessado pelo desenvolvimento tecnológico. "(...) o hiperconsumidor do mundo novo quer sentir, ser surpreendido, quer "adrenalina", experimentar novas emoções-choques sem parar" (LIPOVETSKY, 2009, p.66).

Enfim, é nesse contexto de narrativas complexas, emoções-choque, excesso de tecnologia e atemporalidade que identificamos *Black Mirror* como uma ficção científica da atualidade hipermoderna. Neste território, a série traz, em primeiro plano, representações de sociedades tecnológicas nas quais homem e ciência estabelecem cada vez mais relações que não deixam claros pontos de partida ou chegada. O que se tem, enquanto ganchos narrativos, são situações alicerçadas em crimes e violência que se alocam em argumentos variáveis, o que ajuda a gerar impacto e choque, especialmente nos momentos finais de cada episódio. Corroboram essa opção de singularidade dos episódios a contínua troca de elenco e são poucos os diretores que dirigem mais de um episódio. Por outro lado, a unidade ou identidade de BM se sustenta na manutenção de um roteirista principal, na inserção de dispositivos tecnológicos (sejam estes reais ou ficcionais), no uso dos chamados *easter eggs*¹² que remetem a outros acontecimentos dentro da série e na sua vinheta de abertura.

Com duração de cerca de 15 segundos, a vinheta cria um jogo de denotação-conotação ao acionar uma tela preta que inicia um processo que simula o "carregamento" de algo, porém, como se o *download* não funcionasse, a imagem se sobrecarrega e trinca ao meio. Ou seja, a proposta é investir em simbolismos facilmente identificáveis, comuns ao universo da cultura de massa e que, ao mesmo tempo, remetem a uma situação que permeia o cotidiano atual: os espelhos negros podem ser reconhecidos nas diversas telas dos aparelhos eletrônicos que nos cercam. Afinal, estes,

¹² A expressão *easter eggs* é dada para detalhes, homenagens ou referências a outras produções dentro de um filme. Normalmente são elementos mais "escondidos" durante o vídeo. (<http://www.cinemaepipoca.com.br/o-que-sao-easter-eggs/>)

apesar de fornecerem diversas cores e movimentos em seus conteúdos, quando deligados oferecem suas telas escuras que permitem enxergar o reflexo do usuário, funcionando como um espelho. A vinheta, desse modo, emerge como uma proposta de diálogo com o amplo público, na medida que se estabelece a partir de referências que podem estar, consciente ou inconscientemente, presentes no nosso dia a dia. Especialmente quando lembramos que o celular, provavelmente o eletrônico mais popular do mundo ocidental, não raro “estraga” porque, por motivos diversos, sua tela é trincada.

Justamente pela forte presença da tecnologia, classificar BM em um gênero audiovisual parece algo óbvio, mas também pode ser complexo ao mesmo tempo, tendo em vista a tendência de hibridizar gêneros e linguagens nas produções audiovisuais atuais. O site da Netflix oferece a seguinte sinopse: “uma série antológica de ficção científica que explora um futuro próximo onde a natureza humana e a tecnologia de ponta entram em um perigoso conflito”. A plataforma utiliza quatro termos para definir o gênero, que são: “Séries de ficção científica”, “Séries britânicas”, “Suspense para TV” e “Séries dramáticas”, descrevendo ainda que existem cenas e momentos “arrepiantes” e de “realidade alternativa”. O roteirista, Charlie Brooker, afirmou em entrevista, ao mencionar determinados episódios que “isso relembra ao espectador, e nos relembra, que nós não somos necessariamente um programa de ficção científica. Eu não sei bem o que somos”²³ (BROOKER, 2019, tradução nossa). Tal “incerteza” pode se justificar também quando observado o período de tempo representado nas narrativas, já que no mesmo espaço temporal a série cria novos artefatos tecnológicos e mantém todos os outros aspectos da modernidade atualizados (figurinos, ambientes, linguagem, comportamento). A opção permite especular que BM pode estar apresentando narrativas de um presente paralelo, ou possíveis presentes ou, ainda, futuros não tão distantes. Essa percepção se acentua em função da aceleração das inovações tecnológicas atuais, o que parece impactar o gênero.

De acordo com Santana (2015) - quando este focou a relação da ficção científica com a cultura pop hoje -, se o futuro já serviu como inspiração para obras anteriores, a produção atual da FC não trata mais a localização temporal dessa forma. O deslocamento é facilmente compreendido quando pensamos que muitas inovações tecnológicas representadas em livros e filmes de poucos anos atrás já existem na realidade atual. Em outras palavras, projetar um futuro já não é tão simples em função do desenvolvimento rápido demais da tecnologia. Por exemplo, podemos falar agora de naves espaciais, de diferentes relações de tempo e espaço, de interações digitais e eletrônicas, entre outros temas que há cinquenta anos eram ficção, mas que hoje

²³ “(...)it reminds the viewer, and it reminds us, that we are not *necessarily* a science fiction show. I don't quite know what we are.” Disponível em <https://ew.com/tv/2019/06/05/black-mirror-smithereens-ending/>, Acesso em 23 Mar.2020

integram o cotidiano de boa parte dos habitantes do planeta. Por outro lado, há muitas previsões que continuam se mostrando distantes. Nesse sentido, talvez um dos mais significativos exemplos da necessidade de atualização do gênero seja o filme *Blade Runner*¹⁴, um *cult* do gênero. Produzido em 1982, isto é, há quase 40 anos, sua trama se passava em 2019. A distância temporal, naquele momento, permitiu a conformação de um cenário marcado por um futurismo inspirado em um imaginário *high tech* que se apresentava longínquo, mas possível de existir no ano definido pela narrativa. No entanto, quando olhamos o que estamos vivendo, aquelas projeções não traduzem o cotidiano atual, pelo menos nas possibilidades estruturantes da narrativa.

A revisão, portanto, dos imaginários futuristas como sugerido por muitas obras do século XX, parece ter levado a ficção científica, ou pelo menos parte dela, a buscar outros caminhos de realização. Por isso mesmo, para alguns autores, o atual momento da FC leva em consideração a expansão mundial da tecnologia e o esmaecimento de fronteiras que possibilitam outras formas de produção de subjetividade, de configurações de espaço e tempo, além das novas relações do homem com a tecnologia. “A ficção científica, como o gênero que investiga os modos de produção de subjetividade em uma sociedade tecnocientífica, parece tornar-se a ficção da atualidade...” (OLIVEIRA, 2003, p.183). Concordando com a autora, localizamos *Black Mirror* neste novo formato de ficções científicas que se configuram nos dias de hoje, isto é, no território das obras que procuram construir suas narrativas sob uma perspectiva de ampliar a ficcionalização do presente, um tempo que, paradoxalmente, parece agora estar cada vez menos previsível que o futuro. Assim, acreditamos que BM utiliza a tecnologia para criticar e questionar comportamentos, atitudes e organizações do presente, inspirados em anseios do futuro. Dessa forma, sua inclusão no gênero da ficção científica significa, também, assumir os debates que trazem novas reflexões e configurações do gênero, incorporando aspectos das fases pelo qual este passou.

Ao se aprofundar sobre as delimitações da FC, Alfredo Suppia (2007) destaca quatro pontos que, em síntese, ajudam a delimitar as características narrativas do gênero. Segundo suas conclusões, a FC: é um gênero “gestado” na modernidade, que tem o cientificismo do século 19 como herdeiro; não trata necessariamente da ciência, mas de uma “estética da ciência”; privilegia a lógica, baseada no “estranhamento cognitivo” a partir de um *novum* “cognitivamente validado” e é “uma crítica da realidade presente, num movimento que articula dois vetores, o fantástico e o realista” (SUPPIA, 2007, p. 441). O autor também lembra que quando surgiram os primeiros filmes de FC, quase todos tendo como base a narrativa literária, impôs-se a necessidade de uma nova linguagem pois, enquanto os livros exigem o preenchimento do leitor com sua subjetividade na

¹⁴ Referência à primeira versão do filme, que foi dirigida por Ridley Scott e teve, nos papéis centrais, Harrison Ford, Rutger Hauer e Sean Young.

construção daquele universo, o cinema modifica este processo ao permitir que o público visualize exatamente como aquele mundo ou tecnologia são. E, se a transposição do papel para a imagem também apresenta seus desafios e pode ser uma tarefa árdua, a narrativa audiovisual, se bem realizada, ganha “uma força suplementar, um acirramento de sua vocação realista. Simplesmente porque, mais do que apenas descrever, o cinema *mostra*¹⁵” (SUPPIA, 2007, p. 446).

De todo modo, independente da origem da fábula, a relação com a ciência também gera, para vários autores, uma divisão da FC que, mesmo controversa, colabora para a localização de estilos e abordagens. Estamos nos referindo à classificação *hard* e *soft*. A primeira é relacionada a histórias em que a precisão científica seria essencial às narrativas, assim como as leis da física, matemática e a tecnologia têm um peso importante. Já a segunda, abarcaria obras cujo foco estaria nas ciências humanas, nas questões do ser humano. Outra classificação, ainda conforme Suppia, é mais centrada no desenvolvimento do gênero que é dividido em cinco momentos: *Pulp*, Era de Ouro, *New Wave*, *Cyberpunk* e Pós-*Cyberpunk*. A era *pulp* é caracterizada pela divulgação das histórias em revistas. Em seguida, John W. Campbell Jr., responsável pela revista *Astounding Science Fiction* (lançada em 1927), é destacado pelo autor como um dos percussores da Era de ouro (também conhecida como “grande geração” ou *Golden Age*). Já a *new wave* esteve em alta nos anos 1960 e 1970 e é marcada por experimentalismos temáticos, trazendo para o gênero as questões humanas e não apenas tecnológicas. Em seguida, a era *Cyberpunk* se inicia em 1980, onde autores como Bruce Sterling ou William Gibson são referências. Por fim, a era pós-*cyberpunk* ou ficção científica pós-moderna que “é um rótulo que se tem comentado bastante nas últimas décadas e, atualmente, no século XXI, presenciamos um *revival* da FC *hard* e da *space opera*’ (SUPPIA, p.396, 2007).

Desses rótulos, que sempre abarcam flexibilizações e, não raro, cruzamentos, destacaremos a *cyberpunk*, por apresentar alguns elementos que dialogam com *Metalhead* e, conseqüentemente, distanciam o episódio do universo *Black Mirror*, marcado, para nós, por privilegiar em seus cenários a tecnologia avançada em processo que se sobrepõe aos desejos e compreensões do homem. Douglas Kellner (2001) utiliza um clássico conto do início da FC para distinguir pontos chaves do *cyberpunk*:

Como gênero, o *cyberpunk* pode ser visto como sistemas de advertência, como narrativas moralizadores e acauteladoras, a nos avisarem sobre os desenvolvimentos futuros, quando não haverá futuro controlável pelo ser humano em atendimento aos seus objetivos. Portanto, é interessante o paralelo entre a literatura *cyberpunk* e o romance oitocentista de Mary

¹⁵ Grifo do autor.

Shelley, *Frankstein*, que também adverte sobre o uso desenfreado das novas tecnologias. Mas o cyberpunk mostra todo o universo já em estado de desarranjo avançado, caminhando a passos largos para um futuro apavorante em que tudo é possível e em que a sobrevivência é cada vez mais problemática (KELLNER, P.384, 2001)

O autor também se apoia na etimologia da palavra para explicar que o termo *cyber* está relacionado tanto com o controle quanto com a tecnologia, enquanto o *punk* evoca uma cultura urbana marcada por atitudes de violência, sexo, drogas e um movimento de contracultura, uma certa rebeldia dos marginalizados. Filmes como *Matrix* (1999) e *Blade Runner* (1982) nos ajudam a visualizar tal realidade, em que os humanos precisam lutar pela sobrevivência em um mundo dominado por seres tecnológicos ou sistemas virtuais. Apesar de fazer alertas sobre problemas futuros com a tecnologia não é esta estética apresentada com muita frequência em *Black Mirror*, uma vez que o seriado se apoia em paródias do presente para construir seus mundos ficcionais. Desde o primeiro episódio a série mostra o quanto o homem é sua principal pauta e a tecnologia, apesar do grande destaque, não é a culpada pelos trágicos finais de suas narrativas. Fazendo uma breve análise do seriado, podemos reforçar tal afirmação. Veremos como são raras as narrativas em que existem robôs, androides, ou sistemas e realidades virtuais que controlam a humanidade ou o homem.

Na primeira temporada, o episódio piloto *Hino Nacional* apresenta tecnologias comuns e cotidianas (internet, redes sociais, TV) como ferramentas das personagens para o desenvolver da história. Um artista seria o "vilão" do sequestro da princesa. Em *Quinze Milhões de Méritos*, por sua vez, nos deparamos com um ambiente repleto de telas e relações virtuais em que não se pode afirmar quem controla este espaço ou se há humanos no comando ou não. Entretanto, durante o episódio, todas as disputas têm a ver com personagens humanos. E encerrando a primeira temporada, *Toda sua história* apresenta um dispositivo colocado no olho que é essencial para a vida social e profissional na sociedade diegética, mas o maior problema da narrativa envolve um relacionamento amoroso e traição e, por fim, o personagem principal pode e consegue retirar o dispositivo tecnológico, ou seja, revelando o controle humano e a independência daquele sistema.

Na segunda temporada somos apresentados ao primeiro personagem totalmente artificial de *Black Mirror* em *Volto Já*, no entanto, trata-se mais de um boneco do que um ser robótico, pois vem embalado a vácuo e precisa ser colocado na água para iniciar seu funcionamento. No final, o robô é dispensado pela humana e guardado no sótão, ou seja, não apresenta nenhum perigo ou sequer controle sobre a história; ao contrário, é inofensivo, passivo e totalmente controlável. Já em *Urso Branco* e *Momento Waldo* a tecnologia vira, mais uma vez, ferramenta ou arma para os

desejos humanos. No primeiro ela é utilizada como meio de tortura a pretexto de justiça, gerando controle do homem pelo próprio homem e, no segundo, passa a ser uma ferramenta de entretenimento e jogo político. Já o especial de Natal apresenta uma nova forma tecnológica que será repetida na série. Também incorpora alguns aspectos em que a tecnologia parece afetar a vida humana de forma menos controlável. Aqui o seriado introduz os *cookies*, uma personalidade virtual criada a partir do DNA e memórias de uma pessoa “real”. Por sua vez, os *cookies* apresentam uma vida e consciência independentes da sua fonte, gerando vontades, desejos, sentimentos e ações próprias.

Já a terceira temporada reforça mais ainda a ideia de narrativas que refletem as ações humanas como principal problema social. Em quatro episódios observamos o controle do homem sob outros homens a partir de dispositivos tecnológicos, ou seja, mais uma vez, a tecnologia é acionada como ferramenta das pulsões humanas. Já em *Queda Livre* vemos uma sociedade regida pelas relações em uma rede social que apesar de não controlar a vida humana de forma direta, gera dependência social para a maior parte da população. Por fim, *Versão de testes* traz um jogo de realidade virtual em que há a morte de um homem por falhas tecnológicas ao deixar o celular ligado enquanto participava de um teste para este jogo. Aqui também não há uma força tecnológica, entretanto vemos o personagem à mercê de várias situações dentro do jogo e como a tecnologia ainda foi poderosa a ponto de matá-lo, mesmo que não tenha sido algo proposital. Quanto à temporada seguinte, à exceção de *Metalhead* (foco do artigo), os outros cinco episódios seguem a mesma linha narrativa da temporada anterior: as personagens, ou controlam os dispositivos, ou aceitam participar de determinado sistema ou, ainda, sofrem pela ação de outros humanos com a tecnologia. Por fim, já na quinta temporada, a mesma perspectiva é seguida em dois episódios. Apenas em *Rachel, Jack and Ashley Too*, existe uma pequena boneca/robô que ganha autonomia em determinado momento e não depende mais de comandos e controle. No entanto, sua atuação é a de apoiar as protagonistas. Está, assim, do lado do “bem”.

Essa rápida síntese mostra como o seriado segue uma linha de abordagem na construção de seus roteiros e narrativas que faz com que os episódios se passem em locais que parecem independentes, mas que poderiam estar correlacionados não só entre si, mas com o cotidiano não-ficcional. Sob este olhar, podemos dizer que, apesar de ter a tecnologia como uma referência, *Black Mirror* apresenta situações parecidas com as dos dias atuais, em que ainda temos domínio sobre os artefatos tecnológicos. Galáxias distantes, seres sobrenaturais, robôs e *ciborgues* que dominam a Terra não são imaginários que a série busca acionar como um todo. Com a exceção de *Metalhead*.

***Metalhead* e seus contrastes**

O quarto episódio da quarta temporada, *Metalhead*, destoa, a nosso ver, dos outros episódios da série, ao nos levar a um cenário aparentemente distante da nossa realidade atual. Lançado em dezembro de 2017, esta é a produção mais curta de BM (41 minutos). Foi dirigida por David Slade e é a única com imagens em preto e branco. A narrativa é centrada em Bella (Maxine Peake), uma mulher da qual são fornecidas poucas informações, que vive em um ambiente pós-apocalíptico comandado por robôs que aniquilam a espécie humana. Nada é muito explicado ou justificado, e Bella luta por sua sobrevivência em uma fuga que atravessa todo o episódio, do início ao desfecho – quando, sem alternativas, ela comete suicídio. Em entrevista, Charlie Brooker afirmou que este não é o tipo de história que costuma fazer e funcionou como um pesadelo tecnológico¹⁶. O episódio venceu o prêmio BAFTA de Efeitos visuais e gráficos em 2018. A produção pode ser, talvez, a mais distópica da série e a única que apresenta, de forma explícita, o ser humano sendo extinto pela tecnologia. Essa concepção narrativa é observada por André Lemos (2018), cuja análise acentua o fato de *Metalhead* não funcionar como uma paródia do presente, como ocorre nos demais episódios de BM, bem como não apresentar nenhuma crítica ou discussão evidente sobre os problemas da sociedade tecnológica em que vivemos. Em uma tabela analítica, o autor define o tema central do episódio como “Dominação do homem pela máquina” e afirma em seu texto que nada é explicado dentro da narrativa, nem pistas sobre personagens ou contextos gerais. Entretanto o autor elogia a tensão dramática e destaca:

Metalhead se parece com histórias de ficção científica dos anos 1950, ou com aquelas de perseguição de robôs mais recentes, como em *O Exterminador do Futuro* ou *Guerra dos Mundos*. Fora do contexto da série, dificilmente diríamos que esse episódio faz parte de *Black Mirror*. Se levarmos em consideração que a série trata as novas tecnologias de comunicação e informação olhando para o retrovisor, esse episódio resgata um tema caro à FC, a saber: o domínio maquínico (robôs) sobre os humanos. (LEMOS, p.139, 2018)

Esta abordagem, como já vimos, é uma das principais diferenças do episódio para o restante da série. Aqui a tecnologia deixa de ser uma personagem como os outros para assumir um papel de protagonista, ou neste caso, uma vilã explícita. Trata-se de uma perseguição intensa e sem-fim, empreendida por um cão-robô sobre uma personagem humana. Assim, a tecnologia que antes era uma ferramenta mal administrada pelo homem, agora possui autonomia, objetivos e

¹⁶ Em entrevista ele diz: “(...) It’s a short technological nightmare playing out against... I don’t want to say against the clock, but it’s very quick and primal,” explained Brooker. “It’s not the sort of story that we tend to do. We tend to be more about a human dilemma.” Acessado <https://www.radiotimes.com/news/on-demand/2017-12-29/black-mirror-season-4-netflix-episode-guide/> em 22, Mar.2020.

“vida própria” que, neste caso, vão contra a existência e vontade da personagem. Ou seja, não sabemos como esta situação se desenvolveu, nem como a humanidade teria chegado a tal ponto: em *Metalhead* o foco está na fuga, na aflição, no sofrimento e na luta da personagem pela sua vida. Como possibilidade para inserir esta distopia no arcabouço amplo das temporadas e outras produções vinculadas a *Black Mirror*, talvez possamos localizar esse episódio como uma projeção possível de todos os outros. Isto é, avaliarmos que as outras narrativas da série seriam alertas para que esta situação não se tornasse possível, ou, vice-versa: ao não se enfrentar os problemas apresentados nos outros episódios, esse fim, em que há a prevalência da tecnologia autônoma buscando esmagar o humano, apresenta-se inevitável. Essa possibilidade circular, de certo modo especulativa, configura-se potente a quem acompanhou todas as temporadas e filmes envolvidos no projeto BM. No entanto, retomando, aqui a classificação que apresentamos antes, para nós é o investimento na lógica da era *cyberpunk* que confere, de fato, singularidade a *Metalhead*.

Trata-se de uma proposta que se apresenta desde o cartaz do episódio (Imagem 1), cujo *design* remete a filmes de suspense próximos ao terror, quando traz ao primeiro plano as “patas” e mecanismos do robô que se apresentam como garras sombrias. Elas estão posicionadas a uma distância que invoca a possibilidade real de captura de alguém que corre, solitariamente, em um espaço cujo fundo é um “nada” envolvido no breu. A fragilidade é acentuada pela fonte utilizada no título do episódio, que apresenta uma textura borrada ou tremida, trazendo a ambiguidade que cerca tanto o suspense como o terror, por nos lembrarem que deve haver algo errado, algo que é mais forte do que o humano, algo que não tem uma identidade clara e, assim, dificilmente definido em sua totalidade. Além desses indicativos, existe, ainda, outro elemento importante para o destaque do episódio que o cartaz reproduz: o preto e branco - em alto contraste -, e uma luminosidade estourada, centrada na figura delineada e em fuga. O mesmo preto e branco de todo o episódio, o que configura uma estética deliberadamente sombria, em diálogo bastante marcado por uma filmografia recente que, sabemos, localiza no expressionismo alemão dos anos 20 e no *film noir* dos anos 40-50, suas mais fortes inspirações. Exemplos desse investimento que se traveste como homenagem e/ou referência, desenharam um arco que inclui cineastas *cults* como David Lynch (*Eraserhead*, 1977) a menos conhecidos e mais recentes, como Ana Lili Amirpour (*Garota sombria caminha pela noite*, 2014), sem excluir uma gama de outros filmes contemporâneos que justificam a opção pelo P&B como a que é capaz de acionar uma imaginação potencializada pela menor mimese em relação ao ambiente natural.

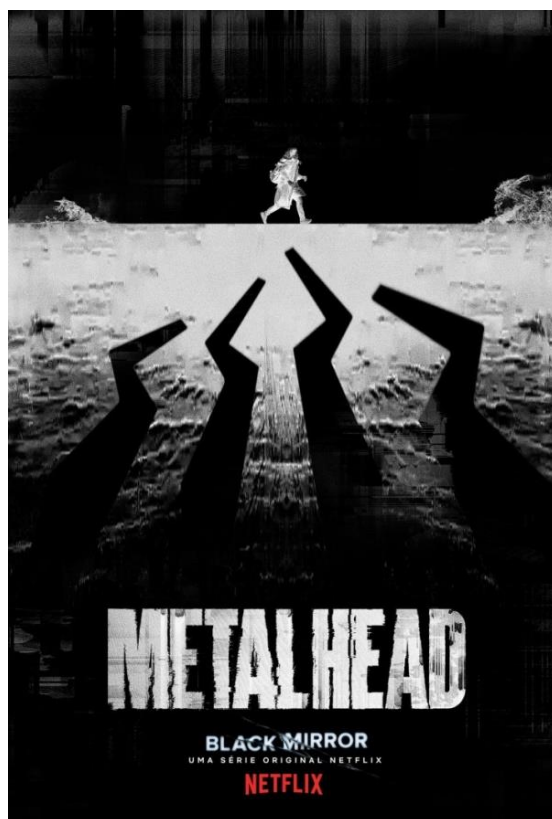


Imagem 1: Cartaz oficial do episódio *Metalhead*.

É, assim, em diálogo com essas referências que a trama de *Metalhead* se apresenta, mantendo sua temporalidade quanto aos acontecimentos, bastante imprecisa. Ou seja, o preto e branco foi escolhido para retratar uma das épocas mais longínquas (em termos de futuro) da série. Assume, deste modo, as fantasmagorias e temores que impregnavam o circuito do suspense decalcado pela presença do “extraordinário”, agora representado pela tecnologia relativamente desconhecida em seu potencial de mortalidade autônoma, na realidade contemporânea. Combina, deste modo, elementos reconhecidos pela cultura massiva, mas com o acréscimo de sutis investimentos em inserções inesperadas, conformando um conjunto que surpreende, dá sustos. A fórmula se sustenta com várias cenas de ação e suspense, que mantêm o clima de apreensão, tensão e angústia durante todo o episódio. Não há, dessa vez, nenhum aspecto ou momento de tranquilidade para a frágil personagem Bella, que atravessa o episódio em fuga constante. O argumento é, assim, sustentado pelo reforço do drama embutido na evidente falta de esperança que atravessa *Metalhead*, já que não são apresentadas outras possibilidades ou formas de modificar a situação vivida pelas personagens, algo que ocorre em outras narrativas de BM. Agora, o que se tem, reforçado pelo branco e preto nuançado nos tons de cinza – o que acentua a indeterminação do cenário –, é um universo distópico e apocalíptico, onde a vida humana, encarnada em Bella, a mulher em fuga, é representada em sua apreensão e desalento, especialmente pelo olhar quase sempre aterrorizado da protagonista (Imagem 2).



Imagem 2: Expressões da personagem Bella em foco na tela e o efeito dramático da coloração em preto e branco. (Fonte: *Printscreen*).

Nesse jogo de oposição explícita e mortal, a textura do preto e branco, para Lemos (2018), também poderia ser assumida como uma referência à crença de que é deste modo que os cachorros enxergam. A hipótese, ainda de acordo com o autor, desloca o protagonismo de Bella, e convoca o ponto de vista do cão-robô para a narrativa, tomando-o como o condutor do episódio. A escolha desdobraria outra característica da trama, que é a ausência de informações que pudessem explicar ou justificar o que ocorre na tela. Assim, se concordarmos com o autor, faz sentido a opção por uma narrativa que se desenvolve de forma quase linear, brutal e rápida, sem espaço para veredas que dispersem o mote central. Afinal, trata-se de revelar a “realidade” pela perspectiva de um personagem não-humano, não motivado para além do que o define: é um cão de caça. De todo modo, é inegável que é essa relação entre protagonista e antagonista que conduz o episódio, independente de quem assume uma posição ou outra.

A precariedade de informações faz de *Metalhead*, talvez, o episódio que menos indica o período em que ocorre a perseguição ou os motivos para o estado em que se encontra a humanidade, a despeito das cenas iniciais. Nelas, o cenário desértico, os carros velhos e com lataria amassada, evocam os lugares devastados e áridos, como os desertos ou paisagens desoladas, não incomuns em certo tipo de *road movie* norte-americano, por exemplo. Além disso, o diálogo entre as três personagens que estão no carro – uma mulher e dois homens – soa quase sem sentido, é lacônico. No entanto, das poucas frases é possível deduzir que o trio refere-se a uma missão de salvamento que traz grandes riscos, mas que deve ser cumprida, pois decorre de uma promessa. A sequência privilegia os enquadramentos fechados, em contraste com os minutos iniciais em que a vastidão do território aberto surgira. A tensão que se estabelece deve muito à montagem paralela: enquanto um dos homens e a mulher entram em um galpão cheio de caixas e prateleiras, lembrando um armazém mal cuidado, do lado de fora o outro entra em um caminhão e

ali tenta realizar alguma conexão com um aparelho que remete a um aparato tecnológico que parece familiar, o que pode aproximar a narrativa a um tempo mais próximo do mundo atual.

Toda a tensão da sequência é articulada pelos cortes que ficam mais rápidos, encurtando os planos e acentuando os movimentos ríspidos e os instrumentos simbólicos (velhos conhecidos do circuito policial e do suspense), como o uso de lanterna, a procura por algo que não é identificado claramente, e um código com letra e número para indicar o que se procura. Como ocorre em narrativas construídas pela lógica da expectativa palmilhada lentamente, a trilha sonora acentua a tensão e a explode exatamente no instante em que a missão parecia se cumprir. O revés imediato é mortal, mas ainda incompreensível para o público quanto à sua letalidade móvel e autônoma. Mas, logo que a fuga se estabelece, o que parecia um terror sem sentido dos dois sobreviventes, diante da de uma “arma mortal” que é ridiculamente pequena, incapaz de representar em seu *design* de cão-robô (Imagem 3) tamanho “vira-lata” sua competência assassina, ganha outro olhar. Agora, o contraste entre a forma e a potência de execução, entre a tecnologia mortal e a aparência comum dos humanos, não gera mais uma estranheza que impediria uma adesão imediata à dimensão trágica que vemos na tela: a persistência do cão metálico supera essa incerteza. Primeiro, porque recorre a uma competência exclusiva das máquinas: a capacidade de localizar o que busca, valendo-se de um recurso de visão similar ao raio X e atravessando barreiras físicas, marca a vantagem que tem em relação ao humano. E eis que, a partir daí, o jogo da perseguição implacável se estabelece, com algumas primeiras vitórias de Bella que, no entanto, jamais consegue destruir seu opositor.



Imagem 3: Robô da série que persegue a personagem principal. (Fonte: *Printscreen*)

A luta desigual carrega as marcas das odes às narrativas da ficção científica que se valiam dos encontros do homem com os monstros. Estes, geralmente oriundos de outros planetas ou

resultantes de experimentações científicas individuais ou ligadas a algum agrupamento “do mal”, eram os antagonistas maiores, que ora eram superados, ora não, conforme o roteiro das obras. Na raiz, portanto, dessas estratégias, há muito do imaginário metafórico criado pelas dificuldades humanas frente a situações que não consegue dominar, tais como os monstros narrados pelos navegantes perdidos na vastidão dos oceanos, lá pelos idos do século XV e XVI. Ou, olhando as assumidas referências de *Black Mirror*, é fácil lembrar de *The Twilight Zone/Além da Imaginação* (no ar de 1959 até 1964), que apresentava a mesma estrutura de BM, com histórias que envolviam ficção científica, suspense, fantasia e terror¹⁷. É justamente porque assume esses elos com o gênero que *Metalhead* é capaz de reproduzir embates que reconhecemos, mesmo que o vilão, agora, tenha características tão peculiares. Neste sentido, uma das sequências mais emblemáticas é a que traz Bella no topo de uma árvore, protegida justamente porque o cão-robô não consegue escalar o tronco porque teve uma das suas patas danificadas. Suas investidas infrutíferas ganham ar patético quando a heroína se vinga, debochando da sua incapacidade. A reação da mulher, no entanto, não impede que ele se poste na base, como um cão de guarda à espera da vítima que, sabe, uma hora terá que descer. Várias ocorrências embutidas neste confronto se apresentam muito similares a situações dos mais diversos filmes e séries que recorreram a esse cenário e solução. Trata-se de encontrar um lugar acolhedor, hoje estranho à maior parte dos habitantes urbanos, mas que continua oferecendo a metáfora que combina a possibilidade labiríntica de uma floresta e seu silêncio, com a acolhedora e individualizada árvore, em sua fartura de galhos e chance, não rara, de ofertar alimento e distância dos perigos que circulam rente ao chão.

Afinado ao *cyberpunk*, como apontamos, *Metalhead* encena a batalha perdida, a despeito do espírito de sobrevivência ter sido ativado. Na terra devastada, a luta solitária de Bella é entremeada por suas confissões que dialogam com o melodrama, ao narrarem a alguém que não conhecemos ou temos qualquer informação, pungentes declarações de amor, nos momentos em que mais está próxima da morte. No final, é a somatória das suas reações ao terror que desenham a personagem: Bella é alguém que ama alguém e outros, e estava ali mobilizada por uma promessa, como dissemos, conformando uma heroína facilmente identificável. Uma trajetória de heroína onde não importa muito se há ou não justiça em sua causa. Em especial porque o final do episódio é simbolicamente apocalíptico, confirmando sua proposta de alerta, de fim de mundo, de lugar em que máquinas mortais, construídas por quem não sabemos, realizam sua tarefa de modo

¹⁷ Durante a Rio2C, ocorrida no Brasil em 2019, Brooker, produtor e roteirista de BM, afirmou: *Twilight Zone The Twilight Zone* <https://cinpop.com.br/rio2c-coletiva-de-imprensa-com-charlie-brooker-e-annabel-jones-criador-e-produtores-de-black-mirror-210020/> Acesso em 23 Mar.2020

contínuo e ininterrupto pois nada impede a voracidade do cão-robô, um autômato do qual não se sabe se sob ordens de algum humano, ou não.

Considerações Finais

Em *Black Mirror* é possível dividir alguns episódios que se destacam dentro da própria série por distintos aspectos, como os que possuem um final feliz, ou aqueles que não apresentam dispositivos tecnológicos ficcionais. De todo modo, por formarem pequenos conjuntos, estes episódios não se configuram como exceção, como ocorre com *Metalhead*, aquele que aqui denominamos como “o filho rebelde” de BM, por nos parecer que assume uma gama de propostas estéticas e estilísticas que acentuam sua singularidade frente aos produtos do universo da série. Apesar destes diferenciais, também é preciso dizer que há pontos comuns que o realocam no arco narrativo de BM, situação que nos faz discordar do que foi apontado por Lemos (2018) quanto à possibilidade de não-reconhecimento, caso fosse apresentado fora desse arcabouço. Estamos falando aqui de algumas constâncias que articulam elos entre os independentes episódios de *Black Mirror*.

Para começar, vale lembrar que a falta de informações sobre os personagens e universo ficcional é uma das marcas estilísticas dos roteiros: são raras ou inexistentes as narrativas detalhadas em *Black Mirror*, pois o público dificilmente descobre como tais sociedades e comportamentos se estruturaram ao longo do tempo social, apresentando-se, portanto, como projeções que dependem muito do quanto ou, do como, avaliamos o desenvolvimento tecnológico e as relações que o homem tem estabelecido com as tecnologias. Não há, portanto, uma lógica de causalidade demarcada e essa imprecisão é o que embaralha os signos e metáforas que habitam os cenários de BM. No entanto, é inegável que os ambientes em que ocorrem as fábulas da série trazem muito do que identificamos como presenças do cotidiano atual. Elementos como figurinos, objetos e falas corroboram a ideia de uma atmosfera muito próxima da atual, a despeito de algumas inserções “estranhas” a esta mas, de certo modo, já conhecidas via as produções da ficção científica. Por sua vez, em *Metalhead*, até conseguimos identificar roupas comuns e ambientes residenciais com tecnologias conhecidas, a questão é que muito do que existia parece ter sido destruído, o que deixa em aberto se tal guerra/extermínio começou há poucos dias ou há muito tempo.

Como bem coloca Alfredo Suppia, se ficção científica e realismo podem parecer, em uma primeira visada, antagônicos ou até mesmo contraditórios, revisões dessa interpretação têm apontado que “a ficção científica chega mesmo a depender de um determinado tipo ou nível de

realismo para a consecução de seu 'efeito' discursivo" (SUPPIA, 2016, p. 177). Muito desse reconhecimento decorre, ainda segundo o autor, de discussões empreendidas por debates ocorridos nos anos 1970-80¹⁸ que, sob argumentos distintos, apontaram para o acionamento de métodos e/ou representações realistas na literatura de FC, considerando que o gênero não está restrito aos cenários cotidianos contemporâneos. Estendendo seu debate ao que ocorre no cinema, Suppia (op. cit.) vai, ao final da sua discussão, delimitar que a pluralidade dos realismos vigentes tanto na literatura como no cinema, também se apresentam à ficção científica da tela, o que amplia o escopo dessa relação mas mantém, de algum modo, o vínculo com um real identificável, mesmo que seja em moldes tão diferenciados. No caso de *Metalhead*, como colocamos, este lastro realista se apresenta pelo cenário inicial, identificável hoje nos territórios desérticos, abandonados por situações que ocorrem, não raro, por fragilidades econômicas decorrentes, tantas vezes, das situações de distâncias dos centros urbanos. Além disso, o carro do trio remete às situações de fugas empreendidas por prisioneiros, por exemplo, a despeito do figurino dos personagens não corroborarem esta ideia.

De todo modo, toda essa construção que dialoga com um realismo contemporâneo parece se estilhaçar com o ingresso da tecnologia representada pelo cão-robô. No entanto, ele é o vetor de proximidade com todos os outros episódios de BM, pois em toda a série a tecnologia ou os artefatos tecnológicos estão presentes. Aqui vale mencionar uma situação que se destaca no universo da série: se digitarmos "Black Mirror" no Google, vamos encontrar várias matérias comparando as tecnologias da série com produções reais¹⁹. Em *Metalhead*, a situação se repete, pois o robô que persegue Bella é inspirado em uma criação existente. O modelo Aibo é uma criação da Sony que, conforme apresenta André Lemos, teve seu primeiro modelo em 1999 e suas últimas versões em 2017. Entretanto, outra marca traz um modelo semelhante em 2019. A potência midiática do seriado é tanta que as notícias sobre tal tecnologia acabam remetendo à ficção, como observamos nos títulos das seguintes matérias: "Cão-robô que inspirou episódio de 'Black Mirror' chega ao mercado em 2019"²⁰; "Black Mirror? Ford usa cão-robô que inspirou série para

¹⁸ Suppia destaca, em sua argumentação inicial, autores como Julius Kagarkitski (1971); Darko Suvin (1979), Irlemar Chiampi (1980), Christine Brooke-Rose (1981), dentre outros que se debruçaram sobre essa temática.

¹⁹ O Observatório do Cinema Bol descreve oito tecnologias da série que já existem, encetando o texto da seguinte forma: "Por mais que Black Mirror se ambiente em um presente alternativo, futuros distópicos ou próximos, alguns eventos da série já se reproduziram na vida real" (OBSERVATÓRIO DO CINEMA, 2019, s/p)¹⁹. No site IG uma matéria separa tecnologias em três categorias: que existem em Black Mirror, mas não na vida real; que existem na vida real, mas não em Black Mirror; e que existem tanto na série como na vida real. O título também merece ser observado: "Black Mirror" vs vida real: em que ponto está a corrida pela utopia tecnológica"¹⁹. Ainda na mesma plataforma digital um texto descreve acontecimentos reais, notícias curiosas que, de acordo com o texto, poderiam ser um episódio de BM: "Isso é muito 'Black Mirror' – Cinco histórias que poderiam estar na série".

²⁰ <https://www.hypeness.com.br/2018/05/cao- robo- que- inspirou- episodio- de- black- mirror- chega- ao- mercado- em- 2019/>

modernizar fábrica”²¹; “Força Aérea dos EUA usa 'cães robôs' ao estilo Black Mirror”²². Em 2020, dois anos após o lançamento do episódio, em meio à pandemia do vírus da COVID-19, o robô virou pauta novamente, pois o modelo foi adotado para fiscalizar as regras do isolamento social em Singapura²³.

Essa proximidade tensiona, para nós, uma característica que parece atravessar toda a série e deixa uma questão para todos que se debruçam sobre o gênero ficção científica: uma relativa dificuldade de aventar futuros imaginários que não sejam delirantes ou distantes demais para serem localizados como “fantasia” impossível. A nosso ver, tal traço decorre de uma onipresença da ciência não debatida ou compreendida em suas dimensões, apesar de acessível ao cotidiano humano via tecnologia. Aprisionado, portanto, a esse “realismo”, o gênero, pelo menos em Black Mirror, parece ter circunscrito a sobrevivência qualificada do homem ao embate que empreende com a tecnologia. Nesse sentido, tal opção pode acionar um duplo caminho que, a nosso ver, mereceria ser observado. Por um lado, a série parece traduzir a dificuldade que a maior parte da população tem em se descolar do presente, com consequências bastante debatidas em termos de comportamento e percepção do mundo, isto é, a ênfase no consumo imediato, na sensação contínua de insegurança o que, muitas vezes, reflete um alto grau de depressão vigente, inclusive, na população mais jovem e, ainda, no cultivo de projetos que devem dar retorno rápido, pois a vida urge. Por outro, a série parece aprofundar um fosso entre o território do possível e aquele que é totalmente imaginário, talvez tensionando o gênero em uma perspectiva que reproduz, de algum modo, a demarcação, cada vez mais rígida por determinada parcela da população, entre o imaginário científico e o religioso²⁴.

Claro que apenas uma pesquisa mais ampla permitiria corroborar com dados as indicações que apontamos. De todo modo, é importante ressaltar que *Metalhead* é o episódio que traduz “a mais evidente expressão da ideologia tecnofóbica da série” (LEMOS, 2018, p.139). Com esta opção, confirma que o investimento no embate homem-máquina ainda é capaz de trazer à tona uma série de valores que são caros à trajetória das narrativas de ficção científica. A começar pela disposição ao sacrifício, que define o ingresso do trio, em contraste com o tom apocalíptico do cenário. Depois, pelo instinto de sobrevivência de Bella que, acossada, revela sua humanidade escoando o sentimento que mais considerado um dos mais definidores do humano: a capacidade de amar. Por

²¹ <https://www.uol.com.br/carros/noticias/redacao/2020/07/28/black-mirror-ford-usa-cao- robo-que-inspirou-serie-para-modernizar-fabrica.htm?cmpid=copiaecola>

²² <https://www.tecmundo.com.br/ciencia/177557-forca-aerea-caes-robos-estilo-black-mirror.htm>

²³ <https://www.uol.com.br/tilt/noticias/redacao/2020/05/08/robo-que-inspirou-black-mirror-fiscalizara-isolamento-social-em-singapura.htm>

²⁴ Uma separação que, em 2020 traveste-se, por exemplo, na aceitação de discursos negacionistas em relação às afirmações e descobertas sobre o coronavírus 19 e a doença que provoca, a Covid.

último, sua derrota final, afiançada pela lógica que remete ao ritual dos samurais, é coroada por uma visão pungente da vida devastada. Aqui, o “passeio” da câmera, marcado pela trilha musical épica e tocante ao mesmo tempo, seguindo a tradição sinfônica do cinema, oferece uma versão do desatino humano e da vitória da máquina. Uma trama, enfim, que no universo da série suscita discussões e, quem sabe, outros questionamentos do público que, a princípio, já assistiu algumas temporadas antes de chegar a esse episódio.

Enfim, após três temporadas e ampla popularização de *Black Mirror*, sobra a percepção de que os criadores da série finalmente ousaram deixar mais explícita uma vereda que se apresenta subjacente à concepção do projeto. Sob essa perspectiva trazem para o gênero, talvez, uma questão inquietante, em que o futuro projeta uma dança entre o impossível para a maioria e o acessível para um número reduzido de pessoas. Um movimento que, talvez, impeça vislumbrar novos imaginários que consigam se desviar das impossibilidades já tão demarcadas pela ciência sem, com este movimento, esgarçar os pilares do que entendemos ser o “chão” revisado, hoje, da ficção científica. Ou, talvez concordando com Adam Roberts (2018), o que hoje predomina na FC, seja na literatura ou no audiovisual, são as visões de um mundo futuro descentralizado, esgotado, desenraizado. Tais visões se tornaram imperativas pela própria lógica de produção da ficção científica, especialmente a do audiovisual, em que o *mainstream* cultural acaba impondo uma versão monolítica da própria FC/fantasia. Essa hegemonia, no entanto, não tem soterrado, ainda de acordo com o autor, com os diversos subnichos que continuam existindo e agregando produções menores do gênero. Então, o que talvez falte, seja o maior acesso a essas obras.

Referências

ESQUENAZI, Jean-Pierre. **As séries televisivas**. Lisboa. Edições Texto & Grafia, 2010.

JANOTTI JR, Jeder. Cultura pop: entre o popular e a distinção. In **Cultura pop** / Simone Pereira de Sá, Rodrigo Carreiro, Rogerio Ferraz (Organizadores). Salvador: EDUFBA/ Brasília: Compós, 2015

KELLNER, Douglas. **A Cultura da mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

LEMOS, André. **Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação**. Salvador: EDUFBA, 2018.

LIPOVETSKY, Gilles. **A tela global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna**. Gilles Lipvetsky e Jean Serroy. Porto Alegre: Sulina, 2009.

OLIVEIRA, Fátima. Ficção científica: uma narrativa da subjetividade homem-máquina. **Revista Contracampo**, n.09, Niterói, 2003, p. ?

OMIZZOLO, Ana Paula Cecagno. **O preto e branco como elemento da linguagem visual no cinema: estudo de caso dos filmes Logan e Logan *noir***. Editora? Caxias do Sul, 2019

ROBERTS, Adam. **A verdadeira história da ficção científica**. E-book. São Paulo: Editora Seoman, 2018.

SILVA, M. V. B. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade**. Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014115810>.

SUPPIA, Alfredo. **Limite de Alerta! Ficção Científica em Atmosfera Rarefeita: uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood** / Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia. Tese de Doutorado em Multimeios. UNICAMP. Campinas, [s.n.], 2007.

SUPPIA, Alfredo. Realismo(s) e cinema(s) de ficção científica: uma introdução ao debate. In SUPPIA, Alfredo Luiz Paes de Oliviera (Org). **Gêneros cinematográficos e audiovisuais: perspectivas contemporâneas**. Bragança Paulista/SP: Margem da Palavra, 2016.

Entre fotografias e retratos de Dorian Gray: o dândi wildeano recriado por John Logan em *Penny dreadful*

Auricélio Soares Fernandes¹
Luiz Antonio Mousinho Magalhães²

Resumo: Este artigo tem o objetivo de apresentar uma leitura do arco narrativo do personagem Dorian Gray, no seriado de televisão *Penny dreadful* (2014-2016). Compreendemos que essa produção televisiva criada por John Logan materializa questões relevantes para pensarmos os contextos contemporâneos da adaptação (HUTCHEON, 2013; STAM, 1992; 2006), principalmente se levarmos em conta as concepções específicas dos seriados televisivos e seu foco na persistência e atualização (JOST, 2012) e na repetição (ECO, 1989). Por meio de uma análise qualitativa, discutiremos os variados sentidos da inserção de elementos pictóricos, como fotografias e retratos, e sua relação com o personagem Dorian Gray. Tal leitura será desenvolvida através da observação da *mise-en-scène* no seriado. Nesse quesito, os estudos de Betton (1987), Bordwell e Thompson (2013) e Martin (2005) serão primordiais para explorarmos algumas construções de sentidos que cercam o referido personagem.

Palavras-chave: *Penny dreadful*; retratos; fotografias; Dorian Gray.

Between photographs and portraits of Dorian Gray: the wildean dandy recreated by John Logan in *Penny dreadful*

Abstract: This paper aims to present a reading about the narrative arc of the character Dorian Gray, in the television series *Penny dreadful* (2014-2016). We understand that this television production created by John Logan materializes relevant issues for the reflection about the contemporary contexts of adaptation (HUTCHEON, 2013; STAM, 1992; 2006), especially if we take into account the specific conceptions of television series and their focus on persistence and updating (JOST, 2012) and repetition (ECO, 1989). Through a qualitative analysis, we will discuss the varied meanings of the insertion of pictorial elements, such as photographs and portraits, and their relationship with the character Dorian Gray. Such approach will be developed through the observation of the *mise-en-scène* in the series. In this regard, the studies by Betton (1987), Bordwell and Thompson (2013) and Martin (2005) will be essential in order to explore some constructions of meanings that surround the focalized character.

Palavras-chave: *Penny dreadful*; portraits; photographs; Dorian Gray.

¹ Auricélio Soares Fernandes é professor adjunto I de Língua e Literaturas de Língua Inglesa na Universidade Estadual da Paraíba. Doutor e Mestre pelo Programa de Pós-graduação em Letras (UFPB) na área de Estudos Comparados. E-mail: auriceliosoaesfernandes@gmail.com

² Luiz Antonio Mousinho Magalhães é professor titular do Programa de Pós-graduação em Letras e do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Doutor em Teoria e História Literária pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). E-mail: luizantoniomousinho@gmail.com

Introdução

Quando foi lançado pelo canal anglo-americano Showtime em 2014, o seriado televisivo *Penny dreadful* foi amplamente aclamado tanto pela crítica jornalística quanto pela acadêmica ao longo de suas três temporadas. Por vezes referido como um *gothic pastiche*, *gothic collage* e tantas outras denominações que cercam a chamada era do *mashup* (LESSING, 2008), o seriado criado por John Logan, de fato, acopla vários gêneros literários e cinematográficos, do *horror gore* ao drama, do *western* ao gênero policial, resultando numa ampla colagem de textos literários e personagens icônicos da tradição inglesa.

Como uma adaptação televisiva declarada de inúmeras obras literárias, a série se converteu num tipo de “projeto Frankenstein”, uma vez que o roteirista John Logan “costura” as tramas de romances ingleses do século XIX para então compor um novo texto. Esses “não são os elementos centrais da série, contudo, as temáticas que envolvem cada personagem são conciliadas, resumidas, estilizadas e reformuladas para dar origem à ideia principal da narrativa audiovisual” (DAVINO, 2014, p. 71), que é a humanização do monstro no contexto pós-moderno.

Penny dreadful recria, reinterpreta, adiciona e exclui elementos narrativos dos seus intertextos ao ser transposta para a tela. Além disso, se pensarmos numa concepção dialógica do discurso ao analisar a série, veremos as conexões que cada personagem da série estabelece um com o outro e “elabora meios mais sutis e mais versáteis para permitir ao autor infiltrar suas réplicas e seus comentários no discurso de outrem” (BAKHTIN, 1988, p. 150), o que, por sua vez, é característico da estrutura da própria narrativa seriada televisiva, cujo discurso híbrido engloba elementos do cinema, da telenovela, da literatura e de outros discursos artísticos em diversos níveis dialógicos.

No tocante às discussões das formas seriadas na televisão, François Jost (2012), no estudo *De que as séries americanas são sintoma?*, afirma que a imensa popularidade das séries norte-americanas se dá pela ênfase na questão da atualidade. Esta, continua Jost (2012, p. 29), guia a outra, o “acesso bem mais universal às séries, a persistência. É atual aquilo que persiste, que os telespectadores [...] sentem como contemporâneo”. Tais concepções também dialogam com a visão de Umberto Eco (1989), que teoriza sobre uma tipologia da repetição. Eco (1989, p. 121) afirma que nas HQ's, música, dança, no cinema comercial e “do assim chamado *seriado* de televisão, [...] tem-se a impressão de ler, ver, escutar sempre alguma coisa nova enquanto, com palavras inócuas, nos contam sempre a mesma história”.

O autor aborda questionamentos acerca da presença do serial dos meios de comunicação, indagando que essas formas de arte foram menosprezadas pela arte “moderna”, mas adequam-se

à estética pós-moderna (ECO, 1989), uma vez que a presença da arte em série, no sentido geral do termo, é tão significativa nos meios de comunicação de massa contemporâneos que esse fator não pode ser ignorado. Seja através da repetição (ECO, 1989), persistência (JOST, 2012) ou por variações, “o programa de televisão é concebido como um sintagma-padrão, que repete o seu modelo básico ao longo de um certo tempo com variações maiores ou menores” (MACHADO, 2000, p. 84).

Como discutiremos posteriormente, o seriado *Penny dreadful* se constrói a partir de diálogos intertextuais nos quais “a citação é explícita e consciente” (ECO, 1989, p. 125). Nesse contexto, “estamos próximos da *paródia* ou da *homenagem* ou, como acontece na literatura e arte pós-moderna, do jogo irônico sobre a intertextualidade, romance sobre o romance e sobre as técnicas narrativas, poesia sobre poesia, arte sobre arte” (ECO, 1989, p. 125). “Dessa forma, [...] temos a obra que fala de si mesma, [...] que fala da própria estrutura, do modo como é feita. A rigor, tal procedimento aparece só em relação a obras de vanguarda, e parece estranho às comunicações de massa” (ECO, 1989, 128).

Esse seriado se passa na Era Vitoriana, e sua trama é, sobretudo, formada a partir de alguns personagens provindos da literatura inglesa do século XIX, já conhecidos pelos leitores de *Drácula*, *O médico e o monstro*, *Frankenstein* e *O retrato de Dorian Gray*, mas que na série ganham uma nova roupagem em suas caracterizações, aprofundando questões de sexualidade, identidade, existência e, principalmente, monstrosidade.

Penny dreadful também representa ansiedades provindas do gótico vitoriano, que reflete inquietações urbanas do homem e da sociedade inglesa na Londres do século XIX. É nesse espaço, considerado violento, decadente e propício aos prazeres e transgressões sociais e morais, que vemos os personagens principais cometerem inúmeros crimes e pecados. Mas, para além disso, como afirma Linda Dryden (2003), o gótico vitoriano surge como uma crítica ao intenso moralismo desse período histórico e, nesse quesito, muitos personagens da ficção refletem o duplo caráter do homem e o terror da modernidade.

Adentrando na galeria de retratos de Dorian Gray em *Penny Dreadful*

Em *Penny dreadful*, o espaço em que Dorian Gray vive, sua mansão, é cercado de elementos simbólicos que corroboram a discussão de seus múltiplos reflexos, ou, por assim dizer, as inúmeras experiências que ele desempenha durante o seriado. Entre estes, citamos o espelho e os retratos de sua mansão, sua íntima relação com a música, a arte e os prazeres que vivencia das mais distintas formas, acentuando, assim, o hedonismo do romance de Wilde. Contudo, Dorian Gray

revela discursos que dialogam com as concepções estéticas do próprio Wilde sobre a Beleza e a Arte.

Somos apresentados a esse personagem especificamente no episódio dois da primeira temporada (To1EPo2), através da prostituta tuberculosa Brona Croft, que foi convidada a prestar serviços para o jovem, conhecemos sua mansão vitoriana numa movimentada rua de Londres. Ao entrar na mansão, Brona se depara com a excessiva decoração pictórica da casa, até que percebe o jovem Dorian Gray, de costas, observando as dezenas de quadros pintados numa espaçosa sala.

É também no espaço da casa de Dorian Gray que ocorrem os crimes e pecados cometidos pelo personagem, da primeira à última temporada. O salão principal da mansão de Dorian Gray, como já abordamos, é permeado de inúmeros retratos, e, por trás de uma dessas pinturas, há também uma passagem secreta com um corredor de espelhos que nos leva a outro pequeno espaço onde está guardado o segredo que o mantém sempre jovem e belo: o retrato monstruoso que absorve e reproduz as suas transgressões.

Numa sequência de imagens que se alternam em plano geral e plano médio, percebemos o personagem observar as pinturas de sua mansão, quando posteriormente é surpreendido pela presença de Brona Croft. O destaque da *mise-en-scène* recai nos elementos de decoração do ambiente em tons de cinza (*gray*), com referência ao próprio nome do personagem. Na mesma sequência, vemos uma aproximação entre esses dois personagens, que é destacada pelo reflexo embaçado do piso da casa.

Tal ocorrência funciona como uma técnica de espelhamento, que duplica o sentido do que está sendo exposto através da metaficção. Esse tipo de ficção é consciente de seu próprio *status* como construção narrativa e linguística (WAUGH, 1984). Assim, o espelhamento também pode ser utilizado esteticamente como a antecipação de dois acontecimentos que serão explorados no decorrer da segunda e terceira temporadas de *Penny dreadful*: a morte e, posteriormente, ressuscitação da personagem Brona Croft como Lily Frankenstein; e também os segredos do retrato de Dorian Gray, descobertos pela transgênero Angelique, com quem o personagem terá um breve relacionamento amoroso. Brona Croft será revivida no laboratório de Victor Frankenstein através dos seus procedimentos científicos “não-convencionais”, assim como ele fez com Proteus e a Criatura.

Em sua segunda vida, Lily desempenhará o papel de outra personagem feminina, agora amedrontadora, empoderada e vingativa. Na última temporada da série, Lily recrutará prostitutas que, assim como ela, sofreram as mais diversas formas de abuso nas mãos de homens, iniciando

então um plano de domínio sobre o sexo masculino. Assim, Lily será o reflexo contrário, como no espelho, da submissa Brona Croft.

Ainda quanto ao caráter autorreferente do episódio, temos outra cena em que Dorian Gray é apresentado no mesmo espaço principal de sua mansão, a imensa galeria de quadros. Primeiro, o semblante do personagem aparenta estar entediado, ao observar a prostituta Brona Croft que posa de modelo, para um fotógrafo particular.

Sharon Gosling (2015) afirma que o uso da fotografia em *Penny dreadful* apresenta três funções:

Primeiro, vemo-la sendo usada como uma ferramenta no desenvolvimento da pornografia, registrando a extravagância de Brona, no encontro amoroso sanguinário com Dorian. Então, vemos a fotografia ser usada nas primeiras formas de investigação forense, quando o Inspetor Galsworthy pede fotografias da cena do crime de Spitalfields, com corpos despedaçados de mãe e filha *in loco* [...]. Depois, vemo-la capturar o primeiro retrato impassível de Miss Ives – um momento austero, congelando no tempo a cautelosa ansiedade em seus olhos, mas também revelando sua determinação quando ela escolhe olhar diretamente para as lentes da câmera (GOSLING, 2015, p. 118, tradução nossa)³.

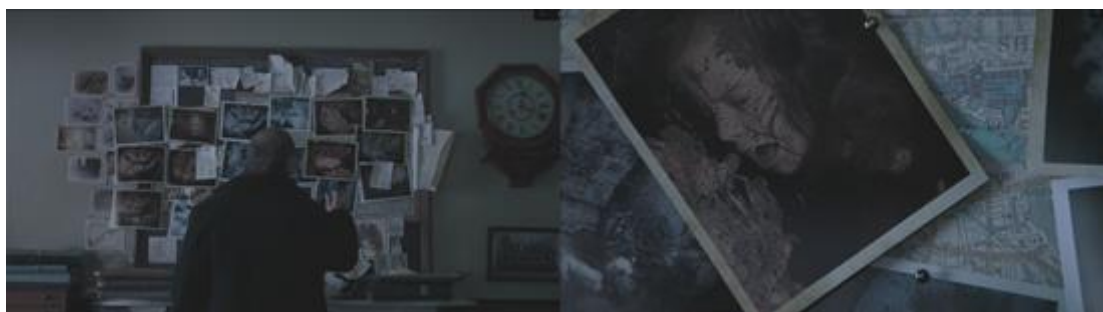


Imagem 1 : Mural de fotos com cenas de crimes sensacionalistas na série
Fonte: Composição a partir de *print screen* de *frames* da série *Penny dreadful*.

Ainda no T01E02, recursos autorreflexivos podem ser vistos através de fotografias na cena (acima) em que Sir Malcolm Murray se dirige ao escritório de investigação da polícia para saber informações sobre os crimes brutais que estão ocorrendo em Londres. Num painel de fotografias montado na parede da delegacia, vemos imagens em *close-up* que reproduzem o efeito *gore*.

³ No original: "We see it first used as a tool in the development of pornography, recording Brona's wanton, blood tryst with Dorian. Next, we see it used in the earliest forms of forensic investigation, as Inspector Galsworthy asks for photographs of the Spitafields murder scene, with the butchered bodies of mother and child in situ. [...] After, we see it capture Miss Ives' very first, unsmiling portrait – a stern moment, freezing in time the wary anxiety in her eyes, but also revealing her determination as she chooses to look directly into the camera lens".

A violência dos crimes logo é enfatizada na fala do delegado: “Agora que os jornais e *penny dreadfuls*⁴ expuseram, temos lunáticos vindos de todo canto confessar” (PENNY DREADFUL, 2014, T01E02). Desse modo, a série mais uma vez utiliza conscientemente recursos narrativos que se reproduzem no interior do próprio programa televisivo. Aqui, as próprias fotografias expostas no mural da delegacia de Londres refletem a estética violenta e *gore* de *Penny dreadful*, além de expor também a primeira referência aos *penny dreadfuls*, que dão nome à série.

Além disso, no decorrer da cena em que Dorian Gray contempla Brona Croft, percebemos um dos elementos mais relevantes na caracterização do personagem: as vestimentas luxuosas. O personagem usa um roupão de seda preto desenhado com arabescos dourados e anéis dourados nos dedos, seguindo o estilo dos dândis decadentes da Era Vitoriana. Posteriormente, o personagem começa a observar as expressões e comportamento de Brona diante da máquina de fotografia e pede para que a moça comece a se despir. O clímax da cena ocorre quando Brona tosse e expele sangue pela boca, sintoma característico da tuberculose, o que faz Dorian Gray sentir-se morbidamente atraído pela moça, principalmente pelo seu atual estado de saúde.



Imagem 2: O olhar de Dorian Gray: voyeurismo ou tédio?

Fonte: Composição a partir de *print screen* de *frames* da série *Penny dreadful*

A cena completa merece destaque por sua iluminação, recurso que está igualmente atrelado à caracterização dupla do personagem. À esquerda na Figura 2, acima, em plano médio, vemos Dorian Gray sentado e centralizado num ambiente escuro, com pouco uso de iluminação; nesse local, apenas as luzes de algumas velas postas em candelabros aparecem. À direita, por outro lado, temos três personagens em um plano geral que focaliza toda a parede principal do salão de retratos da mansão Gray, com Brona ao centro, no meio de uma cortina vermelha, cor simbólica para a ação da cena. Nela, a luz-chave, como aponta Bordwell e Thompson (2013, p. 225),

⁴ No denominado período vitoriano, a Inglaterra presenciava o crescimento econômico e o desenvolvimento das técnicas de impressão popularizou a leitura de jornais, folhetins e revistas. Como resultado dessa popularização da leitura, a ficção gótica moderna também trouxe ao público histórias de crimes hediondos, vampiros, bruxas, ladrões, entre outros, através dos *penny-dreadfuls*, folhetos baratos difundiram histórias com temáticas do gótico para um público leitor menos abastado, uma vez que seu preço, *one penny* (um centavo), era acessível às classes sociais mais baixas.

“proporciona a iluminação mais dominante [...], é mais direcional e, geralmente, corresponde à fonte de luz de motivação no cenário”, cuja ênfase está na modelo sendo fotografada no centro da sala entre os diversos quadros nas paredes.

Nesse sentido, outro ponto importante que merece comentário são as imagens fotografadas em poses sérias através de imagens encenadas, como num *tableau vivant*, que é “resultado da estética onde o fotógrafo pensa o espaço da representação como uma espécie de palco de teatro sobre o qual os modelos vêm atuar” (POIVERT, 2016, p. 104), bem como faz o personagem Dorian Gray de Oscar Wilde, ao tentar “reproduzir o encanto acidental das afetações elegantes” (WILDE, 2014, p. 231), típicas de um dândi.

Ao perceber a fragilidade e estado de decadência de Brona Croft, Dorian Gray então vai ao encontro da personagem, declarando: “Nunca fodi uma criatura moribunda antes. Será que sente as coisas mais profundamente? Você sente dor?” (PENNY DREADFUL, 2014, T01E02), demonstrando sentir prazer no sofrimento alheio, se não na decadência alheia, iniciando o ato sexual com Brona, que foca o personagem mais uma vez de costas, agora com a iluminação central, “reconhecida por sua tendência a eliminar sombras” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 223).

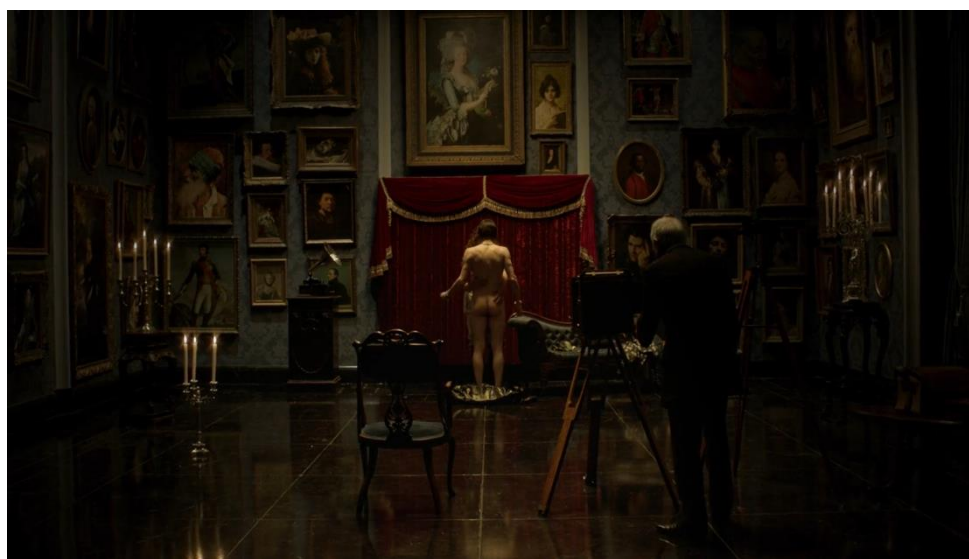


Imagem 3: Dorian Gray e Brona sendo fotografados em ato sexual
Fonte: *Print screen de frames da série Penny dreadful.*

Além disso, na cena que retrata Dorian Gray, percebemos dois recursos que a série adiciona ao personagem homônimo do romance de Oscar Wilde: traços psicológicos de sadomasoquismo⁵

⁵ “Termo forjado por Sigmund Freud, a partir de sadismo e masoquismo, para designar uma perversão sexual baseada num modo de satisfação ligado ao sofrimento infligido ao outro e ao que provém do sujeito humilhado. Por extensão, esse par de termos complementares caracteriza um aspecto fundamental da vida pulsional, baseado na simetria e na reciprocidade entre um sofrimento passivamente vivido e um sofrimento ativamente infligido” (ROUDINESCO; PLON, 1998, p. 681).

e voyeurismo⁶. A adição desses elementos psicanalíticos produz outros sentidos na análise do personagem e também pode funcionar como a intenção do diretor e dos produtores de acrescentar componentes diegéticos para dar continuidade à construção das personagens ao longo do seriado.

Nesse contexto, apoiamo-nos nas considerações de Bazin (1991), que concorda com a visão criativa da adaptação, na qual a liberdade de interpretação do texto-fonte e mesmo a releitura do adaptador tornam-se um processo de livre criação, apontando que “a arte não é um simples servo, um simples transmissor de outras ideologias; em vez disso, tem seus próprios processos independentes e seu papel ideológico” (STAM, 1992, p. 24). As considerações de Linda Hutcheon (2013) também são relevantes para discutir o seriado como um todo, bem como a construção narrativa do personagem Dorian Gray, uma vez que a autora afirma que a adaptação pode também ser considerada como “uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” (HUTCHEON, 2013, p. 30). Assim, apontamos que esses três modos de conceber a adaptação podem ser usados para analisarmos a série *Penny dreadful*.

John Logan, produtor da série, aponta as razões de retratar o personagem de Oscar Wilde com uma caracterização que ao mesmo tempo exclui e adiciona elementos do romance:

Porque eu tive a oportunidade de explorar o personagem de maneira diferente, eu decidi evitar alguns paradigmas sobre ele [...]. O que me fascina sobre Dorian Gray é a eternidade – a tristeza essencial de um personagem que nunca irá morrer. Todas as conexões humanas que ele faz são transitórias, por que elas vão envelhecer e morrer, o que não acontecerá com ele. Isso o tem deixado, quando o encontramos em *Penny Dreadful*, distante de seu coração, alienado de suas próprias afeições (apud GOSLING, 2015, p. 108, tradução nossa)⁷.

Conforme as concepções de Bazin (1991), Hutcheon (2013) e Stam (2006), afirmamos que, em primeiro lugar, na construção narrativa da série, há a inserção declarada de ao menos sete romances, novelas e *penny dreadfuls* da literatura inglesa do século XIX, sem citar os outros personagens isolados de outras tradições literárias, como Caliban e Hécate, das peças *A*

⁶ “No voyeurismo, é o órgão visual que desempenha o papel de zona erógena. [...] O olho, a zona erógena mais distante do objeto sexual, desempenha um papel particularmente importante nas condições em que se realizará a conquista desse objeto, transmitindo a qualidade especial de excitação que o sentimento da beleza nos dá. Chamaremos as qualidades do objeto sexual de excitantes. Essa qualidade determina, por um lado, um aumento da excitação sexual, ou a provoca, se ela ainda falta” (KAUFMANN, 1996, p. 380).

⁷ No original: “Because I had the opportunity to explore the character differently, I chose to step away from some Oscar Wilde’s paradigms about him. [...] what fascinates me about Dorian Gray is eternity – the essential sadness of a character who will never die. Any human connections he makes are transitory, because they’re going to age and die and he’s not. It has made him, by the time we meet him in *Penny Dreadful*, aloof to his heart, alienated from his own affections”.

*tempestade*⁸ e *Macbeth*, de William Shakespeare. Além disso, há também o ato criativo e subjetivo do diretor recuperar determinados textos-fonte.

Essa prática pode ser encarada com o objetivo de restaurar ou retomar o texto literário, explicitando os seus não-ditos, como ocorre com o personagem Dorian Gray. Ainda, o extensivo engajamento intertextual literário e artístico é evidente ao longo de toda a série. Suas referências a autores e poetas, poemas, obras, óperas, peças teatrais, obras românticas e vitorianas, entre outras, dialogam com a concepção estética da série, “gerando uma pluralidade de vozes que não se fundem em uma consciência, mas que, em vez disso, existem em registros diferentes, gerando um dinamismo dialógico entre elas próprias” (STAM, 2006, p. 96).

Assim como a Criatura de *Frankenstein*, Dorian Gray serve como uma “mistura complexa” do personagem criado por Oscar Wilde, resultando na visão da “adaptação e interpretação do próprio John Logan para a série” (GOSLING, 2015, p. 150, tradução nossa)⁹. Além desses aspectos, em *Penny dreadful*,

Dorian Gray encarna o homem decadente do fim de século XIX e sintetiza toda atmosfera obscura, melancólica, psicosssexual e pessimista do seriado. Apesar de compactuar de um dandismo e hedonismo exacerbados, esse personagem exprime o vazio do homem moderno, vivendo a vida no limite, sem se importar com a moralidade. Sua imortalidade e beleza, tanto na série quanto no romance de Oscar Wilde, não são sinônimos de completude espiritual, mas sim de um certo niilismo (FERNANDES; MAGALHÃES, 2018, p. 140).

O personagem criado por John Logan representa o dândi decadente do fim do século XIX, aquele que vive intensamente os prazeres mundanos que lhe são possíveis, mas isso não é o suficiente para completar sua realização pessoal. O efêmero e o hedonismo parecem ser as palavras que o definem, expressando sua insatisfação com o mundo. Como uma colagem de outros personagens da ficção televisual contemporânea, como Dandi Mott, do seriado *American horror story*, excêntrico e preso em seu próprio mundo, Dorian Gray representa um misto de características do próprio autor Oscar Wilde pelo excesso de dandismo, ressoando ainda ecos do personagem homônimo do filme *O retrato de Dorian Gray* (2009), de Oliver Parker, cuja ênfase na sexualidade indefinida é bastante retratada em *Penny dreadful*.

⁸ Harold Bloom, em *Shakespeare: A invenção do humano*, aponta que Caliban, que tem fala de pouco mais de 100 linhas em *A Tempestade*, é o personagem que mais se destaca na peça. Metade homem, metade monstro marinho, Caliban contém pathos autêntico, mas não pode ser interpretado como um personagem admirável. Bloom acrescenta que a peça de Shakespeare da qual o personagem da Criatura leva o nome em *Penny dreadful* é praticamente desprovida de enredo e a própria tempestade provocada por magia é o único evento externo que serve como incidente.

⁹ No original: “[...] is a complex mix [...] of John Logan’s own adaptation and interpretation of that for the series”.

Para além de niilista, o personagem Dorian Gray da série “é etéreo, aparentemente distante do persistente avanço do tempo, se movendo através do mundo e todos os seus prazeres – e dor [...]” (GOSLING, 2015, p. 108, tradução nossa)¹⁰, como ocorre nas cenas em que o jovem se encontra com a prostituta Brona e esta expele sangue no rosto de Dorian Gray, o que desperta ainda mais o desejo de Dorian pela jovem prostituta. Ainda nessa mesma cena, que dura 3 minutos e 15 segundos, a ênfase da *mise-en-scène* recai sobre uma câmera fotográfica vitoriana cuja lente frontal reflete os corpos nus de Dorian Gray e Brona Croft sendo fotografados durante o ato sexual. Assim, o reflexo que vemos na lente da câmera duplica a própria imagem que vemos: a que nós espectadores vemos na cena retratada e a que o fotógrafo captura na cena, que foca Dorian de costas, em um plano médio.

De acordo com Annabela Rita (2010), a *mise-en-abyme* acarreta também a redundância, o que resulta na previsibilidade da ficção. Assim, na série *Penny dreadful*, o uso dessa técnica de espelhamento antecede o caráter duplo dos personagens, como será discutido mais adiante. Nesse mesmo episódio, durante o baile de Mr. Ferdinand Lyle, Vanessa nota o jovem Dorian Gray, que logo se apresenta à personagem. Numa atmosfera de sedução e mistério, ambos os personagens se sentem atraídos um pelo outro, quando Dorian revela, “É um prazer Srta. Ives, eu não pude deixar de notar seu ceticismo” (PENNY DREADFUL, 2014, T01E02), enquanto a jovem se encontra a observar a decoração da mansão de Mr. Lyle. A personagem então responde: “Acha mesmo que sou cética?” (PENNY DREADFUL, 2014, T01E02). Dorian continua: “... com a sala, bem agressiva com os motivos chineses e geograficamente excêntrica no mínimo. Essa mesma sala é japonesa, siamesa, egípcia e balinesa” (PENNY DREADFUL, 2014, T01E02).

No trecho do diálogo inicial entre ambos os personagens, Dorian Gray faz um breve comentário sobre a decoração da mansão de Mr. Lyle, apresentando a sala como um espaço de concepção esteticista, “caracterizada pelo interesse em arte japonesa, pela evocação de certos estados de espírito, pela exploração de sofisticadas combinações de cores, pela ênfase na inventividade da arte, pela descrição ocasional de uma forma de arte em termos de outra” (LITTLE, 2010, p. 90). A caracterização do figurino de Dorian Gray na cena logo nos remete a um dândi vitoriano, como o próprio Oscar Wilde.

O dândi é um homem elegante que consagra a sua vida a reformular a sua existência por meio da elegância, dirigindo cada uma de suas faculdades para o seu aperfeiçoamento espiritual. No entanto, nem tudo se resume ao belo e à bela aparência no espaço público, pois o dandismo não pode

¹⁰ No original: “Dorian is ethereal, seemingly removed from the relentless march of time, moving through the world and all its pleasures – and pain – at a slight, alienated distance”.

dispensar a reflexão crítica e a constante revisão de sua atitude. Nessa perspectiva, tenta inovar seus modos e maneiras alterando seu vestuário e sua vida, seu trabalho consiste nesse esforço: apresentar a sua diferença. [...]. O dândi tem a capacidade de permanecer na memória das pessoas a partir de sua capacidade alquímica de transcender o comum em algo extraordinário. Ele performa a sua própria vida. O instante é, para o dândi, o símbolo de uma realização única do trabalho de si como um ritual a ser experimentado e vivido esteticamente. Para cada um de seus atos há uma dimensão ascética obtida pelo estudo calculado e reflexivo do belo gesto. [...] Em 1863, o dandismo havia se afirmado como uma manifestação de uma condição de existência para além do dinheiro, da classe e da aparência. Fazer de si mesmo uma obra de arte era o imperativo que ofereceria ao dândi o *ethos de exceção* (ADVERSE, 2018, p. 117-121).

Na série, o personagem Dorian Gray se utiliza dos preceitos do Esteticismo como se fosse um próprio artista ou intelectual do movimento, expondo o seu conhecimento para tentar “provocar uma variedade complexa [...] de reações sensuais e intelectuais no observador” (LITTLE, 2010, p. 90), que é Vanessa Ives. Assim, o personagem tenta seduzir Vanessa explicando-lhe os motivos artísticos do lugar em que ambos se encontravam no momento. Esse personagem também nos é apresentado como uma caracterização do típico herói byroniano: charmoso, bonito, educado, rico e sedutor e, principalmente, entediado com a vida.

No episódio seis da primeira temporada de *Penny dreadful*, temos uma primeira indicação da transitoriedade do personagem Dorian Gray, que parece começar a se render aos seus sentimentos por Vanessa Ives. Assim, até esse episódio da série, Dorian começa a ser caracterizado como um *round character*¹¹ e passa a mudar na perspectiva narrativa da série. Dorian Gray vai à casa de Sir Malcolm desculpar-se com Vanessa por ter saído do teatro na noite anterior sem despedir-se da moça e, na ocasião, a convida para outra aventura. Na casa do jovem, Vanessa Ives tem a experiência de ser fotografada pela primeira vez, enquanto Dorian refuta: “Eu te invejo por isso. Como nunca foi fotografada?” (PENNY DREADFUL, T01E06). Vanessa Ives inicia o diálogo com o jovem:

[VANESSA] É engraçado na verdade. Eu tenho um pouco de resistência.

[DORIAN] Então porque concordou?

[VANESSA] Você parece nascido para vencer a resistência [...] Há tribos nativas que creem que você dá um pedaço da alma quando é fotografado.

[DORIAN] Talvez você se dê.

[VANESSA] E o que você fará com esse pedacinho da minha alma?

¹¹ O termo *round character* é atribuído ao romancista inglês E. M. Forster em *Aspects of Novel*. Em *A personagem do romance*, Antonio Candido (2014) traduz o termo como personagem esférico, discutindo que esses personagens “[...] não são claramente definidas por Forster, mas concluímos que as suas características se reduzem essencialmente ao fato de terem três, e não duas dimensões; de serem, portanto, organizadas com maior complexidade e, em consequência, capazes de nos surpreender [...] de maneira convincente [...]” (CANDIDO, 2014, p. 63).

[DORIAN] Eu a protegerei.

[VANESSA] E você? Já foi muito fotografado?

[DORIAN] Prefiro pinturas. Fotografias são ironicamente impermanentes. Capturam um momento perfeito no tempo. Uma pintura capta a eternidade.

[VANESSA] Nunca fui pintada. Não posso dizer (PENNY DREADFUL, T01E06).

Aqui, o conteúdo do diálogo entre os dois personagens explora questões filosóficas relevantes no contexto do seriado e do personagem Dorian Gray. O tópico da conversa revela ainda a crença vitoriana de que a fotografia aprisionava a alma dos que eram fotografados. Adentrando na discussão sobre fotografias e pinturas e sua relação com perfeição e eternidade, vocábulos que caracterizam Dorian Gray e sua mansão em *Penny dreadful*, o personagem admite ter preferência por pinturas, pois estas não são temporárias como as fotografias, mas sim, eternizam o momento quando pintado, como acontece com seu monstruoso retrato.

No final dessa cena há mais uma ocorrência do espelhamento quando Vanessa Ives, segundos antes de ser fotografada, vê sua imagem no reflexo da lente frontal da câmera. “Então eventualmente, Vanessa possuída preenche o espaço circular da câmera, refletindo sobre os mais obscuros desejos pornográficos que uma câmera pode ser usada para realizar” (GOSLING, 2015, p. 118-119), demonstrando outra possível significação do espelhamento no seriado. No momento em que é capturada pelas lentes da máquina fotográfica vitoriana, vemos a posição inexpressiva de Vanessa Ives.



Imagem 4: Vanessa Ives refletida na lente de uma câmera fotográfica vitoriana
Fonte: Composição de *print screens* de *frames* da série *Penny dreadful*.

Essa cena apresenta uma relevante significação no contexto narrativo de *Penny dreadful*, uma vez que, de fato, antecipa a entrega definitiva da alma de Vanessa Ives a Drácula, no final da série. Assim, ao decidir ser fotografada, a personagem não exprime qualquer ceticismo sobre o

aprisionamento da alma na fotografia. Nesse contexto, mais uma vez, o espelhamento funciona como recurso autoconsciente e de *mise-en-abyme* no plano diegético da série.

A fotografia em que Vanessa Ives serviu de modelo, agora materializada em papel, aparece no segundo capítulo da segunda temporada. Na imagem acima, à direita, vemos Dorian Gray observar a fotografia de Vanessa Ives, quando é interrompido pela prostituta Angelique, a personagem transgênero com quem terá um breve relacionamento nessa temporada. Em suas próprias palavras, Angelique vive “para chocar” (PENNY DREADFUL, To2Eo2), o que chama a atenção de Dorian Gray, que vê nessa personagem a “possibilidade de um novo jogo amoroso/sexual no qual a não definição de gênero potencializa um novo conjunto de experiências a serem buscadas” (TAVARES; MATANGRANO, 2016, p. 208).

Além disso, a inserção de uma personagem transgênero em *Penny dreadful* dialoga com o contexto contemporâneo da adaptação e também atualiza questões inquietantes da sexualidade na sociedade vitoriana, tão explícita no romance de Wilde, considerações que se ajustam ao conceito de atualidade nas séries televisivas, como expostos anteriormente por Jost (2012).

Mais uma vez, Dorian Gray se vê surpreendido quando a personagem se apresenta: "Angelique". Sem sobrenome. Completamente misterioso, não acha?" (PENNY DREADFUL, To2Eo2). Ao prolongar a conversa, Dorian Gray responde:

[DORIAN] Não sei o que achar.

[ANGELIQUE] Melhor assim. Pensar o envelheceria terrivelmente. É melhor você continuar lindo e um pouco simples. Você é lindo, sabia?

[DORIAN] As pessoas dizem que sim.

[ANGELIQUE] Não seja modesto. Tentei a modéstia uma vez, não consegui suportá-la.

[DORIAN] Posso imaginar.

[ANGELIQUE] Vi você sentado aqui e pensei comigo mesma... Bem, gosto de estar perto de coisas bonitas. Deveria ver o meu quarto. Muitos balanços e tecidos, e eu os usei bastante. Gostaria de ver meu quarto? É perto.

[DORIAN] Desculpe-me, hoje não (PENNY DREADFUL, To2Eo2).

Angelique consegue manter a atenção de Dorian Gray até o momento em que oferece um cartão com o endereço do bordel onde trabalha. Entretanto, o que mais deixa Dorian Gray atento às palavras da personagem durante o diálogo é o fato de ela misteriosamente citar o segredo do personagem na série e no romance de Oscar Wilde, que se refere à sua imortalidade. As palavras de Angelique também dialogam com as do personagem lorde Henry, do romance *O retrato de Dorian Gray*, ao dizer de outra forma que as coisas bonitas, como o personagem, não devem ter pensamentos, apenas serem admiradas, uma vez que pensar o envelheceria. Tais fatos narrados na voz de Angelique são um exemplo de prolepse.

Em *Discurso da narrativa*, Gérard Genette (1979) define o termo prolepse (*flashforward*) ou “antecipação” como “toda a manobra narrativa consistindo em contar ou evocar de antemão um acontecimento ulterior” (GENETTE, 1979, p. 38). O teórico aponta também que as prolepses “na medida em que põem diretamente em jogo a própria instância narrativa, essas antecipações no presente não constituem simplesmente factos da temporalidade narrativa, mas também factos da voz” (GENETTE, 1979, p. 69).

Além disso, “as prolepses encontram-se pouco mais que no estado de breves alusões: referem-se antecipadamente a um acontecimento que será a seu tempo contado de uma ponta a outra” (GENETTE, 1979, p. 72). O autor ainda afirma que as prolepses podem ser dos tipos completiva, aquelas que “vêm preencher de antemão uma posterior lacuna” (GENETTE, 1979, p. 69-70), ou repetitiva, “que, sempre de antemão, [ultrapassam], por pouco que seja, um segmento narrativo a vir” (GENETTE, 1979, p. 70).

Embora estejamos discutindo sobre a prolepse, o autor também observa a importância da analepse (*flashback*) na narrativa. E, assim, afirmamos que essas duas formas funcionam bem na estrutura da narrativa seriada, uma vez que “as analepses repetitivas desempenham relativamente ao destinatário da narrativa uma função de *retorno*, assim as prolepses repetitivas desempenham papel de *anúncio*” (GENETTE, 1979, p. 72). O retorno, nesse sentido, teria o objetivo de recontar a história de um personagem ou esclarecer algum ponto sobre sua caracterização e o anúncio para “prever”, ou não, o fim de tal personagem.

Ainda, “o papel desses anúncios na organização e naquilo que Barthes chama o ‘entrelaçado’ [*tressage*] da narrativa é bastante evidente, pela expectativa que criam no espírito do leitor” e do telespectador, no caso de um filme ou seriado de TV, “expectativa que pode ser imediatamente resolvida no caso desses anúncios de muito curto alcance, ou prazo, que servem, por exemplo, no fim de um capítulo, para indicar, encetando-o, o assunto do capítulo seguinte” (GENETTE, 1979, p. 72). “Mas, na maior parte das vezes, o anúncio é de muito mais largo alcance” (GENETTE, 1979, p. 73), como ocorre na caracterização dos personagens e nos desdobramentos de suas relações com o duplo em *Penny dreadful*.

Retratos de sangue

No sexto episódio da segunda temporada, há uma cena que retrata uma visão sobrenatural da personagem Vanessa Ives e que é enfatizada visualmente através do som diegético. Ao ir à procura de Victor Frankenstein para se despedir, ouvimos simultaneamente dois sons distintos, de uma valsa a tocar no baile e outro, ao fundo, com toques sombrios. A partir dessa junção, vemos a

personagem ter um devaneio e, a partir da perspectiva do olho-câmera, que é acelerada, compreendemos que o som “pode também ter uma função psicológica ou dramática, particularmente ao exprimir ou materializar a tensão mental” (BETTON, 1987, p. 36) de Vanessa Ives na cena retratada.

A partir desse acontecimento, Vanessa começa a imaginar que está a ouvir risos e todos os presentes no baile continuam a dançar, quando, por fim, ouvimos o som de violinos desafinados e então a personagem, em planos mistos de *plongée*, *contra-plongée* e câmera subjetiva, em que algumas das funções da imagem são caracterizadas pelo uso de “imagens [que] parecem estar afetadas por um coeficiente de deformação em ao que julgamos ser a visão ‘normal’, multiplicidade de foco proposital [...], a materialização, na imagem, de um visor, ou de todo objeto que remete à visão” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 61), como os quadros jorrando sangue que parecem “observar” a situação delirante na qual Vanessa Ives se encontra, e ainda “o ‘tremido’, movimento irregular que sugere infalivelmente um aparelho que capta a imagem” (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 61). Todos esses efeitos criados pela câmera reforçam o olhar subjetivo na cena retratada.

A tensão continua quando a personagem imagina estar diante de uma chuva de sangue, que brevemente a encharca e a todos diante da personagem. Nesse sentido, “a música tem uma considerável função, [...] estética e psicológica de altíssimo grau, criando um estado onírico, uma atmosfera, choques afetivos que exaltam a emotividade” (BETTON, 1987, p. 46) da personagem em cena. Posteriormente, Vanessa desmaia e cai no chão diante de todos os convidados do baile; quando então a música cessa, os convidados tentam reanimá-la e a cena se encerra. Aqui, a música “é um elemento constitutivo, um simples elemento de significação do espetáculo audiovisual, que deve evocar, sugerir sutil e discretamente, suscitar operações da consciência” (BETTON, 1987, p. 48), principalmente por não haver quaisquer diálogos durante a cena.

Além do mais, nessa cena, Vanessa Ives perpassa por três categorias de processos narrativos, conforme Martin (2005): 1) alucinação, “obsessão mental devido a um estado físico ou psíquico anormal” (p. 238); 2), vertigem, “dada por flashes, imagens desfocadas [...] e distorcidas” (p. 236); e 3), desmaio, “dado, na maior parte das vezes, por um esbatido (*flo*) terminando em desfocagem” (p. 237), como ocorre na cena descrita acima. Levando em conta que essa sóbria visão da personagem ocorre na mansão de Dorian Gray e, em específico, no salão principal, onde vemos inúmeros retratos cobertos de sangue (Figura 5), podemos ainda discutir outros significados atrelados à *mise-en-scène*.

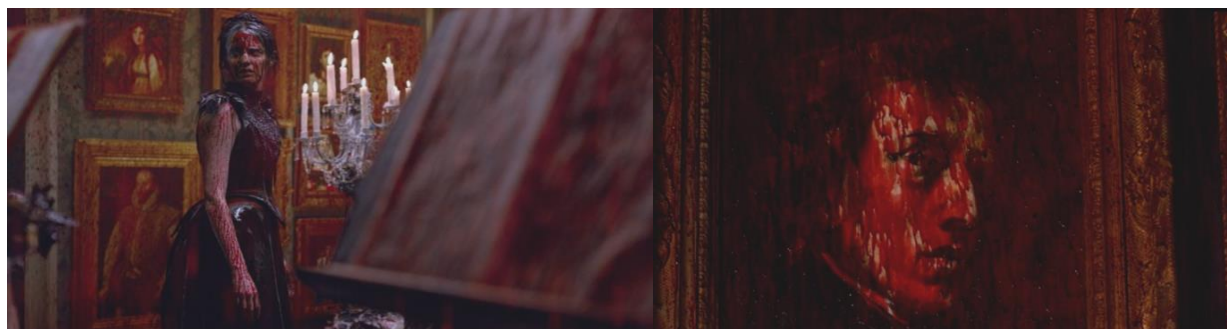


Imagem 5: Devaneios de Vanessa Ives diante do salão principal de Dorian Gray
 Fonte: Composição de *print screens* de *frames* da série *Penny dreadful*.

O destaque se dá nos quadros encharcados de sangue que parecem 'observar' Vanessa, como na imagem acima. Na cena, a *mise-en-scène* enfatiza a cor vermelha, que é também ligada à chuva de sangue que vem inundar todo o cenário em que se encontram os quadros na mansão de Dorian Gray. Obviamente, num primeiro momento, a cor retrata as visões sombrias que Vanessa Ives tem durante o baile, quando as três bruxas desejam levá-la ao Mestre.

Mas, a cor pode desempenhar diversos sentidos no contexto do episódio, bem como em toda a concepção estética da série. "Sem cair num simbolismo elementar, é evidente que a cor pode ter um eminente valor psicológico e dramático. Parece portanto que a sua utilização, se bem compreendida, pode não apenas ser uma *fotocópia* da realidade exterior" (MARTIN, 2005, p. 89), em que Vanessa, durante um breve estado de alucinação, vê tudo ao seu redor ser tomado de sangue e, apesar de a cena denotar explicitamente o horror visual que a personagem imagina ocorrer, os personagens no baile ainda parecem aproveitar o momento, não demonstrando qualquer horror ou aversão ao sangue. Nesse sentido, acreditamos que o vermelho também "preenche uma função *expressiva* e *metafórica*" (MARTIN, 2005, p. 89) ligada ao sangue, principalmente se conectarmos o personagem Dorian Gray ao ambiente em que vive, sua mansão.

Desde o primeiro momento em que somos apresentados a esse personagem, da primeira à última temporada, o sangue é um elemento recorrente. No T01E02, vemos que Dorian Gray sente prazer ao observar a prostituta doente Brona Croft expelir sangue em seu rosto; no T01E04, novamente o personagem sente prazer ao ver sangue no seu rosto quando participa de um jogo em que cachorros destroçam ratos no subúrbio de Londres; noutro episódio, Vanessa Ives protagoniza uma cena de sexo com Dorian Gray e corta seu peito com um punhal, despertando ainda mais prazer sexual no personagem.

No tocante à *mise-en-scène*, o cenário principal, o salão onde vemos a galeria de pinturas na mansão de Dorian Gray, também denota importante significação no plano diegético da série. "Quando o cineasta usa a cor para criar um paralelo entre elementos do cenário, o motivo da cor

pode ficar associado a vários adereços” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 216), como os quadros na parede que visualmente parecem sangrar.

O sangue é também um elemento relevante na terceira temporada de *Penny dreadful*, quando ocorre uma cena de sexo entre Justine, Lily e Dorian Gray, que são retratados encharcados no sangue de uma vítima que Justine assassina.

Mas é a partir da ablução¹² de sangue, ato ou efeito de abluir-se ou se lavar com sangue, que a *mise-en-scène* focaliza no cenário e na cor. A cena também representa um momento de sadismo, uma vez que “trata-se de ter prazer com a destruição contemplada, a destruição mais amarga sendo a morte do ser humano” (BATAILLE, 1989, p. 14). A ablução também pode se relacionar com o banho de sangue (*bath blood*), um tropo comum no cinema e na TV em que personagens geralmente associados à vaidade ou à imortalidade são representados banhando-se no sangue de suas vítimas, mas em banheiras (*bathtubs*).



Imagem 6: O sacramento de sangue entre Justine, Lily e Dorian
Fonte: *Print screen de frames da série Penny dreadful.*

Outras representações da ablução de sangue também incluem a chuva de sangue, como na famosa cena do baile nas diversas adaptações fílmicas de *Carrie* (1976, 1999, 2002, 2013), quando a personagem usa dos seus poderes sobrenaturais para se vingar daqueles que tentaram ridicularizá-la na entrega do prêmio de rainha do baile. Essa cena de *Carrie* também dialoga com a de Vanessa Ives no baile de sangue (To2EP05) já discutida anteriormente; o personagem Dandy Mott, em *American horror story* (To3EP08), também se banha no sangue de sua mãe; Evelyn Pool (Madame Kali), em *Penny dreadful*, também se banha no sangue no To2EP01; em *Blade – o caçador de*

¹² Substantivo derivado do verbo transitivo abluir: 1) purificar, lavando; 2) purificar-se através de uma lavagem. Fontes: <<https://www.lexico.pt/abluir/>> e <<https://dicionario.priberam.org/abluir>>. Acesso em: 19 fev. 2020.

vampiros, uma chuva de sangue na abertura do filme mostra dezenas de vampiros que atacam um mortal numa boate.

Mas a construção simbólica e monstruosa dos diversos tipos de ablução de sangue em filmes e seriados está ligada às lendas populares que cercam a personagem histórica Elizabeth Bathory, conhecida como a “Condessa de sangue”. Bathory era uma nobre húngara nomeada como “a assassina mais prolífica da humanidade, acusada de torturar jovens virgens, arrancando a carne de seus corpos vivos com os dentes e banhando-se em seu sangue em busca pela eterna juventude”¹³ (KÜRTI, 2009, p. 136, tradução nossa). Comparada por vezes a Vlad Tepes, Príncipe da Valáquia que inspirou o personagem Drácula, de Bram Stoker, Elizabeth Bathory, “por outro lado, é conhecida como torturadora e devoradora de carne [...]”¹⁴ (KÜRTI, 2009, p. 136, tradução nossa), que cometia atos de sadismo e monstruosidades, como Lily Frankenstein e Dorian Gray. Vlad e Bathory têm importância na construção do mito do vampiro e do sangue como fonte de vida e juventude, e “ambas as figuras históricas são ligadas ao vampirismo, licantropia, bruxaria e magia negra”¹⁵ (KÜRTI, 2009, p. 136, tradução nossa), temas centrais do gótico materializados em *Penny dreadful*.

Logo após assassinar sua amante Angelique, Dorian Gray inicia um relacionamento amoroso com Lily Frankenstein, com quem de início partilha sua monstruosidade e imortalidade. Através do diálogo iniciado por Lily sobre o salão principal na mansão de Dorian Gray, vemos uma relação intrínseca entre o espaço e o personagem:

[LILY] Tantas coisas você deve fazer aqui. Tanto espaço vazio para preencher com suas... aventuras.
[DORIAN] Mas gosta de aventuras!
[LILY] Quem não gosta? Você é um homem muito interessante, Dorian. Não pode ser tão puro quanto seu rosto sugere.
[DORIAN] E você é? Quanto ao quarto, encontro distrações para preenchê-lo. Já promovia bailes, como você sabe. E o encontro ocasional de amigos de mesma opinião. Sessões de fotografia.
[LILY] O que você fotografa?
[DORIAN] Todas as formas de vida. Realizei encontros da Sociedade Teosófica¹⁶ aqui.

¹³ No original: “[...] the most prolific murderess of mankind, she is accused of torturing young virgins, tearing the flesh from their living bodies with her teeth and bathing in their blood in her quest for eternal youth”.

¹⁴ No original: “[...] on the other hand is renowned as a torturer, an eater of flesh [...]”.

¹⁵ No original: “[...] both historic figures are connected to vampirism, lycanthropy, witchcraft and black magic”.

¹⁶ Conforme Lindemann e Oliveira (1993, p. 34), a origem da palavra Theosophia é grega e significa primária e literalmente Sabedoria Divina. Foi cunhada em Alexandria, no Egito, no século III da nossa era por Amônio Saccas e seu discípulo Plotino, que eram filósofos neoplatônicos. Fundaram a Escola Teosófica Eclética e também eram chamados de Philalethes (Amantes da Verdade) e Analogistas, porque não buscavam a Sabedoria apenas nos livros, mas através de analogias e correspondências da alma humana com o mundo externo e os fenômenos da Natureza. Desta forma, a palavra “Teosofia” não se refere a uma nova religião ou filosofia, [...] mas à reafirmação de antigos

[LILY] O que é isso?

[DORIAN] Uma espécie de religião, procurando uma conexão pessoal com as verdades divinas, com o conhecimento oculto (PENNY DREADFUL, To2EP09).

No diálogo acima, Lily presume experiências vividas por Dorian Gray no imenso salão, onde há inúmeros retratos. Nesse sentido, também vemos uma crítica na fala da personagem com relação à grandiosidade do ambiente, que, embora seja considerado imenso em termos espaciais, não é capaz de preencher as “aventuras” de Dorian Gray. Assim, o vazio daquele espaço também se relaciona com o vazio existencial de Dorian Gray, que nunca cessa de procurar sensações de prazer, tentando sempre preencher a sala com reuniões, pessoas, festas e principalmente experiências sensoriais. E é nessa busca infinita de sempre se entreter de alguma forma, mesmo que para isso muitas vezes recorra a experiências imorais e pecaminosas, que Dorian Gray tenta não se defrontar com a solidão.

Nesse episódio, mais uma vez percebemos o quanto o dândi wildeano em *Penny dreadful* é um aficionado por retratos e fotografias das mais variadas “formas de vida” (PENNY DREADFUL, To2EP09). A conexão da fotografia com a eternidade no imaginário vitoriano reflete bem a paixão de Dorian por querer registrar visualmente imagens, como as fotografias (eróticas) de Brona Croft (To1EP02), e a de Vanessa Ives (To1EP06 e To2EP02), que também denota o desejo de querer eternizar suas lembranças.

Numa cena do To3EP02, uma importante prática cultural da sociedade inglesa da segunda metade do século XIX é retratada em território estadunidense, as *post mortem pictures*, fotos de pessoas mortas. Por volta de 1850, com o avanço e popularidade da fotografia, essa prática sombria tornou-se comum na Inglaterra e em parte nos Estados Unidos, onde não era tão popular. “Os americanos mantinham as fotos em casos difíceis que poderiam exibir em sua lareira ou em privado. Na Europa, era mais comum enquadrar essas fotos e pendurá-las na parede”¹⁷ (LITTLE, 2018, s./p., tradução nossa). Na Era Vitoriana, era costume retratar os mortos em fotografias, em especial crianças e jovens, provavelmente pelo elevado número de mortalidade infantil no século XIX, e também devido ao fato de muitas pessoas morrerem em casa.

princípios, princípios esses que podem ser encontrados no coração de várias tradições filosófico-religiosas, tais como o Hinduísmo, o Budismo, o Taoísmo, a antiga religião egípcia, o Lamaísmo tibetano, de acordo com Oliveira (LINDEMANN; OLIVEIRA, 1993, p. 30), entre outras, o Cristianismo primitivo. A Tradição-Sabedoria ou Teosofia comunica o sentido de que é um vínculo através dos tempos que traz, até os dias de hoje, os antigos ideários acerca da natureza humana e sua constituição, da origem e destino do homem, como também das leis que regulam o funcionamento dos vastos processos da vida e do universo (*apud* PFEIFER, Adolfo Kuhn, 2018, p. 273).

¹⁷ No original: “Americans kept the photos in hard cases that they might display on their mantel or keep in private. In Europe, it was more common to frame these photos and hang them on the wall”.

Mas o ciclo amoroso de Dorian Gray, enfim, acaba quando Lily se mostra mais empenhada em planejar tais atos criminosos do que em se dedicar a ele. Reafirmando sua personalidade egoísta e frívola, Dorian se vê sozinho novamente, mantendo desde o começo da série o desejo de aproveitar os efêmeros prazeres da vida. Durante toda a narrativa de seu personagem, o dândi decadente, como o belo e jovem Narciso de Oscar Wilde, mostra que “não gosta de prazeres simples” (WILDE, 2014, p. 119) e “não apenas comete crimes em níveis sociais que vão desde a nobreza até os redutos portuários, como também promove experiências sensoriais e estéticas ao seduzir e corromper homens e mulheres” (TAVARES; MATANGRANO, 2016, p. 201).

Pelo fato de viver sempre o *hic et nunc*, Dorian Gray tem relações pessimistas quanto ao futuro com as pessoas por quem se apaixona, pois já vivenciou inúmeras experiências, prazeres, filosofias, gostos, sensações... E, mesmo assim, não consegue preencher seus vazios existenciais, pois para ele tudo se repete. Dessa forma, Dorian Gray pode ser encarado como a personificação do homem alienado – e pós-moderno, aquele que sempre está em busca de algo para sua completude e que, quando alcança seus objetivos, estes parecem nunca ser o suficiente.

Entre retratos, Dorian Gray inicia e termina seu arco narrativo em *Penny dreadful*. Esses aspectos da *mise-en-scène* são relevantes para engendrar os sentidos no espaço físico em que o personagem vive majoritariamente durante o seriado, com a construção espacial traduzindo muito dos sentimentos interiorizados por Dorian.

O salão de quadros de sua mansão é o ambiente onde Dorian Gray comete inúmeros atos transgressores. Os retratos dispostos ao longo do salão estão sempre a olhar para nós, telespectadores, e o próprio Dorian Gray parece herdar deles o fascínio do contemplar a si e o outro, em fotos, retratos e espelhos, mostrando-nos que nem sempre o olhar alcança o que podemos ver.

Referências

ADVERSE, Angelica Oliveira. Dandismo: notas sobre distinção e dessemelhança. In: **Acervo – Revista do Arquivo Nacional**, v. 31, n. 2, 2018, p. 105-127. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/45052>>. Acesso em 21 jul. 2019.

BAKHTIN, Mikhail (Volóchinov). **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1988.

BATAILLE, Georges. **A literatura e o mal**. Trad. Fernando Scheibe. Porto Alegre: L&PM, 1989.

BAZIN, André. Por um cinema impuro: defesa da adaptação. In: _____. **O cinema – Ensaios**. Trad. Eloísa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1991.

- BETTON, Gérard. **Estética do cinema**. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Trad. Roberta Gregoli. Campinas: Editora da Unicamp; São Paulo: Editora da USP, 2013.
- CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio et. al. **A personagem de ficção**. 13 ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- DAVINO, Vanessa. Penny Dreadful: Rastros de clássicos góticos em palimpsesto televisivo de horror. **BABEL: Revista Eletrônica de Línguas e Literaturas Estrangeiras**, n. 7, ago./dez. 2014.
- DRYDEN, Linda. **The modern gothic literary doubles: Stevenson, Wilde and Wells**. Great Britain: Palgrave, 2003.
- ECO, Umberto. A inovação do seriado. In: _____. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Trad. Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- FERNANDES, Auricélio Soares; MAGALHÃES, Luiz Antonio Mousinho. Penny Dreadful: um pastiche gótico. **Revista Todas as Musas**, ano 9, n. 2, jan./jun. 2018. Disponível em: <https://www.todasasmusas.org/18Auricelio_Soares.pdf>. Acesso em 14 abr. 2019.
- GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Trad. Adalberto Muller. Brasília: EDUNB, 2009.
- GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Arcádia, 1979.
- GOSLING, Sharon. **The art and making of Penny dreadful**. Londres: Titan Books, 2015.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. 2 ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.
- JOST, François. **Do que as séries americanas são sintoma?**. Trad. Elisabeth B. Duarte e Vanessa Curvello. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- KÜRTI, László. The symbolic construction of the monstrous – the Elizabeth Bathory story. **Nar. umjet.**, v. 46, n. 1, 2009, p. 133-159. Disponível em: <https://www.academia.edu/17398637/THE_SYMBOLIC_CONSTRUCTION_OF_THE_MONSTROUS_THE_ELIZABETH_BATHORY_STORY>. Acesso em 21 jan. 2020.
- LESSING, Lawrence. **Remix making art and commerce thrive in the hybrid economy**. London: Blumsburry Pbls, 2008.
- LITTLE, Becky. Photos After Death: Post-Mortem Portraits Preserved Dead Family – What if your first photo was taken after you died?. Postado em 23 out. 2018. Disponível em: <<https://www.history.com/news/post-mortem-photos-history>>. Acesso em 15 jan. 2020.
- LITTLE, Stephen. **...ismos para entender a Arte**. São Paulo: Globo, 2010.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. 4 ed. São Paulo: Editora Senac, 2000.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

PENNY DREADFUL (Temporada 1). Criado por John Logan. Direção: J.A. Bayona, Dearbhla Walsh, Coky Giedroyc e James Howes. Produção: James Flynn e Morgan O'Sullivan. Produtores Executivos: John Logan, Pippa Harris e Sam Mendes. Estados Unidos e Inglaterra. Produtora Desert Wolf Productions e Neal Street Productions. Showtime e SkyAtlantic. 2014. DVD.

PENNY DREADFUL (Temporada 2). Criado por John Logan. Direção: J.A. Bayona, Dearbhla Walsh, Coky Giedroyc e James Howes. Produção: James Flynn e Morgan O'Sullivan. Produtores Executivos: John Logan, Pippa Harris e Sam Mendes. Estados Unidos e Inglaterra. Produtora Desert Wolf Productions e Neal Street Productions. Showtime e SkyAtlantic. 2015. DVD.

PENNY DREADFUL (Temporada 3). Criado por John Logan. Direção: J.A. Bayona, Dearbhla Walsh, Coky Giedroyc e James Howes. Produção: James Flynn e Morgan O'Sullivan. Produtores Executivos: John Logan, Pippa Harris e Sam Mendes. Estados Unidos e Inglaterra. Produtora Desert Wolf Productions e Neal Street Productions. Showtime e SkyAtlantic. 2016. DVD.

PFEIFER, Adolfo Kuhn. Teosofia antiga e moderna Teosofia moderna: possibilidades de convergência das visões de mundo religiosa e científica. **Sacrilegens**, v. 15, n. 2, Juiz de Fora, jul./dez. 2018, p. 1266-1363.

POIVERT, Michel. Notas sobre a imagem encenada, paradigma reprovado da história da fotografia?. Trad. Fernanda Verissimo. **Revista PORTO ARTE**, v. 21, n. 35, Porto Alegre, mai. 2016. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/PortoArte/article/view/73716/41486>>. Acesso em 22 jul. 2019.

RITA, Annabela. Mise en abyme (ou mise en abîme). **E-dicionário de termos literários de Carlos Ceia**. Jun. 2010. Disponível em: <<http://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/mise-en-abyme/>>. Acesso em 10 abr. 2019.

ROUDINESCO, Elisabeth; PLON, Michel. **Dicionário de Psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

STAM, Robert. **Bahktin – da teoria literária à cultura de massa**. Trad. Heloísa Jahn. São Paulo: Editora Ática, 1992.

_____. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papirus, 2006.

TAVARES, Enéias Farias; MATANGRANO, Bruno Anselmi. A humanização do monstro no seriado televisivo Penny dreadful. **Revista Abusões**, n. 2, v. 2, Rio de Janeiro, 2016.

VOYEURISMO (verbetes). In: KAUFMANN, Pierre. **Dicionário enciclopédico de Psicanálise: o legado de Freud e Lacan**. Trad. Vera Ribeiro e Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1996.

WAUGH, Patricia. What is metafiction and why are they saying such awful things about it?. In: **Metafiction – The theory and practice of self-conscious fiction**. London and New York: Routledge, 1984.

WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**. Edição anotada e não censurada (org. Nicholas Frankel). Trad. Jorio Dauster. São Paulo: Biblioteca Azul, 2014.

Capitu insólita: literatura e Steampunk na websérie brasileira¹

João Paulo Hergesel²

Resumo: Capitu e Juca Pirama são detetives e colaboram com Leonardo Pataca na investigação de crimes no interior de São Paulo em 1908 – esse é o mote de *A Todo Vapor!* (2020), tida como a primeira websérie brasileira do gênero Steampunk. Este trabalho objetiva observar como a poética audiovisual contribuiu para a construção dessa narrativa insólita. Para isso, propõe-se uma pesquisa bibliográfica para revisitar os estudos do insólito no audiovisual, o conceito de Steampunk e a ficção seriada na internet, seguida de uma análise estilística, pautada em Bordwell (2008; 2013), para sustentar a discussão.

Palavras-chave: Ficção seriada; Narrativa; Estilo; Insólito; *Steampunk*.

Uncanny Capitu: literature and Steampunk on a Brazilian web series

Abstract: Capitu and Juca Pirama are detectives and collaborate with Leonardo Pataca in the investigation of crimes in the interior of São Paulo in 1908 – this is the motto of *A Todo Vapor!* (2020), considered as the first Brazilian web series of the Steampunk genre. This work aims to observe how audiovisual poetics contributed to the construction of this uncanny narrative. For this, a bibliographic research is proposed to revisit the studies of the uncanny in the audiovisual, the concept of Steampunk and serial fiction on the internet, followed by a stylistic analysis, based on Bordwell (2008; 2013), to support the discussion.

Keywords: Serial fiction; Narrative; Style; Uncanny; Steampunk.

Introdução

Capitu divorcia-se de Bento Santiago; sofre com o falecimento de seu único filho, Ezequiel; decide exilar-se na Europa, onde estuda criminalística e técnicas detetivescas; então retorna a São Paulo, onde monta um escritório de investigações em sociedade com o também detetive Juca Pirama. Embora com um nome facilmente reconhecível, os acontecimentos enumerados não condizem com o que se encontra registrado no canônico livro de Machado de Assis; entretanto, serviu como uma linha de enredo da websérie *A Todo Vapor!*.

¹ Artigo desenvolvido a partir do levantamento bibliográfico apresentado no VII Congresso Internacional das Licenciaturas (COINTER PDVL 2020).

² Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas). Doutor em Comunicação (UAM), com pós-doutorado em Comunicação e Cultura (Uniso). Membro do grupo de pesquisa Entre(dis)curso: sujeito e língua(gens). Contato: joao.hergesel@puc-campinas.edu.br.

Criada pelo professor de literatura clássica Enéias Tavares e pelo ator e diretor Felipe Reis, *A Todo Vapor!* é uma idealização da Brasileira Steampunk que estreou no serviço de *streaming* Amazon Prime Video em 7 de setembro de 2020³. Dividida em oito episódios de aproximadamente 15 minutos cada, a obra se apresenta com a seguinte sinopse: “Em 1908, num passado retrofuturista, os heróis Juca Pirama e Capitu Machado são chamados à Vila Antiga Dos Astrônomos, no interior de São Paulo, para investigar uma série de crimes insólitos” (AMAZON, 2020, on-line).

Sob a alcunha de “primeira série nacional pertencente ao estilo Steampunk” (ANDRADE, 2020, on-line), a narrativa recupera personagens consagrados da literatura brasileira, reconfigura suas características psicofísico-sociais e as aglomera em um contexto inédito, sem ligação com os desdobramentos presentes nos livros. Sem a expectativa de avaliar as qualidades e/ou prejuízos desse processo, que consistiria em uma análise comparativa, este trabalho objetiva observar como a poética audiovisual, enfocando a presença do Steampunk, contribuiu para a construção de uma narrativa insólita.

Vimos em trabalho anterior (HERGESEL, 2020) que o Steampunk é um movimento cultural que une alguns aspectos do passado, sobretudo nas vestimentas e nos acessórios, com elementos futurísticos, como invenções e aparatos tecnológicos. Tal movimento teve origem na ficção científica, em subgêneros como o *cyberpunk* e em períodos como a Era Dourada, entre 1930 e 1950, e a Nova Onda, nos anos 1970 e 1980, propagando um embate na relação entre humano e máquina.

Ademais, o Steampunk dependeu da arte literária para se propagar, sobretudo nas obras do francês Julio Verne e do britânico H. G. A. Wells, sendo consolidado nos livros *Morlock Night* e *Infernal Devices*, do estadunidense Kevin Wayne Jeter. No contemporâneo, as características do Steampunk prevalecem na literatura, mas também alcançou outras artes, como a pintura, a ilustração e o cinema, e as mídias, como os jogos eletrônicos, a televisão e a internet.

O percurso metodológico deste trabalho envolve uma pesquisa bibliográfica seguida de uma análise estilística. Na discussão bibliográfica, revisitamos os estudos do insólito, explorados por autores como García (2017) e Nascimento e Cánepa (2018); o conceito de Steampunk, dissertado por autores como Pegoraro (2014; 2015) e Nunes e Bin (2017a; 2017b), e a ficção seriada na internet, discutida por autores como Hergesel (2018) e Lemos, Néia e Santos (2019). Já na parte

³ “*A Todo Vapor!* venceu o Global Film Festival Awards Los Angeles 2018, como melhor série de Drama; e o Rio Web Fest 2018 de Melhor Abertura; e recebeu indicações a Melhor Série de Ação, Melhor Produção, Melhor Elenco, Melhor Atriz (Thais Barbeiro), Melhor Efeito Visual e Melhor Figurino. E concorreu a outros prêmios nacionais e internacionais como o New Jersey Web Festival 2019, com indicações de melhor ator para Felipe Reis e melhor atriz para Thais Barbeiro de Sci-Fi; o New York City Web Fest 2018, com indicação à melhor série de Thriller”. Informações extraídas de: <https://www.odemocrata.com.br/cultura/conheca-a-todo-vapor-serie-gravada-em-sao-roque/>. Acesso em: 23 nov. 2020.

analítica, para sustentar a discussão, recorreremos aos estudos estilísticos percorridos por Bordwell (2008; 2013).

A título de registro, este artigo é um avanço nos estudos sobre a subcultura Steampunk, pensada inicialmente como um trabalho de conclusão de curso em Artes Visuais e consolidada posteriormente com apresentação de trabalho no VII Congresso Internacional das Licenciaturas (COINTER PDVL 2020). Em complementação, a discussão aqui apresentada colabora com o projeto de pesquisa *Arte e inovação na televisão brasileira*, em desenvolvimento junto ao Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas (PUC-Campinas).

O insólito no audiovisual

No campo da Narratologia, os estudos sobre literatura fantástica passaram a ser consagrados – e continuam incentivados – a partir da década de 1980 com a publicação dos registros de Tzvetan Todorov (2014). O pensador búlgaro definiu o fantástico como “a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (TODOROV, 2014, p. 15-16). Por essa perspectiva, podemos considerar como fenômeno fantástico aquele que desconstrói uma linha realista da ficção e explora pontos que, à primeira vista, causam algum estranhamento.

Ao longo de sua obra, Todorov (2014) menciona por algumas vezes a potência insólita dos acontecimentos compreendidos pelas narrativas fantásticas. O conceito de insólito, enquanto um gênero derivado do fantástico, é recuperado posteriormente por autores como Flávio García (2007), para quem o insólito de caracteriza como aquilo que, mesmo dentro de uma ótica verossímil para a narrativa em que se encontra, cria quebras de expectativas e afronta a ideia de imitação da realidade:

[...] os eventos insólitos seriam aqueles que não são frequentes de acontecer, são raros, pouco costumeiros, inabituais, inusuais, incomuns, anormais, contrariam o uso, os costumes, as regras e as tradições, enfim, surpreendem ou decepcionam o senso comum, às expectativas quotidianas correspondentes a dada cultura, a dado momento, a dada e específica experiência da realidade (GARCÍA, 2007, p. 19).

Percebemos, logo que apresentados à websérie *A Todo Vapor*, a quebra de expectativas: por mais que as ações do enredo tenham uma lógica interna e cumpram com os objetivos da história, o modo como tudo é apresentado causa um violento desconforto. Ao incluir personagens

clássicas da literatura nacional, como Capitu, Juca Pirama, Leonardo Pataca, entre outros, é esperado que elas tragam as configurações das obras originais; entretanto, o que ocorre é uma drástica transformação, não apenas nas características físicas como também no comportamento de cada indivíduo.

Por mais que não seja o propósito deste trabalho estabelecer uma análise comparativa entre livro e websérie, cabe ilustrar que, se em *Dom Casmurro* (Machado de Assis) tínhamos uma Capitu que despertava fortes emoções em Bentinho – da ingenuidade do primeiro amor ao sentimento de desconfiança e traição – e incitava no leitor os mais diversos questionamentos sobre o desfecho do romance, em *A Todo Vapor!* vemos uma Capitu reconfigurada. Transportada para o ano de 1908, no interior de São Paulo, na fictícia Vila Antiga dos Astrônomos, ela se apresenta como uma detetive feminista contratada para solucionar uma série de crimes horrendos.

Na tentativa de sintetizar as características mais comuns de uma narrativa insólita, Daniel Augusto Pereira Silva (2017) sugere certa aproximação com a poética do grotesco, que geralmente contém figuras bizarras e antinaturais. Para o autor, “criar formas grotescas, produzir medo como efeito de recepção e, ainda, propiciar a hesitação e o incômodo” (SILVA, 2017, p. 240) estão entre as funções que ajudam a determinar o insólito. Propondo um breve resgate do insólito na ficção, Genio Nascimento e Laura Loguercio Cánepa (2018) registram:

A presença do insólito nas narrativas ficcionais tem sido observada desde os primórdios da literatura. Porém, a partir do século XVIII, com o surgimento da literatura gótica, esse tipo de narrativa foi se transformando paulatinamente em um gênero específico do nascente mercado editorial. Essas narrativas se utilizavam de imagens obscuras e simbolismos, onde a razão era desafiada por um acontecimento insólito. A aceitação de um mundo sobrenatural, o medo, a morte e outros temas do gênero passaram a ser temas centrais dessas obras, e seus elementos foram renovados e reapresentados nos séculos posteriores. Podemos notá-los nas obras de Bram Stoker, Hoffmann, Lewis Carroll, Lovecraft, Edgar Allan Poe, Franz Kafka, Tolkien, J. K. Rowling, Stephen King, Guillermo del Toro, entre muitos outros, como os brasileiros José J. Veiga, Monteiro Lobato, Guimarães Rosa e Murilo Rubião (NASCIMENTO; CÁNEPA, 2018, p. 9).

Nos estudos de audiovisual, o insólito é percebido em obras de ficção científica, de horror, vanguardistas ou que apresentam certos tipos de experimentação narrativa, estética ou dramática. Esforços nesse sentido podem ser percebidos, por exemplo, na pesquisa de Rogério Ferraraz (2007), autor que discute, entre outros fenômenos, a presença do estranho nas obras cinematográficas e televisivas de David Lynch.

Em estudo dedicado à série *Twin Peaks*, Ferraraz (2007) retoma os conceitos da psicanálise freudiana para abordar a presença do estranho no universo ficcional da narrativa, observando que a história se desenvolve com “um verdadeiro desenrolar de fatos inusitados e bizarros e acontecimentos fantásticos” (FERRARAZ, 2007, p. 3). O autor também explica que “o *estranho* lynchiano é revestido ainda pela forma como ele foca seus personagens e retrata o corpo humano, envolvendo sua obra no grotesco, que assume um tom surreal” (FERRARAZ, 2007, p. 5).

Observa-se, com isso, que o insólito pode se manifestar em diferentes linguagens e nas mais diversas plataformas, marcando presença desde a literatura em seu modo mais tradicional até nas produções midiáticas contemporâneas. Para Nascimento e Cánepa (2018, p. 10), “o insólito ficcional tem muitas vertentes, seja na sua forma de aparição na história, nas manifestações estéticas, e até no sentido de construção da linguagem, nos níveis semântico e sintático”.

Em diálogo com os autores, consideramos a websérie *A Todo Vapor!* se mostra como uma narrativa insólita a partir do momento em que: reúne personagens consagrados da literatura nacional em um universo desprendido de sua diegese original; incorpora, no figurino, nos elementos cênicos e nas ações concretizadas, características comuns à estética retrofuturista; e propõe uma extrarrealidade ao situar tempo e espaço verossímeis para a história, mas inverossímeis para o contexto sócio-histórico-cultural brasileiro.

Steampunk: conceituação e histórico

O Steampunk é um movimento cultural que ganhou evidência e definição a partir dos anos 1980, sendo considerado um subgênero da ficção científica e presente em variadas obras de artes, influenciando, ainda, novas narrativas na literatura e no cinema. Também denominado, no Brasil, como Vapor Punk ou Tecnavapor, o estilo ficou marcado por seu visual retrofuturista, isto é, que resgata aspectos do passado, mas adiciona tendências do futuro.

Considerando fontes webliográficas, Vivi Maurey (2015, on-line) registra que o Steampunk costuma remeter à “era vitoriana, período britânico do governo da Rainha Vitória (1837-1901), quando o vapor era o principal meio de produção”. A autora, em publicação exclusiva para a página da editora Rocco, complementa que, devido ao vapor, “houve avanços tecnológicos e criações incríveis para a época, como robôs a vapor, diligências turbinadas, além de cientistas ‘loucos’ e por aí vai” (MAUREY, 2015, on-line).

Nas publicações acadêmicas, por sua vez, vemos que o Steampunk – termo formado pela união das palavras “*steam*” (vapor) e “*punk*” (cultura demarcada por suas ideias revolucionárias) –, mais do que estilo ou movimento artístico, vem sendo considerado um tipo de (sub)cultura. De

acordo com Everly Pegoraro (2012, p. 390), “o steampunk caracteriza-se como uma cultura urbana juvenil que ressignifica os costumes vitorianos, permeando-os com discursos tecnológicos e futuristas”. Para a autora, a união de aspectos do passado mesclados com visuais do futuro tende a “explorar os limites e as tensões entre a racionalidade e a alienação provenientes dos avanços da tecnologia” (PEGORARO, 2012, p. 393).

A respeito das origens desse movimento, Pegoraro (2015, on-line) registra que “o steampunk herda características de diferentes períodos da ficção científica e do próprio *cyberpunk*” e esclarece: “Da conhecida Época Dourada (*Golden Age*), entre meados de 1930 e 1950, as histórias assemelham-se na tentativa de atingir a imortalidade entre homem e máquina”. A autora também fala da influência da Nova Onda (*New Wave*), entre os anos de 1970 e 1980, para o Steampunk: “As temáticas problematizam as relações de poder, as angústias existenciais, as fronteiras da realidade e os elementos constitutivos do ser humano” (PEGORARO, 2015, on-line).

Ainda no que concerne às origens, Mônica Rebecca Ferrari Nunes e Marco Antônio Bin (2017a, p. 2) endossam: “Gênero de ficção científica, nascido ao final dos anos 1980, o Steampunk é inspirado na literatura do século XIX, especialmente nas aventuras de Júlio Verne e H. G. A. Wells, entre outros autores do período”. Sobre o termo em si, os autores explicam que foi “o estadunidense Kevin Wayne Jeter quem escreve duas obras [*Morlock Night* e *Infernal Devices*] que configuram o novo gênero, [...] criando viajantes do tempo, máquinas poderosas capazes de voltar ao século XIX para inúmeras aventuras” (NUNES; BIN, 2017a, p. 2).

O movimento Steampunk, portanto, está constantemente ligado às artes (literárias, visuais, cinematográficas) e às mídias. No tocante a essa relação, Nunes (2016, p. 80) aponta que “da literatura de Júlio Verne ao cinema, passando pelo RPG (abreviação de *role playing game*, jogo de interpretação de papéis), pelos *games*, o Steampunk é um visual que faz do corpo um corpo mídia”. Na explicação da autora, trata-se do “corpo em sua gestualidade, vocalidade e toda sua expressão criando vinculações comunicacionais” (NUNES, 2016, p. 80).

Em diálogo indireto, Pegoraro (2014, p. 90) pontua que “fotografias, ilustrações, filmes, quadrinhos fornecem informação visual para a criação de roupas, acessórios, arte e maquinários dos adeptos, conhecidos como *steamers*”. Ainda para a autora, “as performances do retrofuturismo em suas variadas possibilidades [...] apontam que as críticas da juventude contemporânea misturam questionamentos, entretenimento e hedonismo” (PEGORARO, 2014, p. 96).

Explorando as influências do Steampunk para a concepção de novas produções no âmbito das artes literárias e cinematográficas, Nunes e Bin (2017a, p. 28), registram que, no universo dos

seguidores do Steampunk, “é comum (re)inventarem personagens da época do vapor, enredos e cenários”. Como os autores registram: “Palavras, vestidos, barrocos, tabardos, chapéus, perucas, luvas, espartilhos, escudos participam de uma vasta rede de materialidades conectadas a muitas camadas de tempo, memórias, regimes e formas de consumir” (NUNES; BIN, 2017a, p. 29).

Em *A Todo Vapor!*, a presença do Steampunk se materializa, especialmente, nos figurinos (nada realistas com a São Paulo do início do século XX) e nos artefatos cênicos (com invenções que só justificam sua existência no contexto do movimento). Reforça-se a constituição do insólito, também ressaltado pelos diálogos, diante dessa desconstrução de personagens marcantes da literatura canônica e da caracterização de um Brasil retrofuturista – liberdade de experimentação artística que é uma das possibilidades do formato websérie.

Websérie: ficção seriada na web

Em estudos prévios sobre o tema (HERGESEL, 2018), verificamos que o conceito e o histórico de webséries vem sendo construídos aos poucos, e a escassez de fontes no Brasil é notória. Mesmo assim, sabe-se que as webséries, de modo geral, são um texto narrativo em linguagem audiovisual, dividido em episódios ou capítulos, que circulam no espaço cibernético. Entretanto, a origem desse formato tem uma tendência de transmidialidade, já que a websérie não foi criada com o propósito de incluir a ficção seriada em uma nova plataforma; sua intenção era salvar a audiência televisiva do público jovem, que passou a trocar o entretenimento da televisão convencional pelos recursos do computador.

Inspiradas nas séries de televisão, as webséries diferenciam-se delas (e das séries de grandes empresas de *streaming*) por terem, na maior parte dos casos, um orçamento enxuto – o que resulta em cenários mais simples, em equipamentos singelos e em equipes de produção e pós-produção reduzidas – e uma audiência incerta. Esse formato também costuma lidar com as noções de destemporalidade e desterritorialização, uma vez que não há lugar nem momento específico para se assistir a uma websérie; os episódios, após publicados, podem ser acessados a qualquer momento, em qualquer lugar, desde que com um aparelho de reprodução de vídeos e conexão à internet.

Deve-se ter em mente, porém, que a preferência pela linguagem audiovisual, a serialização, os episódios curtos, os planos fechados, a disponibilização gratuita, o orçamento limitado e o público incerto não são requisitos obrigatórios. Por mais que existam tais diretrizes, as webséries funcionam como uma forma de experimentar o que está sendo bem recebido e o que precisa de

redirecionamentos, propondo, muitas vezes, uma relação interativa entre produtores para a internet e webespectadores.

Compreendemos não ser aconselhável limitar a definição de websérie a uma característica exclusiva (necessidade de interação ou conteúdo exclusivo da internet, por exemplo), porque é um produto maleável, capaz de ser construído em diferentes plataformas e com diversas propostas de interação. Percebemos, no entanto, algumas características que nos permite denominar *A todo vapor!* como uma websérie – e não necessariamente série de *streaming* ou série televisiva – a saber: experimentação tecnológica, artística e transmídia.

A experimentação tecnológica de *A Todo Vapor!* é perceptível, instantaneamente, pela parceria entre a Cine King Produções, produtora independente, e a Amazon Prime Video, plataforma de vídeos de um conglomerado econômico multinacional. Ao trazer para as filmagens uma idealização da Brasiliana Steampunk, a produtora não contou com muitos recursos técnicos ou financeiros, ocasionando em deslizes de montagem e edição perceptíveis numa primeira apreciação; contudo, conseguiu difundir seu trabalho a milhões de assinantes de uma empresa gigante no mercado cultural global.

A experimentação artística é visível já com a inclusão de uma estética pouco difundida na contemporaneidade brasileira e inédita em produções de ficção seriada nacionais, como o Steampunk. Também é notória a liberdade em aproximar conteúdos distintos – como personagens de diferentes livros, de diferentes autores, de diferentes períodos literários – em uma narrativa homogeneizante, que extrapola as tendências realistas e atinge o insólito não apenas na configuração dos personagens e em sua colocação espaciotemporal, mas também no enredo propriamente dito.

A experimentação transmídia, por sua vez, é percebida com profusão de mídias envolvidas que complementam a narrativa, expandindo as linhas de enredo e apresentando outros olhares sobre as ações e personagens. São livros de romances de ficção científica e histórias em quadrinhos⁴, jogos de cartas (*cardgames*), ilustrações, *podcasts*, cartas de tarô, entre outros produtos. Em outras palavras, *A Todo Vapor!* não apenas transita entre as mídias, como também as cruza e as atravessa.

⁴ “*A Todo Vapor!* faz parte de um grandioso universo, que é o de Brasiliana Steampunk, iniciado por Enéias Tavares com *A Lição de Anatomia do Temível Dr. Louison*, pela Editora Leya. Depois disso, tivemos publicações como *Guanabara Real: A Alcova da Morte* pela AVEC Editora (que Enéias escreveu junto com A. Z. Cordenonsi e Nikelen Witter) e *Juca Pirama: Mercado Para Morrer*, pela Jambô, abordando a história que antecede os eventos da série na Amazon”. Informações de: <https://cosmonerd.com.br/listas/a-todo-vapor-7-motivos-para-assistir-a-serie-steampunk-na-amazon/>. Acesso em: 23 nov. 2020.

Percurso metodológico

Os produtos audiovisuais são permeados por diversos tipos de análise, que envolvem desde o contexto de produção (elenco, direção, roteiro) até o campo do consumo (audiência, interação, cultura de fãs). Neste trabalho, o interesse recai sobre a mensagem em si, isto é, a materialidade do som e da imagem em movimento, as cargas culturais presentes/ausentes e os possíveis efeitos de sentido propiciados pela poética audiovisual. Por esse motivo, adota-se como mecanismo metodológico a análise estilística.

Também presente nos estudos linguísticos, literários e artísticos, a análise estilística, quando aplicada ao audiovisual, visa a uma investigação das escolhas técnicas aplicadas em determinado conteúdo (filme, série ou outro tipo de produto midiático) que podem suscitar algum tipo de afetividade durante a fruição. De acordo com David Bordwell (2013):

No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas (BORDWELL, 2013, p. 17).

Para a análise estilística, interessa “a descrição de cenários e personagens, a narração de suas motivações, a apresentação dos diálogos e do movimento” (BORDWELL, 2008, p. 59). Também podem ser observadas as qualidades expressivas, as quais “podem ser transmitidas pela iluminação, pela cor, pela interpretação, pela trilha musical e por certos movimentos de câmera” (BORDWELL, 2008, p. 59). A análise estilística mostra-se relevante na medida em que “sem interpretação e enquadramento, iluminação e comprimento de lentes, composição e corte, diálogo e trilha sonora, não poderíamos apreender o mundo da história” (BORDWELL, 2008, p. 57-58).

O protocolo de análise adotado para este trabalho foi: 1) assistir à websérie de maneira ininterrupta e descomprometida, a fim de estabelecer um primeiro contato com o objeto de estudo; 2) selecionar os pontos mais relevantes da obra de acordo com os objetivos elencados para a pesquisa; 3) observar a narrativa quanto à construção dos personagens, descrevendo suas características físicas e morais, contextualizando com o enredo; 4) discorrer sobre o estilo das cenas, considerando, especialmente características como figurino, objetos cênicos e diálogos, fatores determinantes para a constituição de uma estética Steampunk.

Por esse motivo, a análise se ocupou da observação comentada de cenas do primeiro episódio (*O Enforcado*), que é capaz de ilustrar o ambiente de suspense que transpassa a série, além de apresentar os coprotagonistas, devidamente equiparados com os elementos que os acompanhará ao longo da temporada. Informamos que não utilizamos registros de imagem da série devido à proteção de tela do serviço Amazon Prime Video, que impede capturas de produções armazenadas na plataforma.

Análise e discussão dos resultados

A primeira cena da série se inicia com o plano detalhe em gotas de sangue e fogo sobre uma superfície de madeira (00m30 a 00m37), sugerindo uma atmosfera de suspense e horror. Em seguida, uma vinheta computadorizada, apresentando um céu noturno com a Lua cheia vista entre galhos secos (00m40 a 00h45), reforça o clima de mistério, ao mesmo tempo em que situa o tempo e o espaço da narrativa, a partir da inscrição no canto inferior direito da tela: “Vila Antiga dos Astrônomos, SP-Brasil, 1908”.

Um prólogo (00m47 a 01h24) registra o que parece ser uma câmera subjetiva da visão de um vigilante em um estábulo, com sua lanterna iluminando alguns pontos do cenário. A explicação do vigilante, sentado à mesa do que aparenta ser a delegacia de polícia, funciona como uma narração para o que ocorre no estábulo. Nessa sequência, são explicados o sangue e o fogo quando o vigilante percebe um corpo amarrado de cabeça para baixo, com cortes no pescoço, numa espécie de ritual de sacrifício.

Nesses primeiros momentos da série, a presença do insólito é introduzida a partir da menção ao crime, que, pela narração do vigilante, não é uma situação comum na vila. A solução encontrada para ajudar na solução desse caso é apresentada após a vinheta de abertura, com a aparição de uma locomotiva a vapor, em plano geral, demarcando, inclusive, uma característica do Steampunk: o destaque à tecnologia do século XIX, sobretudo quanto às máquinas a vapor. Há variados destaques à ferrovia (por câmera alta, por câmera subjetiva na visão da própria locomotiva e por plano detalhe no vagão do maquinista).

Nessa sequência, são apresentados os coprotagonistas da série, Capitu e Juca Pirama, passageiros da locomotiva, que estão vestidos como na imagem de divulgação da série (Figura 1). São perceptíveis as influências do Steampunk no figurino e na maquiagem, como na cartola ornamentada, no sobretudo de couro, nas luvas de dedos e no rímel circundando os olhos de Juca Pirama, e no chapéu com óculos multilentes, no colete militar, no bolero de renda e no delineador dos olhos e das sobrancelhas de Capitu.



Imagem 1: Cartaz de divulgação da websérie *A Todo Vapor!* (2020).
Fonte: Amazon Prime Video – Divulgação.

O insólito se insere ao representar personagens clássicos de obras canônicas da Literatura Brasileira – o homem indígena da primeira geração do período romântico e a mulher carioca do período realista – com adereços de uma estética pouco usual no Brasil. Adiante na série, ao longo dos episódios, esclarece-se que Juca Pirama recebeu esse nome em homenagem ao personagem literário, o que desvincula da ideia de releitura; no entanto Capitu é descrita como a mulher que um dia foi casada com Bento Santiago, antes de se tornar a detetive feminista.

Considerações finais

O Steampunk, o insólito e a ficção seriada brasileira podem se entrelaçar, em uma produção que é capaz de instigar a respeito de sua composição temática, narrativa e estilística. Este artigo, portanto, objetivou demonstrar como a poética audiovisual, a partir das tendências da estética do Steampunk, contribuiu para a construção de uma narrativa insólita brasileira contemporânea em formato de websérie.

Ressalta-se que não foi o propósito deste trabalho estudar a tradução intersemiótica ou os processos de adaptação das obras da literatura para o audiovisual. Entende-se que, por mais que os personagens apresentem os nomes de clássicos literários de Machado de Assis, Gonçalves Dias, Manuel Antônio de Almeida, entre outros, a construção psicofísica para a websérie não sustenta laços passíveis para uma comparação científica, no âmbito dos estudos estilísticos.

A respeito do que foi estudado neste artigo, vimos que a websérie *A Todo Vapor!* se apresenta em comunhão com o insólito ficcional, uma vez que propõe uma repaginação em personagens clássicos de obras literárias canônicas, incorporando tendências retrofuturistas, além de explorar um contexto espaciotemporal que só é verossímil para o enredo, desconstruindo a realidade histórica, social ou cultural brasileira do início do século XX. Vimos, também, que *A Todo Vapor!* traz uma liberdade artística que é bastante comum do formato websérie.

A partir da análise estilística de fragmentos iniciais da série, foi possível perceber que a maquiagem e o figurino, bem como os elementos cênicos, foram fundamentais para a composição da estética Steampunk na obra. A escolha pelos planos detalhe sugeriu a atmosfera de mistério que sustentou a temporada, e as roupas e acessórios que ornamentam os personagens reforçou a tendência do insólito na narrativa.

Referências

AMAZON Prime Video. **A todo vapor!** – sinopse oficial. 2020. Disponível em: https://www.primevideo.com/region/na/detail/oJXNTS3S3NGZOR9E4RA224W7M8/ref=atv_hm_hom_1_c_8pZiqd_2_1. Acesso em: 13 nov. 2020.

ANDRADE, Clara de. *A Todo Vapor!* | Primeira série steampunk brasileira estreia no Amazon Prime. Séries Brasil, 10 set. 2020. Disponível em: <https://seriesbrasil.com.br/a-todo-vapor-serie-steampunk-amazon>. Acesso em: 13 nov. 2020.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz:** a encenação no cinema. Trad. Maria Luiza Machado Jatobá. Campinas: Papirus, 2008.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico.** Trad. Luís Carlos Borges. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

GARCÍA, Flavio. O insólito na narrativa ficcional: a questão e os conceitos na teoria dos gêneros literários. In: GARCÍA, Flavio (org.). **A banalização do insólito:** questões de gênero literário – mecanismos de construção narrativa. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2007. p. 11-22.

HERGESEL, João Paulo. A websérie: um mapeamento bibliográfico acerca desse formato narrativo. **Mediação**, Belo Horizonte, v. 20, n. 27, p. 133-147, 2018. Disponível em: <http://www.fumec.br/revistas/mediacao/article/view/6465>. Acesso em: 13 nov. 2020.

HERGESEL, João Paulo. Steampunk: um estudo sobre as artes visuais e suas influências nas narrativas literárias e audiovisuais. *In*: CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS, 7., 2020, Recife. **Anais [...]**. Recife: Instituto Internacional Despertando Vocações, 2020. DOI: <https://doi.org/10.31692/2358-9728.VICOINTERPDVL.0457>.

LEMOS, Ligia Maria Prezia; NÉIA, Lucas Martins; SANTOS, Andreza Almeida. Ficção televisiva em plataformas de *video-on-demand*: reconfigurações do cenário audiovisual brasileiro - e suas implicações nos estudos de mídia. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 17, p. 132-142, 2019. Disponível em: <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/1552>. Acesso em: 13 nov. 2020.

MAUREY, Vivi. Você sabe o que é steampunk?. **Na mesa do editor**, 11 fev. 2015. Rocco Jovens Leitores – Site oficial. Disponível em: <https://www.rocco.com.br/voce-sabe-o-que-e-steampunk/>. Acesso em: 26 set. 2020.

NASCIMENTO, Genio; CÂNEPA, Laura Loguercio. Narrativas insólitas no século XXI: novo realismo e horror no cinema contemporâneo. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41., 2018, Joinville. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2018. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2018/resumos/R13-2497-1.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2020.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Performances, fabricos e artesanias nas cenas cosplay e steampunk. **Diálogo com a Economia Criativa**. São Paulo, v. 1, n. 1, p. 75-85, 2016. Disponível em: <http://dialogo.espm.br/index.php/revistadcec-rj/article/view/37>. Acesso em: 26 set. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.22398/2525-2828.1175-85>.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; BIN, Marco Antônio. Espaço urbano e teatralidades nas cenas medievalista, vitoriana e steampunk. **Comunicação Midiática**. Bauru, v. 12, n. 3, p. 25-39, 2017a. Disponível em: <https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/26>. Acesso em: 26 set. 2020.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari; BIN, Marco Antônio. Retrofuturismo, espaço e corpo-mídia: steampunk e a memória do futuro. **Revista FAMECOS**. Rio Grande do Sul, v. 25, n. 2, p.1-21, 2017b. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/29017/0>. Acesso em: 26 set. 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2018.2.29017>.

PEGORARO, Everly. **No compasso do tempo steampunk**: o retrofuturismo no contexto brasileiro. Jundiaí: Paco, 2015. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=uCiSDgAAQBAJ>. Acesso em: 26 set. 2020.

PEGORARO, Everly. Retrofuturismo e visualidade steampunk no Brasil. **ALAIC – Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**. São Paulo, v. 11, n. 20, p. 88-96, 2014. Disponível em: <http://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/494/316>. Acesso em: 26 set. 2020.

PEGORARO, Everly. Steampunk: as transgressões temporais negociadas de uma cultura retrofuturista. **Cadernos de Comunicação**. Santa Maria, v. 16, n. 2, p. 389-400, 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/8236>. Acesso em: 26 set. 2020.

FERRARAZ, Rogério. O mundo estranho de *Twin Peaks*: um pequeno marco nos seriados de televisão. **RuMoRes**, São Paulo, v. 1, n. 1, 2007. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/132556>. Acesso em: 20 nov. 2020. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2007.132556>.

SILVA, Daniel Augusto Pereira. Linguagens do insólito: a construção estilístico-textual do grotesco na ficção decadente. **Abusões**, Rio de Janeiro, n. 5, v. 5, ano 03, p. 230-258, 2017. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/30141>. Acesso em: 13 nov. 2020.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. Trad. Maria Clara Correa Castello. 2. reimp. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

Emoção, cinema e espaço urbano: *Enjaulado* e a arquitetura do medo no cinema brasileiro contemporâneo

Rodrigo Carreiro¹
Gabriela Alcântara de Siqueira Silva²

Resumo: Este artigo propõe uma reflexão sobre um tipo específico de representação audiovisual do medo no cinema, relacionada às transformações ocorridas no espaço urbano dos grandes centros brasileiros. A partir da apresentação do conceito de arquitetura do medo, conforme desenvolvido por Nan Ellin (1997), analisaremos o média-metragem *Enjaulado* (1997), de Kleber Mendonça Filho, chamando a atenção para alguns dos artifícios narrativos utilizados pelo filme para discutir o uso estético desse modelo arquitetônico como elemento catalisador da emoção do medo dentro do cinema de horror. A análise busca ainda examinar a relação entre uma possível leitura documentarizante do filme abordado e as transformações urbanas que vêm ocorrendo nos grandes centros, em décadas recentes.

Palavras-chave: Espaço urbano; Cinema brasileiro; Horror; Arquitetura do medo.

Emotion, film and urban space: *Enjaulado* and the architecture of fear in Brazilian contemporary films

Abstract: This essay proposes a reflection on a specific type of audiovisual representation of fear in films, related to transformations in the urban space of Brazilian cities. From the presentation of the concept of architecture of fear, as developed by Nan Ellin (1997), we tend to analyze the medium-length *Enjaulado* (1997), made by Kleber Mendonça Filho. We call attention to some of the narrative devices used by the film to discuss the aesthetic use of this architectural model as a catalyst of the emotion of fear within the horror film. The review also seeks to examine the relationship between a possible documentary reading of the film and the urban transformations that have occurred in large cities in recent decades.

Keywords: Urban space; Brazilian cinema; Horror film; Architecture of fear.

Introdução

Prédios cercados por grandes muros, guaritas de segurança, cercas elétricas, arames farpados, alarmes, cadeados, grades, câmeras de vigilância. Estes e outros dispositivos de segurança urbana têm se tornado elementos arquitetônicos vistos rotineiramente nas paisagens

¹ Rodrigo Carreiro é professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE. Mestre e Doutor em Comunicação pela UFPE. Bolsista de Produtividade do CNPq – Nível 2. E-mail: rodrigo.carreiro@ufpe.br

² Gabriela Alcântara é professora das Faculdades Barros Melo – Aeso e mestre em Comunicação pela UFPE. E-mail: alcantara.gabs@gmail.com

dos grandes centros urbanos. Ao mesmo tempo em que ocorreu a proliferação desses dispositivos, o espaço público tem sido gradualmente substituído por *shoppings centers*; enquanto condomínios fechados tornam-se objetos de desejo da classe média, em muitas regiões do mundo, praças e parques públicos têm se transformado em lugares de passagem ou cenários abandonados, pouco utilizados – e até mesmo temidos – pela sociedade.

A transformação urbana descrita no parágrafo anterior pode ser observada praticamente em qualquer grande centro urbano do planeta, desde metrópoles de primeiro mundo como Chicago e Boston (EUA) a grandes aglomerações urbanas de países em desenvolvimento, a exemplo de Buenos Aires ou Cidade do México. Referindo-se a Los Angeles (EUA) como uma espécie de protótipo pós-moderno desses dispositivos de segurança que têm dominado a arquitetura contemporânea, o professor de urbanismo da universidade da Califórnia (EUA), Mike Davis, afirma que:

Essa obsessão por sistemas de segurança física e, colateralmente, pelo controle arquitetônico das fronteiras sociais, tornou-se o *zeitgeist* da reconstrução urbana, a narrativa mestra do meio construído emergente nos 1990. (DAVIS, 1993, p. 205).

O Brasil não tem escapado da invasão dos dispositivos de segurança da arquitetura das cidades. São Paulo é definida por Teresa Caldeira (apud BAUMAN, 2009, p. 38-39) como “uma cidade feita de muros”, transformada em um espaço tomado pela arquitetura do medo, onde “as barreiras físicas são construídas por todo lado: ao redor das casas, dos condomínios, dos parques, das praças [...]. A nova estética da segurança decide a forma de cada tipo de construção, impondo uma lógica fundada na vigilância e na distância”. Essa nova estética urbana, contudo, não é exclusiva das cidades gigantescas; ela também aparece com destaque em centros menores, como Recife, que ocupa o posto de 21º cidade mais vertical do mundo, no Brasil atrás apenas da capital paulista e do Rio de Janeiro (ALMEIDA; MENDONÇA, 2012).

Neste artigo, tentaremos refletir criticamente sobre alguns usos narrativos de dispositivos estilísticos que representam, sonora e visualmente, a emoção do medo no cinema brasileiro contemporâneo, a partir do conceito de *arquitetura do medo* (ELLIN, 1997). Como estudo de caso, selecionamos um média-metragem pouco conhecido, mas importante para o estabelecimento dos problemas relacionados à violência no espaço urbano como temática crucial de filmes nacionais na atualidade. *Enjaulados* (1997), estreia cinematográfica do elogiado cineasta pernambucano Kleber Mendonça Filho, constitui um dos primeiros exemplos de discussão direta do fenômeno, e propõe uma crítica bastante explícita do modelo arquitetônico baseado na obsessão pela segurança, bem

como dos usos do espaço urbano que advêm dele. Nossa análise do filme tentará, ainda, propor uma relação estreita entre uma possível leitura documentarizante (ODIN, 2012) do referido filme e as transformações urbanas recentes que vêm ocorrendo nas grandes cidades.

Sobre o conceito de arquitetura do medo

Apesar de poder ser notada de maneira quase rotineira nos dias de hoje, em qualquer centro urbano, a transformação das cidades em direção a uma arquitetura do medo – termo grafado por Nan Ellin (1997) que dá conta de todo um conjunto de dispositivos tecnológicos, soluções arquitetônicas e conceituais a fim de proporcionar mais segurança ao indivíduo na cidade grande, mesmo às custas do seu isolamento social e afetivo – parece ser um movimento global que vem ocorrendo há pelo menos dois séculos: Ellin aponta o período da Revolução Francesa (1789), como o momento histórico em que um novo modelo social e de estruturas de poder começou a se consolidar, trazendo junto novas formas de perceber e experimentar o mundo. Essas formas fizeram surgir novas fontes de medo. De fato, Ellin afirma que o medo sempre esteve atrelado à construção do espaço urbano:

O medo nunca esteve ausente da experiência humana, e a construção de cidades sempre lutou pela necessidade de proteção contra o perigo. A proteção contra invasores foi de fato o principal incentivo para a construção de cidades, muitas das quais tiveram suas fronteiras definidas por vastas paredes, desde a Antiguidade até o Renascimento. A cidade era um espaço relativamente seguro. Desde então, porém, a cidade passou a ser associada mais ao perigo do que à segurança. Isso ocorre porque o canhão e as armas atômicas tornaram as muralhas da cidade frágil, e porque perigos como agitação civil, crime e contaminação do ar e da água geralmente são intensificados pela densidade das cidades. [...] Perseveramos em buscar abrigo contra esses perigos que espreitam em nosso meio através de uma gama de soluções arquitetônicas e de planejamento (ELLIN, 1997, p. 13)³

Mas foi com a transição do feudalismo para o capitalismo, e o então crescimento da classe média, que as mudanças se mostraram mais perceptíveis. A burguesia sentia necessidade de se distinguir da classe operária e da aristocracia, assegurando sua posição social, e buscou isso através de uma maior compartimentalização do mundo, que propiciava certo isolamento. Esse

³ No original: "Fear has never been absent from the human experience, and town building has always contended with the need from protection from danger. Protection from invaders was in fact a principal incentive for building cities, many of whose borders were defined by vast walls, from antiquity through the Renaissance. The city was a relatively safe space. Since then, however, the city has become associated more with danger than with safety. This is because the cannon and then atomic arms rendered the city walls feeble protection, and because dangers such as civil unrest, crime, and contaminated air and water are usually intensified by the density of cities. [...] We persevere in seeking for shelter from these dangers lurking in our midst through a range of architectural and planning solutions [...]."

comportamento coincidiu com a ascensão de outros pensamentos capitalistas, como o controle do tempo (CRARY, 2014), que lentamente passou a ser utilizado cada vez mais como ferramenta de busca do lucro, e a importância que se dá não mais à personalidade ou à atitude moral do sujeito, mas sim aos bens que ele possui ou ao emprego que tem. Esses comportamentos também levaram então a mudanças geográficas e sociais, bem como a uma substituição gradual da ênfase no bem coletivo para a importância do individual.

O sociólogo Ovar Lofgren (apud ELLIN, 1997) aponta que, durante o período posterior à Revolução Francesa, a necessidade por autocontrole, combinada com certa ansiedade gerada pela necessidade da aprovação de terceiros, acabou difundindo distúrbios mentais, como a neurose e a histeria. Esses medos teriam, a partir daí, influenciado novas propostas arquitetônicas da época. No mesmo ano em que a Revolução Francesa teve início, por exemplo, o filósofo inglês Jeremy Bentham concebeu o Panóptico⁴.

A natureza do medo continuou a se transformar, com as mudanças trazidas pela industrialização e pela urbanização do início do século XX. As cidades e seus habitantes sofreram mudanças, a fim de acomodar o novo ritmo de trabalho das fábricas, e a relação entre sociedade e espaço (tanto público como privado) também passou por transformações bastante significativas, por conta disso – as pessoas passaram progressivamente a ter menos tempo livre, e também gradualmente começaram a morar mais perto do local de trabalho, por exemplo.

Além disso, o capitalismo industrial trouxe consigo a insegurança econômica, graças às condições de trabalho, às constantes mudanças na produção em massa, que dependia do gosto de seus consumidores, e ao antagonismo entre o número de trabalhadores e a pequena quantidade de pessoas detentoras de poder. Esses fatores levaram a uma mudança arquitetônica drástica nos locais de trabalho, especialmente depois que o arquiteto Albert Kahn produziu para a Ford (em 1910) o modelo de fábrica que é conhecido mundialmente: uma caixa de concreto com pequenas janelas, onde seria possível controlar não só a força de trabalho mas também o tempo e espaço necessários para a produção em massa.

Simultaneamente, o espaço público se alterava de maneira que se tornava cada vez mais singular em suas funções. Desse modo, a função social das ruas e mercados públicos foi suprimida, e esses pontos da cidade passaram a funcionar não mais como possíveis pontos de encontro e lazer, mas apenas como espaços de deslocamento e consumo cada vez mais rápido. As atividades-fim foram lentamente substituídas por atividades-meio. Enquanto isso, as classes mais altas se

⁴ O Panóptico de Bentham consiste de um prédio circular que poderia abrigar criminosos ou trabalhadores em celas distribuídas ao redor de todo o perímetro. No centro haveria uma guarita para o inspetor, que poderia assim observar tudo o que acontecia no prédio, porém sem ser visto pelas pessoas a quem observa.

cercavam de artifícios para garantir segurança (muitas vezes num nível puramente simbólico), transformando gradativamente a função do espaço público e tendo como consequência, consciente ou não, um grau de isolamento e paranoia cada vez maior:

A “segurança” se torna um bem posicional que se define por um nível de renda que permite o acesso a “serviços de proteção” privados, e torna o cliente membro de um enclave residencial rígido ou subúrbio restrito. Como símbolo de prestígio, [...] a “segurança” tem menos a ver com a proteção de cada um do que com o grau de isolamento pessoal, em ambientes residenciais. (DAVIS, 1993, p. 206).

Com as mudanças cada vez mais rápidas no espaço urbano, novos tipos de profissionais especialistas foram surgindo, a fim de estudar essas transformações e guiá-las de algum modo. Assim nasceu o planejamento urbano moderno, que concentrava seus esforços em conter a industrialização dos centros e em “normalizar” a população. Em 1933, surgiu um marco da nova organização do espaço nas cidades, durante o Congresso Internacional de Arquitetura Moderna (CIAM): a Carta de Atenas. Escrito por Le Corbusier com base nas discussões levantadas no CIAM, o documento incluía a organização e separação de funções (habitação, trabalho, recreação etc.) através de zonas. Entre as sugestões da carta estavam, por exemplo, a de que os esportes substituíssem outros tipos de atividades feitos nas ruas, e de que serviços coletivos substituíssem os privados.

Havia, na ocasião, um desejo de arquitetos modernistas no sentido de projetar cidades para um homem ‘ideal’, transformando os hábitos trazidos pela revolução industrial e trazendo novas formas de convivência coletiva e hábitos pessoais. As casas modernas consistiriam, assim, em prédios situados entre espaços abertos, com fachadas transparentes e jardins em seus telhados. Já o design interior traria um aumento nos cômodos, com mais espaços abertos e menos paredes, refletindo assim um desejo social de libertação das barreiras de classes sociais, entre outras.

Entretanto, o desejo por uma arquitetura mais livre esbarrou no capitalismo corporativo pós Segunda Guerra Mundial, quando aumentaram a crença no progresso linear e no planejamento racional. Nesse período, participantes da 8ª CIAM (1945), que teve como tema *O Coração da Cidade*, declararam que o modo industrial de produção havia reduzido a sociedade a um agrupamento de *homos economicus*. Com esse novo modo de ser do homem, veio também um desejo de controlar o futuro, bem como eliminar os riscos que viriam com ele. O medo desses riscos – tanto econômicos quanto sociais – acabou trazendo efeitos colaterais, como explica Frederic Jameson, quando diz que esse período do modernismo “acabou racionalizando o mundo

do objeto de forma mais extensa e feroz do que qualquer coisa que Ford e Taylor pudessem ter feito em seu próprio momento⁵ (apud ELLIN, 1997, p. 25). Agora, mais do que nunca, a forma de planejamento arquitetônico estava seguindo o poder econômico.

A sensação de insegurança e seus reflexos na arquitetura continuaram e se agravaram com o crescimento da globalização, que trouxe consigo o aumento da desigualdade entre ricos e pobres, bem como um detrimento ainda maior dos espaços públicos em função dos privados. O aumento do medo na sociedade pode ser sentido com a popularidade, desde o final dos anos 1960, dos carros com trancas e alarmes, casas com sistemas de segurança e, por fim, da popularidade de comunidades fechadas (as "gated communities") para todos os grupos e idades, bem como a vigilância de lugares públicos (como as câmeras de vigilância instaladas pelas prefeituras e governos em diversas cidades).

O isolamento da sociedade em seus espaços particulares cresceu, à medida que o mercado começou a oferecer tecnologias que diminuíssem a necessidade de sair de casa (como o videocassete e o computador). Assim, as casas passam a ter quartos com funções separadas, como o lazer, os exercícios etc. Esse comportamento trouxe também uma nova tendência para a relação com o mundo, onde mesmo o ato de sair de casa passou a representar ir a um espaço fechado, resultando no que Kathleen Stewart aponta como uma falta de entendimento entre o "interior" e o "exterior", entre as esferas públicas e privadas da vida: "[...] Construimos o espaço público como ambiente de fantasia para passear - shoppings, parques temáticos, cada cidade modelada como uma aldeia pós-moderna de nossa imaginação. [...]" (apud ELLIN, 1997, p. 32)⁶. Nesse sentido, Ellin aponta o aparecimento e quase simultâneo crescimento da cultura dos shoppings centers, com sua aparência de fortaleza exterior, cercada por estacionamentos que são o substituto moderno dos fossos dos antigos castelos, e com sua aparência geralmente destoante da comunidade que os rodeia.

A crescente privatização do espaço urbano fica ainda mais latente com a popularização das comunidades fechadas, a exemplo dos condomínios privados. Essas vilas residenciais de classe média e alta, que em sua maioria possuem entradas vigiadas e são claramente separadas da vizinhança que as abriga – seja por cercas ou por seguranças em suas guaritas – trazem uma nova forma de segregação, formando novos tipos de guetos nas cidades e aliando-se aos grandes edifícios para uma crescente desertificação das ruas.

⁵ No original: "[...] ended up rationalizing the object world more extensively and ferociously than anything Ford and Taylor might have done on his own momentum".

⁶ No original: "[...] We build public space as fantasy environments to roam around in – malls, theme parks, every town modeled as a postmodern village of the imagination. [...]"

Ao mesmo tempo, o espaço público também passou gradualmente a ser controlado, seja pelas rondas policiais em parques e ruas ou pelos seguranças que ficam no interior e nas calçadas de diversos estabelecimentos, controlando e designando quem deve usar aquele espaço e para que finalidade. Mesmo que algumas praças e pontos das cidades tenham conseguido fugir da lógica de vigilância ligada ao ideal de consumo, sua função social acabou invariavelmente comprometida, posto que “a crescente maré de medo” (ibidem, p. 34) transforma a relação entre eles e a sociedade.

No entanto, apesar de trazer para alguns a sensação de segurança almejada inicialmente, o isolamento cada vez maior da sociedade nessas construções pertencentes ao fenômeno da arquitetura do medo vem acompanhado também de uma acentuação de outras sensações, como a insegurança, paranoia e desconfiança. “Dilacerada por essa tensão, a classe média corre o risco de acabar vítima de um processo que não controla e não conhece, e de perder o bem-estar conquistado no decorrer das últimas décadas” (BAUMAN, 2009, p. 9).

É esse reflexo negativo dos impactos da arquitetura do medo na sociedade que vem sendo retratado por filmes do cinema brasileiro recente, tais como *Trabalhar Cansa* (Marco Dutra e Juliana Rojas, 2011), *Um Lugar ao Sol* (Gabriel Mascaro, 2010), *O Som ao Redor* (Kleber Mendonça Filho, 2012), *Quanto Eu Era Vivo* (Marco Dutra, 2014) e *O Animal Cordial* (Gabriela Amaral Almeida, 2018). Produzido em 1997, não por acaso o mesmo ano da publicação do influente livro de ensaios organizado por Nan Ellin e dedicado a desenvolver e expandir o conceito de arquitetura do medo, o média-metragem *Enjaulado*, produção de estreia de Mendonça Filho, foi um pioneiro dessa série de filmes. Na próxima seção, analisaremos o filme de Kleber, tentando demonstrar como o uso de elementos estilísticos oriundos do cinema de horror marcam presença na obra, assim como em outros filmes brasileiros que trazem a arquitetura do medo em sua direção de arte.

Paranoia de classe média

“Uma história brutal sobre como eu combati a violência”. A frase, dita pelo personagem principal do filme *Enjaulado* (1997), de Kleber Mendonça Filho, logo no início da narrativa, dá o tom do que o espectador pode esperar da obra. Ao colocar o medo da violência urbana e o distanciamento cada vez maior do indivíduo em relação ao espaço público (LACERDA, 2012), o filme se tornou um dos primeiros títulos do audiovisual nacional a dar à arquitetura do medo um protagonismo na narrativa. Utilizando elementos do cinema de horror, onde aparecem referências claras a obras de Roman Polanski, Dario Argento e John Carpenter, Mendonça Filho apresenta a história de um homem que acaba encontrando no suicídio a saída para os delírios causados pela

paranoia da violência que o transformou numa espécie de prisioneiro na própria residência – um apartamento de classe média cercado por grades (filmadas com grande destaque).

Embora não flerte abertamente com clichês do cinema de horror, *Enjaulado* traz o que Noël Carroll (1999) afirma serem os dois elementos fundamentais para o gênero horror. De acordo com Carroll, para pertencer a esta categoria, um filme precisa provocar na plateia a emoção que dá nome ao gênero. “Em outras palavras, as pessoas devem ficar horrorizadas (ou seja, experimentar um sentimento de rejeição ou repugnância em relação a algum ser, fenômeno ou experiência) ao assistir a um filme de horror” (CARREIRO, 2011, p. 45). Cumprido este requisito, um filme de horror deve ainda conter aquilo que Carroll chama de “monstros” (CARROLL, 1999, p. 29). Nesse ponto, embora Carroll considere como monstros apenas seres não naturais, outros autores, a exemplo de Carol Clover (1993), observam que desde os anos 1960 o cinema de horror tem trabalhado com monstros em um sentido simbólico, na pele de personagens humanos com desvios psicológicos ou comportamentais que se transformam em assassinos, capazes de provocar na plateia o afeto do horror, incluindo o sentimento de rejeição ou repugnância. Em *Enjaulado*, o espectador terminará por descobrir que os monstros são criados pelo próprio psicológico do personagem, que passa a ter delírios após o assassinato de sua namorada em um latrocínio que aconteceu em frente ao prédio em que ele mora, enquanto ela estacionava o seu carro.

É então a fim de construir a atmosfera de tensão, claustrofobia e atordoamento que busca passar para o público, que Mendonça Filho faz uso de uma série de elementos comuns ao cinema de horror. Entre os mais evidentes estão a iluminação, ora sombria ora com tons fortes (como o vermelho, muito comum aos filmes de Argento), e principalmente o som, no qual ruídos incômodos e sons dificilmente reconhecidos como musicais – uma característica importante e recorrente na banda de áudio dos filmes do gênero – preenchem com destaque a trilha sonora do filme, composta pelo DJ Dolores.

Esses ruídos incômodos, que se mostram presentes desde a cena de abertura, também funcionam como representações sonoras de elementos compatíveis com a noção de arquitetura do medo: ruídos de bate-estaca, portas batendo, portões rangendo e toda uma miríade de sons urbanos que teimam em invadir de forma indesejada o universo do protagonista do enredo, assinalando fortemente o medo da violência que este sente – e dela tenta se proteger com a ajuda de ferramentas tecnológicas de segregação do espaço geográfico e, em última instância, afetivo.

De fato, a primeira cena é um exemplo da importância do som para a construção da narrativa: não fosse pela sensação de tensão e ameaça sinalizada pelos sons de estaca e ruídos do

tráfego pesado e agressivo, a abertura do filme – que traz uma câmera subjetiva de uma pessoa dentro de um ônibus – poderia ter qualquer outro significado.

Os fortes ruídos sonoros apresentados na trilha funcionam não só para despertar sensações no espectador, mas também trabalham como símbolos para o personagem. Ao ouvi-los, o jovem vê despertadas algumas memórias da noite em que sua namorada foi assassinada. Entre esses sons, os mais marcantes são o alarme dos carros e a campainha da porta (não por coincidência, dois sons pertencentes a dispositivos de segurança que integram o que chamamos de arquitetura do medo), que sempre sobressaltam o protagonista, dando partida a uma série de delírios violentos. A cada vez que a campainha toca, por exemplo, temos uma clara representação do medo de quem bate à porta, mesmo que ela esteja protegida com grades e cadeados – a banda visual, evidentemente claustrofóbica, complementa perfeitamente os sons urbanos, enfatizando a solidão e o horror do protagonista diante da expectativa de violência.

Mendonça Filho constrói a narrativa de tal modo que, inicialmente, o espectador não sabe se algumas das cenas constituem um delírio do personagem. Já a música trabalha muito próxima dos ruídos, cumprindo seu “papel lírico” e “rítmico” (MARTIN, 1990, p. 124-125). A canção mais evidente, da banda recifense Faces do Subúrbio, é apresentada na conclusão do filme e parece representar uma reflexão sobre a temática de *Enjaulado*, quase como uma pequena “lição moral” proposta pelo realizador. Enquanto grades se fecham, ouvimos os versos que falam de uma Recife bela que está sendo gradativamente destruída pelo perigo que se esconde na noite, nos becos e nas ruas da cidade.

A fala também é um elemento sonoro presente no filme, apesar de existir minimamente, apenas pontuando a narrativa. A ausência do diálogo é uma característica forte em *Enjaulado*, acentuando a sensação de solidão e enclausuramento vivida pelo personagem. Desse modo, Mendonça Filho alcança o ideal indicado por Martin, posto que seu filme “significa sem ter que dizer” (MARTIN, 1990, p. 177), ou seja, não se apoia em falas para transmitir seus significados, mas utiliza movimentos de câmera, enquadramentos, ruídos e outros elementos na construção da narrativa.

A ausência de voz traz também outra significativa simbólica em uma das cenas no início do filme. Apontado por Carreiro como “o primeiro padrão recorrente de uso do som no cinema de horror” (CARREIRO, 2011, p. 45), o grito, som logo associado aos filmes do gênero, aparece interrompido para que se abra a fala de apresentação do filme pelo seu personagem principal. Aqui, pode-se observar que o grito contido está ligado ao comportamento do personagem ao longo da narrativa, o que é perceptível no modo como ele lida com seus delírios – tentando

bloqueá-los, até que eles se tornam tão intensos que não podem mais ser ignorados. Quando finalmente surge em cena, o grito está associado ao delírio maior vivenciado pelo personagem, delírio este que, perceberemos em seguida, ocorre no momento de seu suicídio – e trata-se de uma agonia que está estreitamente ligada ao sentimento de claustrofobia que o personagem experimenta, graças aos dispositivos da arquitetura do medo que o cercam.

No que se refere ao campo imagético, é possível observar uma constelação de elementos que buscam ressaltar o terror psicológico vivido pelo personagem, sendo muitos desses elementos visuais representações diretas ou indiretas dos dispositivos e ferramentas de segurança que caracterizam uma sociedade marcada pela arquitetura do medo. Observando o uso desses elementos, podemos apontar o que Martin chama de “procedimentos narrativos subjetivos”, que:

[...] buscam materializar na tela o conteúdo mental de um personagem, e o fazem infringindo a exatidão realista e a verossimilhança representativa da imagem ou do som: em outras palavras, recorrendo a um arsenal de procedimentos expressivos mais ou menos simbólicos da interioridade dos personagens. (MARTIN, 1990, p. 186)

Dentro deste conceito, *Enjaulado* apresenta os dois tipos de comportamento encontrados nos procedimentos subjetivos: a introdução de um plano ou sequência que não pertence diretamente à ação presente, mas representam o conteúdo de pensamento de um personagem; e a modificação do aspecto normal dos seres, das coisas ou do cenário, graças a uma perturbação psicológica ou física vivida pelo personagem.

Majoritariamente escura e granulada, a fotografia do filme apresenta fortes tons de vermelho – não só nas “visões” de poças e jorros de sangue, mas também na luz dos postes e durante a cena de uma festa – lembrando muito o cinema de Dario Argento. Esta influência também é vista na forma como o assassino é representado: um plano-detelhe que destaca uma mão que segura uma faca, momento icônico dos *gialli*⁷ dirigidos por Argento.

Os movimentos de câmera também colaboram com as sensações transmitidas pelo filme. Variando entre planos subjetivos e objetivos, Mendonça Filho utiliza muito o recurso de câmera na mão, e aproveita a sua instabilidade para imprimir à cena sensações como náusea, confusão e ansiedade. Estas sensações são reforçadas pela grande quantidade de planos em que o cineasta pernambucano destaca grades, fechaduras, cadeados e pregos pontiagudos em cima de muros. É importante acrescentar que boa parte dessas imagens, que pontuam todo o filme, reaparecem insistentemente em todo o cinema futuro de Mendonça Filho – um cinema no qual a questão da

⁷ O *gialli* (plural de *giallo*, ou “amarelo” em italiano) é um subgênero do cinema de horror, surgido e desenvolvido na Itália nas décadas de 1960 e 1970, caracterizado pela presença de um assassino em série de identidade desconhecida, quase sempre usando luvas e peças de roupa de couro negro.

segurança e o uso cada vez menor do espaço público pelo indivíduo têm se mostrado temáticas importantes.

Observa-se então que a *mise-en-scène* criada pelo diretor é construída seguindo a ideia apontada por Bordwell de que a *mise-en-scène* “é uma vontade demiúrgica de controlar o espaço inteiro do filme, a busca da imagem perfeitamente justa” (BORDWELL, 2005, p. 36). Seja na composição dos cenários, que trazem a ideia de um personagem saudoso (com fotografias antigas espalhadas pela casa e objetos que lembram sua namorada falecida), na iluminação ou na atuação do ator dentro de quadro, sempre com uma aparência cansada, entediada e/ou à beira de um ataque de nervos, a *mise-en-scène* de *Enjaulado* é uma verdadeira coreografia da ocupação do espaço fílmico – mas não do espaço público, já que este é progressivamente mais e mais evitado pelo protagonista, enclausurado progressiva e definitivamente dentro de casa, e cercado

Essas características são então organizadas através de uma montagem expressiva, que se baseia em justaposições de planos a fim de produzir um efeito de horror através do choque de imagens. Nesse sentido, a montagem auxilia o diretor na expressão de sentimentos ou ideias, fazendo com que o espectador permaneça afetivamente ligado à narrativa, mesmo quando influenciado pelo modo não linear como o diretor justapõe alguns dos planos: imagens fixas de fechaduras ou muros, por exemplo. De certa forma, podemos dizer que Mendonça Filho faz uso da montagem “intelectual ou ideológica – em que a sucessão de planos não é mais ditada apenas pela necessidade de contar uma história, mas também pela vontade de causar um choque psicológico no espectador” (MARTIN, 1990, p. 136).

Um exemplo disso está no ponto de virada mais forte do filme, que acontece a partir do momento em que o personagem se tranca no banheiro para logo em seguida ouvirmos um estampido. A partir daí a narrativa se transforma, tornando-se mais acelerada e confusa, e o personagem passa a ter mais alucinações. Nesse momento, o espectador ainda não sabe que ele cometeu suicídio, mas pequenos indícios tentam levá-lo a esta conclusão, como os cortes para a chaleira ainda no fogo, a aceleração das batidas na trilha sonora, a tentativa infrutífera do personagem de escapar das grades, o momento em que ele tem uma crise de pânico sentado ao chão, quando parece que as paredes ao seu redor encolhem, e, finalmente, quando ele corre para fechar a porta do banheiro, temendo o que acha que existe lá.

Enfim, ao analisar as representações que o autor faz do espaço (tanto o fílmico quanto o urbano), é possível apontar o início de um *modus operandi* no cinema brasileiro contemporâneo, presentes em filmes como *Trabalhar Cansa* e *O Animal Cordial*. No caso de *Enjaulado*, que temática e visualmente já antecipa alguns elementos visuais e sonoros que Kleber Mendonça Filho usaria

depois nos seus longa de ficção – não apenas *O Som ao Redor*, mas também *Aquarius* (2016) e *Bacurau* (2019) –, os enquadramentos são pensados de modo que quase não se vê a paisagem urbana, que fica restrita a curtas cenas de prédios, colocados nos créditos de abertura, em uma montagem que as intercala com a instalação de grades, e nas cenas em que o personagem ou sua namorada estão na rua onde moram.

Assim, as referências à cidade não passam de imagens do interior de um ônibus e de ruas desertas e inóspitas com carros estacionados – mas esse isolamento é enfatizado pela abundância de grades e muros com ganchos de ferro ou cacos de vidro, que simbolizam a emoção do medo experimentada quase que continuamente pelo protagonista (medo este que, ao final do filme, o levará à morte). Através da observação desses signos, o espectador percebe a intenção do autor de transmitir a imagem de uma cidade onde os moradores não mais compartilham o espaço público, passando a maior parte do tempo refugiados em suas casas e pouco interagindo com os vizinhos e amigos. O medo aparece, nesses filmes, representado muitas vezes de forma indireta – na escolha de enquadramentos fechados (que geram a sensação de claustrofobia) e principalmente através de elementos do cenário ligados à noção de arquitetura do medo, como grades, muros, porteiros eletrônicos, câmeras de segurança, fechaduras e cadeados.

Conclusão: uma visão documentarizante

Cercado por grades e por medos, os cidadãos representados por Mendonça Filho são cada vez mais esmagados por uma urbanização desenfreada, onde cada prenúncio de interação com o outro – seja pela campainha ou pelo vizinho que nos vê claramente pela janela do prédio ao lado – é acompanhado pelo temor da violência e da invasão de seu espaço privado. Estes medos estão presentes no cotidiano de todos os grandes centros urbanos, e a ligação entre ficção e realidade é feita pelo próprio personagem de *Enjaulado* quando, em sua fala inicial, descreve o cenário principal como “um apartamento de classe média trancado e cercado de grades, como vocês bem conhecem”.

A partir desta identificação do personagem com o seu público, a quem o narrador pressupõe ser um espectador de classe média – que reconhecerá a paisagem e se identificará com os medos de seu interlocutor – vemos a ‘realidade’ apresentada na tela, identificada mesmo que o espectador saiba que está diante de uma obra de ficção. Isso porque, simultaneamente, ele entende que habita em um ambiente real similar.

Apesar do documentário ser primordialmente reconhecido como um gênero⁸ ligado a uma representação fiel da realidade, preferimos pensar que “o documentário não tem o privilégio de referir-se à realidade” (GAUTHIER apud ODIN, 2012, p. 12). Isso porque, como afirma Roger Odin, todo filme traz em si o espaço para o que ele chama de uma “leitura documentarizante – quer dizer, uma leitura capaz de tratar todo filme como documento” (ODIN, 2012, p. 13), seja ele de uma época, de um tipo de comportamento ou de uma paisagem (a exemplo dos *westerns*).

Para caracterizar propriamente a leitura documentarizante, Odin propõe que se analise a imagem que o espectador faz do enunciador do filme. Essa maneira de abordar o problema tem origem na linguística alemã, que estabelecia que, na “leitura fictivizante” o leitor construía um eu-origem fictício, enquanto na “leitura documentarizante” havia a ideia de um eu-origem real. No entanto, Odin se distancia desse pensamento, por achar que o que constitui a leitura fictivizante é, na realidade, a recusa de construir um “eu-origem”, mesmo quando há um narrador presente no filme:

A “falta” enunciativa de que falamos tem, com efeito, a propriedade de poder se manifestar mesmo quando o texto funciona com uma estrutura de enunciação marcada (textos em primeira pessoa), mesmo quando o texto pertence à categoria do discurso. É que aquilo que é visado pela oposição “história” vs “discurso” são as enunciações enunciadas; enquanto a oposição que nós tentamos definir concerne ao próprio fazer enunciativo – um fazer enunciativo que é justamente posto, no quadro da leitura fictivizante, como ausente (ODIN, 2012, p. 15)

Assim, observamos que a oposição leitura fictivizante versus leitura documentarizante pode ser vista como um efeito do posicionamento do leitor em relação ao filme visto, por sua vez encarado como o resultado de uma operação pragmática e externa ao filme.

Para precisar o que seria a base da noção de “eu-origem real”, Odin explica que poderia recorrer à noção de “enunciação indireta”, definida por J. Searle (1978) no artigo *Le statut logique du discours de la fiction*, onde a definição é feita “sobre o ato ilocutório da asserção” (ODIN, 2012, p. 17). No entanto, Odin acredita que as condições impostas por esse raciocínio são restritivas, e critica, por exemplo, a definição de “enunciação indireta” proposta por Searle, pois afirma que esta se estabelece “sobre a pressuposição de uma certa intenção, da parte do autor, de enunciar” (ODIN, 2012, p. 17).

É esse tipo de leitura – a de um filme como reflexo da sociedade na qual ele foi produzido – que se propõe aqui em relação a *Enjaulado*. A composição da arquitetura do medo exposta no

⁸ A discussão sobre o documentário ser ou não um gênero fílmico é extensa e abarca argumentos de que o documentário abriga diversos gêneros em si (o filme etnográfico, o filme científico, entre outros), e não será tratada nesse artigo. Para fins dessa análise, reconheceremos o documentário como gênero.

filme, com suas imagens de grades e pessoas que a todo tempo estão divididas por portões e janelas gradeados (e por vezes correm para fechá-los), bem como as ruas vigiadas pelas câmeras de segurança dos prédios, já trazem em si, sem a necessidade da fala, uma relação com o “mundo real” em que vive o espectador. Para além disso, a fala final do personagem também busca identificação com o público, no momento em que, ao explicar sua morte, ele afirma que passará um tempo vigiando a vizinhança, e ironicamente aconselha o espectador a continuar seguindo a cultura da arquitetura do medo: “pessoalmente, recomendo que vocês tranquem as portas, cubram os muros com cacos de vidro e, especialmente, tenham medo, né?”.

São estes elementos usados em *Enjaulado* que levam o seu espectador a fazer a leitura do filme a partir do que Odin passa a chamar de um “Enunciador pressuposto real” (ODIN, 2012, p. 18), no qual o Enunciador não é um personagem do filme ou um ser existente na diegese, mas uma entidade que atua numa dimensão puramente narrativa, visível apenas pelos pontos de vista (da câmera) e de escuta. Entre as várias possibilidades propostas por Odin de se construir, diante de um filme, Enunciadores reais, *Enjaulado* se encaixa de forma mais clara nas leituras histórica e sociológica, modalidades nas quais Odin assegura que o leitor pode entender a própria sociedade como o Enunciador dos filmes.

Nesse sentido, diante do possível argumento de que não se poderia encontrar um Enunciador real em um filme de horror – especialmente um no qual são vistos exageros de representação, especialmente em momentos de representação de delírio – Odin fornece ainda a contrapartida de que “a leitura documentarizante pode dizer respeito a um segmento mais ou menos importante do filme considerado” (ODIN, 2012, p. 21). Assim, nem todo aspecto de filmes como *Enjaulado* ou *Trabalhar Cansa* – nesse caso, um exemplo estaria no monstro encontrado na parede do supermercado que pertence ao casal de protagonistas – deve ser lido como real. No entanto, observa-se nesses filmes e em outros do cinema brasileiro contemporâneo uma tendência que tem em *Enjaulado* um pioneiro: o uso de técnicas narrativas oriundas do cinema de horror para acentuar, à guisa de metáforas, sensações impostas pelos males da sociedade moderna, entre eles a arquitetura do medo.

Por tudo isso, podemos observar *Enjaulado* como um retrato, por vezes irônico e fantasioso, da vida nas cidades definidas por Bauman como “depósitos de problemas causados pela globalização” (BAUMAN, 2009, p. 32). O medo é usado, nesses filmes, como forma de intensificar as sensações ficcionais que simulam o real vivenciado diariamente pelo espectador, o que garante um tratamento político dado ao tema da violência urbana e da solidão nas grandes cidades: “os modos de fazer são formas de pensamento. As opções de escritura acarretam consequências, em

última análise, políticas. O que me diz um filme, se não que é preciso reconhecer a urgência de suas urgências?" (COMOLLI, 2008, p. 23).

Referências

ALMEIDA, Rodrigo; MENDONÇA, Fernando. O cinema pernambucano entre gerações. In: IKEDA, Marcelo; LIMA, Dellani (Org.). **Cinema de garagem**: panorama da produção brasileira independente do novo século. Rio de Janeiro: WSET Multimídia, 2012, pp. 129-153.

BAUMAN, Zygmunt. **Confiança e medo na cidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Editora Papirus, 2009.

CARREIRO, Rodrigo. Sobre o som no cinema de horror: padrões recorrentes de estilo. **Revista Ciberlegenda** (UFF), Rio de Janeiro, v. 1, n. 24, 2011, pp. 43-53.

CARROLL, Noël. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. Campinas: Editora Papirus, 1999.

COMOLLI, Jean.-Louis. **Ver e poder**. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2008.

CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac & Naify, 2014.

80

DAVIS, Mike. **Cidade de quartzo**: escavando o futuro em Los Angeles. São Paulo: Editora Página Aberta, 1993.

ELLIN, Nan. Shelter from the storm or form follows fear and vice versa. In: ELLIN, Nan (Org.). **Architecture of fear**. Nova Iorque: Princeton Architectural Press, 1997.

JANCOVICH, Mark (Org.). *Horror, the Film Reader*. Londres: Routledge, 2002.

LACERDA, Chico. Vídeo-ativismo sobre as questões urbanas do Recife: mapeamento inicial. **Janela de Cinema**, 2012. Disponível em: <<http://www.janeladecinema.com.br/2012/programacao/>>. Acesso em 25 jun. 2015.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990.

ODIN, Roger. Filme documentário, leitura documentarizante. **Revista Significação** (USP), São Paulo, v. 39, n. 37, São Paulo, 2012, pp. 10-30.

SOUTO, Mariana. O que teme a classe média brasileira? *Trabalhar Cansa* e o horror no cinema brasileiro contemporâneo. **Revista Contracampo** (UFF), Rio de Janeiro, n. 25, 2012, pp. 43-60.

O Bruxo De Morungava: Arqueologia Especulativa De Uma Assombração Cinematográfica

André Araujo¹

Resumo: O texto trata de uma experimentação em ficção teórica onde um pesquisador se vê às voltas com um filme perdido, *O Bruxo de Morungava*. Seu esforço é de traçar uma arqueologia tanto da produção como da recepção do filme através de artigos, entrevistas e impressões gerais que a obra causou ao longo dos anos no Brasil. Tendo como base as proposições acerca da relação entre o cinema e os fantasmas como elaborada por Jacques Derrida, o autor vincula o filme com eventos próprios da história do Brasil e da história do cinema, sempre o compreendendo de um ponto de vista espectral; ou seja, tomando como centro de sua pesquisa a ausência concreta do filme e a impossibilidade de assisti-lo. Trata-se de uma história de fantasma, onde um pesquisador é assombrado pela inexistência de um filme, o que não o impede de interpretá-lo e compreendê-lo teoricamente.

Palavras-chave: Cinema; Horror; Fantasmas; Arqueologia da mídia.

O Bruxo De Morungava: An Speculative Archaeology Of A Cinematic Haunting

Abstract: This is an experiment on theory-fiction, in which a researcher tries to grapple with a lost movie, called *O Bruxo de Morungava*. Through an archaeological method, he tries to create a conceptual map of the production and reception of the film, using film reviews, scientific articles, interviews and general impressions. Based on some remarks by Jacques Derrida about the relationship between cinema and ghosts, the author relates the film to events in Brazilian and film history, always coming from a spectral point of view, which means, taking as the center of the research the concrete absence of the film and the impossibility to watch it. This is a ghost story, in which a researcher is haunted by the absence of a film, something that doesn't prevent him from interpreting it and understanding it from a theoretical point of view.

Key-words: cinema; horror; ghosts; media archaeology.

Nota introdutória

O presente texto trata-se de uma obra de ficção. Tanto o filme O Bruxo de Morungava quanto os textos e eventos relacionados a ele que aqui são discutidos são puramente ficcionais. Entretanto, grande parte dos textos discutidos aqui abaixo são reais, e podem ser conferidos na bibliografia. Aquilo

¹ Doutor em Comunicação Social pelo PPGCOM/UFRGS. E-mail: andrecsaraujo@gmail.com

que não consta, é por que foi inventado. O exercício aqui proposto tem por inspiração os recentes artigos de Bronislaw Szerszynski, nos quais ele se apropria da forma do artigo científico para elaborar o que chama de "ficções teóricas para explorar futuros geo-espirituais" (cf. SZERZYNSKI, 2017). Assim como a Szerszynski, também remetemos à obra de Donna Haraway (2016), e suas "fabulações especulativas"; Vilém Flusser (2012) com a figura do *Vampyrotheutis Infernalis*; e o livro *Cyclonopedia*, de Reza Negarestani (2008). Também não podemos deixar de mencionar Ursula K. Le Guin, cuja teoria da ficção como sacola de histórias é o princípio orientador do presente texto (cf. LE GUIN, 1997, "The Carrier-Bag Theory of Fiction").

We shall live again.

Patti Smith, "Ghost Dance"

Foi o próprio Mojica, em uma entrevista de 1987, que, inadvertidamente, criou a lenda do Bruxo de Morungava. Não passaria incólume, é certo, uma afirmação como aquela, jogada quase como por acaso pelo maior cineasta de horror que se tem notícia. "É o filme mais aterrador que já vi", dizia Mojica, sobre uma certa fita VHS que havia recebido por correio. Desde então, o filme conhecido como *O Bruxo de Morungava* assombra a filmografia de horror nacional. Retorna de tempos em tempos através de um eventual artigo científico, uma entrevista num fanzine obscuro, em posts de fóruns especializados na internet. Mas se o filme retorna, retorna como ausência, pois concretamente o filme está perdido.

Muito se fala do *Bruxo*, mas pouco dele se sabe. Há diversos fatores que fizeram com que a fita fosse gradualmente desaparecendo. Apenas algumas poucas pessoas afirmam já ter assistido ao filme, e mesmo esses relatos são muitas vezes colocados sob suspeita, se contradizem sobre seu conteúdo, parecem fazer do filme o que bem entendem. Falar do *Bruxo* significa refazer um percurso de visibilidade acidentado, marcado pela impossibilidade e suspeita de qualquer vidência.

Eu não vi o *Bruxo de Morungava*, ainda que seja assombrado por ele. Descobri sua existência no primeiro ano da Grande Quarentena, ainda em 2020, e desde então já perdi as contas de quantas noites passei acordado procurando qualquer rastro que me levasse mais próximo de suas imagens. O fato de que o filme existe, só não pode ser visto, produziu em mim uma certa energia obsessiva, uma necessidade de preencher um vácuo que até pouco tempo nem sabia existir. Talvez a experiência de ser impedido de ver algo é o que motive essa reflexão.

O que pretendo expor aqui é a crônica de uma assombração, a experiência concreta de uma invisibilidade, o passo a passo de uma frustração. É uma arqueologia da mídia que não deixa de ser

especulativa, recolhendo os indícios deixados pelo retorno constante de um filme que se recusa a ser apresentado, de um fantasma que jamais se revela por inteiro. Aparece apenas através de pistas, leituras, interpretações, contextos, anedotas. Esse exercício, esse mapeamento espectral de um conjunto de perspectivas conflitantes entre si, trata de fazer visível a experiência de uma invisibilidade.

Jacques Derrida, no filme *Ghostdance*, dirigido pelo cineasta britânico Ken McMullen em 1983, define o cinema como a arte de fazer os fantasmas retornarem. Derrida, nesse momento, estava rodeado por espectros, por ocasião da escrita de seu livro *Espectros de Marx* (DERRIDA, 1994), onde propõe uma ontologia espectral e assombrada, uma *hauntology*. Nos breves momentos em que aparece no filme, como personagem de si mesmo, o filósofo francês elabora um vínculo entre os fantasmas e a arte cinematográfica, tomando o próprio mecanismo do cinema, como o registro de uma presença na forma de imagem em um passado que tem a possibilidade de retornar como espectro de si a cada vez que o filme é exibido, como a estrutura fantasmática por excelência. O cinema, para Derrida, junto às outras técnicas de comunicação, como o sistema postal ou o telefone, seriam responsáveis por não mais relegar o mundo dos fantasmas a um passado superado pelo racionalismo e desenvolvimento científico, mas tornariam o próprio futuro o seu verdadeiro domínio. As mídias diriam: o futuro pertence aos fantasmas.

A história de fantasma moderna tem uma relação muito íntima com as superfícies de registro. Talvez seu maior expoente, o britânico M.R. James, constituiu todo um universo da liberação involuntária de fantasmas que habitavam, ou estavam presos, em obras de arte, pinturas, reproduções, ilustrações, fotografias, estatuetas, livros. O seu livro, *Ghost Stories of an Antiquary* (JAMES, 2012), procede por fórmula bastante simples: um acadêmico, arqueólogo ou vendedor de antiguidades se desloca para algum local em busca de uma peça rara, ou talvez algo do tipo chegue a suas mãos. Ao analisar tal peça, o pesquisador é pego em uma rede de histórias macabras até que sua própria realidade é invadida por uma entidade que estava presa no objeto e agora o assombra.

As histórias de M.R. James falam de um terror específico, o terror da descoberta. Há um mundo secreto escondido em nossos objetos, que permanecem inertes até o momento em que são perturbados pela pesquisa, pela análise, pelo conhecimento. Esse tipo específico de horror, ainda que não necessariamente remetido a James, traduz-se em um sentimento bastante popular, especialmente quando situações como a descoberta de uma antiga tumba egípcia ou babilônia é anunciada. Não é sem um certo bom humor que se levantam avisos de cuidado e precaução para os arqueólogos, pois eles ali possuem a capacidade de despertar algo que talvez tenha sido

enterrado por um bom motivo. James é um artista da liberação dos espíritos do passado no presente, de fantasmas que foram invocados ou aprisionados e agora estão libertos. Ao pesquisador, só cabe lidar com o fantasma que despertou, a assombração de um passado que não é o dele.

Não deixo de me ver nos personagens de M.R. James, mas vivo nesse mundo às avessas. Já sou assombrado pelo *Bruxo de Morungava*, ainda que nunca tenha sequer assistido ao filme. Procuo saber, voluntariamente, os fantasmas que habitam uma peça a qual não tenho acesso. É a sua ausência que me assombra. Se os fantasmas de M.R. James eram liberados de forma involuntária, minha busca pelo espectro do Bruxo é voluntarista. Diferente dos arqueólogos precavidos diante de uma descoberta potencialmente perigosa do ponto de vista espiritual, me lanço em uma arqueologia cujo objetivo é justamente mapear os fantasmas que assombram esse objeto midiático, soterrado pela impossibilidade de ser visto. Longe do objeto assombrado, restam apenas os relatos de sua presença ausente. A busca pelos fantasmas de Morungava é uma busca pelos rastros de sua eventual visibilidade.

Mas mesmo esses relatos são de uma dificuldade tremenda de precisar. O próprio título do filme já é colocado em suspeita no primeiro texto que temos registro, do famoso crítico de filmes B Leandro Salgueirinho. Salgueirinho afirma que não há nenhum crédito ou letreiro que indique que seu nome é o *Bruxo de Morungava*. Temos apenas a célebre imagem do suposto protagonista no primeiro frame do filme, trajando uma capa preta com capuz, uma bermuda de tãctel e havaianas bicolor, o que reforçaria a imagem do “bruxo do terceiro mundo”, que se popularizou.

Quanto a cidade, Morungava, pelo menos temos indicações claras – como as cenas em que a placa de entrada da cidade é gravada, ou certos estabelecimentos comerciais muito característicos – que o filme se passa nessa cidadezinha no interior do Rio Grande do Sul. Se há uma grande disputa acerca do conteúdo de fato do filme, pelo menos a sua localidade jamais é posta em questão. Os eventos ali retratados, até onde podemos precisar, se passaram em Morungava.

O texto de Salgueirinho, sem dúvida fundador, acaba funcionando mais como um registro das discussões que começavam a surgir acerca do filme, do que propriamente uma análise de suas particularidades. Não sabemos do enredo, seu método de gravação, duração, sequer um comentário sobre o que o tornaria tão aterrador na visão de Mojica. Temos apenas um relato em um tom bem humorado, relegando um certo exotismo misterioso à fita, característico das críticas de horror de Filmes B.

Já o texto de Tumão e Alves é o primeiro a discutir o filme com uma relativa profundidade de detalhes, chegando a considerá-lo como um verdadeiro marco estético. Para eles, o *Bruxo de Morungava* é um pioneiro do gênero *found footage*, que iria se popularizar no cinema de horror apenas anos após seu lançamento. Para Tumão e Alves, o filme não apenas anteciparia grande parte do dispositivo que tornou-se amplamente conhecido a partir de *Bruxa de Blair*, em 1999, como também problematizaria um conjunto de questões caras ao gênero da *found footage*, sendo antecessor até mesmo de projetos como a série francesa *Les Documents Interdits* e o programa televisivo inglês *Ghostwatch*, ambos tidos como os verdadeiros antecessores do gênero *found footage* em filmes de terror (cf. HELLER-NICHOLAS, 2014). Só resta lamentar que, além desse apontamento, Tumão e Alves dedicam-se em grande parte do artigo a requestrar discussões empoeiradas sobre autoria, manipulação da imagem, e as distinções entre realidade e ficção. Ainda assim, encontramos nesse texto importantes considerações sobre a natureza do filme.

O que nos interessa é a hipótese dos autores de que *O Bruxo de Morungava* se trata de um documentário falso, um *mockumentary*, que retrataria a viagem um grupo de jovens para a cidade de Morungava em busca de um profeta, o último dos Monges Barbudos, fatalmente tendo um encontro com o seu fantasma.

Como se sabe, desde meados do século XIX e ao longo do século XX o interior do Rio Grande do Sul, Santa Catarina e Paraná, foi palco de movimentos messiânicos e heresias radicais protagonizados por figuras identificadas como Monges (QUEIRÓZ, 1965; MONTEIRO, 1974; THOMÉ, 1999). Principiando por Monge João Maria D'Agostinho, em meados de 1850, tais figuras tinham uma tendência a repetição de suas aparições, criando os mais variados cultos de seguidores ao seu redor. Pelo menos mais dois monges circularam pela região sertaneja do sul do país em um período de tempo bastante curto, o Monge João Maria de Jesus (em torno de 1890) e o Monge José Maria (de 1910 a 1913), o que levanta questionamentos acerca de sua natureza. Há relatos de que são sempre o mesmo Monge, sempre ressurgindo para realizar as profecias contidas em suas visões, não importando as limitações espaço-temporais. Outros relatos afirmam que há uma ordem secreta que se renova, onde haveria um conjunto de monges espalhados pelo Brasil que retornariam para essa região com o propósito de principiar o Juízo Final. O fato é que os Monges também possuem uma espécie de estrutura fantasmática, assombrando de tempos em tempos uma localidade, trazendo consigo explosivas profecias apocalípticas e promessas milenaristas de um Novo Mundo sobre a Velha Terra. (QUEIRÓZ, 1965)

O momento de maior concentração de energia em torno do Monge, dessa vez o chamado José Maria, foi na infame Guerra do Contestado no interior de Santa Catarina (1913 - 1917). Talvez

a maior campanha militar do exército brasileiro, que mobilizou o mesmo contingente de tropas que a Guerra do Paraguai e mais que o dobro de Canudos, acabou por dizimar cerca de 10 mil seguidores do profeta ao longo de 4 anos. Mas nem o genocídio do exército contra seu próprio povo foi capaz de exorcizar o espírito do monge. Mais de 30 anos após sua morte na Guerra do Contestado, há evidências de seu retorno através de um grupo chamado de Monges Barbudos, que se reuniu na cidade de Soledade, no Rio Grande do Sul (THOMÉ, 1999, p. 227 - 232). Há relatos de que se tratava de um grupo remanescente de sobreviventes da campanha do Contestado, que havia reconstruído um culto em torno de um Monge Profeta, que até hoje permanece misterioso e sem nome. Como é de praxe na história brasileira, o grupo foi dizimado pelas forças policiais do local, com poucos sobreviventes tendo fugido para os recônditos da mata e o Monge Profeta jamais sendo encontrado.

A hipótese de Tumão e Alves é de que *O Bruxo de Morungava* é a crônica na forma de *mockumentary* da busca desse Monge Profeta, que teria conseguido fugir para a região do município de Morungava após o massacre policial. Tumão e Alves interpretam o filme como a tentativa de mapear os passos desse monge até o encontro com sua presença espectral. Para eles, a baixa qualidade técnica da fita contribui para que as imagens que temos do chamado Bruxo produzem uma dimensão fantasmática acerca de sua figura, produzindo o efeito de que aquela presença ainda assombraria a localidade, mesmo após mais de 40 anos de seu último registro (registro esse que não passa de especulação).

Para Tumão e Alves, *O Bruxo de Morungava* é uma *found footage* que fabula a *Stone Tape Theory*, teoria pseudocientífica criada para explicar a ocorrência de aparições e fantasmas, onde as pedras fariam um registro de vibrações causadas por um trauma de antigos habitantes de um determinado local e, de tempos em tempos, reproduziriam através de imagens esses registros. A teoria da *Stone Tape* se tornou célebre e deve seu nome ao filme *The Stone Tape*, de Nigel Kneale, veiculado pela BBC em 1972. No filme, um grupo de cientistas de uma grande empresa de telecomunicações inglesa se muda para uma mansão vitoriana para realizar experimentos de forma a criar um novo dispositivo de gravação e reprodução, capaz de suplantar a fita magnética, vigente como superfície de registro por excelência àquela época. Durante suas pesquisas, os cientistas descobrem uma sala escondida no subterrâneo da casa, sala essa assombrada por um fantasma. Aos poucos, os cientistas criam uma hipótese de que não se trata de um espírito em si, mas sim de uma espécie de registro fantasmático de um evento traumático do passado, a morte de uma jovem, que ficou gravado nas pedras do subsolo. Estaria aí, para os pesquisadores do filme,

o surgimento da nova mídia, uma mídia propriamente geológica capaz não apenas de registrar mas também de reproduzir eventos passados.

A conclusão de Tumão e Alves é de que *O Bruxo de Morungava* seria uma dramatização ficcional dessa experiência fantasmática, a tentativa de racionalizar em segundo grau a existência dos fantasmas. Não haveria nada de místico ou sobrenatural na presença espectral do Bruxo, apenas uma manipulação imagética, aliada a uma história de superstição local, para produzir mais um documentário falso de terror. Para Tumão e Alves, *O Bruxo de Morungava* é um filme racionalista, que usa da ciência para, ao mesmo tempo, conjurar e exorcizar os espíritos.

Sempre houve um embate entre a ciência moderna e o mundo dos espíritos. Porém, de acordo com Derrida (1994), ao contrário do que seria lógico, os desenvolvimentos das tecnologias de comunicação acabaram por multiplicar essa dimensão fantasmática. Pensávamos que a ciência deixaria para trás o mundo da crença inocente nos espíritos, o *logos* que materializaria de uma vez por todas a realidade. Mas observamos o contrário. A cada nova superfície de registro, nova *aufschreibesystem*, os fantasmas encontram novas formas de se manifestar. É a isso que Derrida se refere quando afirma que “o futuro pertence aos fantasmas”. Quanto maior o número de tecnologias de comunicação, mais formas para que diferentes espíritos possam se materializar. Em vez de diminuir o mundo dos fantasmas, as mídias aumentam sua possibilidade de retorno. Há quem diga que o animismo foi suplantado quando o alfabeto foi inventado. O mundo se calou quando o livro começou a falar. Agora, os espíritos que sussurravam aos nossos ouvidos quando encarávamos uma página foram transportados para os interstícios da imagem eletrônica. A história das mídias é a história de novas formas de sermos assombrados, dos fantasmas do passado retornarem no presente. A reprodutibilidade técnica se torna a reprodutibilidade dos fantasmas.

O que escapa a Tumão e Alves, em sua leitura científicista, é a possibilidade do *Bruxo de Morungava* registrar um fantasma real, o passado dos Monges retornando em uma nova forma. Os autores ignoram que o uso das câmeras e da fita não funcionam apenas como o registro de um fenômeno para servir de prova acerca de sua realidade empírica. A força do Bruxo talvez seja a descoberta de que a própria câmera precipita tais fenômenos, que os espíritos adquirem realidade a partir do ato de registrar, como se a fita magnética tivesse uma propriedade mediúnica em si, como se pudesse acessar um plano de realidade distinto do nosso.

Nesse caso, a *Stone Tape Theory* não seria tão absurda assim, se pensarmos que a própria Terra teria uma potencialidade de precipitar a existência e invocação de espíritos. Sabemos que a Terra sempre foi o campo de manifestação das mais variadas entidades espirituais. De certa forma,

a Terra poderia ser pensada como a primeira mídia, a superfície de registro por excelência que nunca deixou de fazer manifestar em sua carne os fantasmas e espíritos que nos assombram. A arqueologia aqui recebe um sentido de horror, muito próximo às proposições de M.R. James. Escavar a Terra é liberar os espíritos ali presos; escavar a história de uma mídia da mesma forma.

Poderíamos pensar que o cinema ser povoado de fantasmas é uma espécie de retorno do reprimido, seu recalque fundamental. Mas não seria interessante, talvez, pensar ao contrário? Não tomar o cinema como uma tentativa sempre fracassada de exorcismo, mas sim como uma forma de fazer o mundo dos espíritos perdurar, seguir existindo? De forma mais objetiva, ainda que temerária: não teriam sido os fantasmas e os espíritos os verdadeiros criadores dessas tecnologias? Toda mídia possui uma dimensão fantasmática em si, propriamente possessiva. Elas são assombradas por espíritos: vozes, sons, imagens. São como cavalos, mediuns ou xamãs, servindo de suporte para um discurso que vem de outro lugar, do outro lado. Como diria M.R. James, trata-se da malícia dos objetos inanimados, o fantasma que habita em toda e qualquer superfície de inscrição. A insistência do animismo que se recusa a ser exorcizado e retorna multiplicado, reproduzível. A teoria das mídias como uma dança dos fantasmas.

Em uma leitura crítica bastante distinta da de Tumão e Alves, os autores Silva, Silva e Silva, tomam *O Bruxo de Morungava* como um filme ritual, posicionando-o em uma tradição histórica muito diferente da *found footage* e dos filmes de terror propriamente ditos, posicionando-o dentro da tradição de filmes experimentais e *underground*, mais precisamente da magia ritual cinematográfica. Os autores realizam uma genealogia que colocaria *O Bruxo* ao lado dos filmes realizados por Maya Deren, Kenneth Anger e especialmente Curtis Harrington, como filmes cujo propósito é tanto artístico quanto mágico, ritualístico. O paralelo mais imediato proposto no texto é entre *O Bruxo de Morungava* e um filme de Curtis Harrington, chamado *Wormwood Star*, protagonizado pela artista e ocultista Marjorie Cameron. Com seu título retirado da profecia bíblica do Apocalipse de João, a célebre Estrela de Absinto, cujo aparecimento principiaria o Juízo Final, o filme encadeia cenas da própria Cameron trabalhando com imagens de suas pinturas. Silva, Silva e Silva entendem o filme de Harrington sobre Cameron muito menos como um registro de suas obras de arte, e mais como uma manipulação simbólica ritual, para produzir efeitos propriamente mágicos.

Marjorie Cameron, como é sabido, é peça central em um dos mais célebres rituais de invocação do século XX, operado pelo seu futuro marido Jack Parsons, em 1946 (PENDLE, 2005). Parsons, um famoso cientista envolvido com pesquisas fundadoras de desenvolvimento de combustível para foguetes e célebre seguidor de Aleister Crowley, juntou-se ao escritor de ficção

científica e futuro fundador da cientologia L. Ron Hubbard para realizar um ritual de invocação da entidade elemental Babalon no deserto do Novo México (DAVIS, s/d). A esperança dos dois magos era invocar esse espírito, associado à Mãe Terra em tradições ocultistas, para canalizar e equilibrar as potências espirituais liberadas pelos testes de explosões atômicas realizados pelo governo dos Estados Unidos naquele mesmo deserto. Assim como Jack Parsons, que é uma figura que carrega em si uma síntese disjuntiva da magia e da técnica, as explosões atômicas não poderiam emergir sem que uma contraparte espectral viesse a reboque. Remetemos aqui o leitor ao episódio de número 8 da série *Twin Peaks: The Return*, dirigido por David Lynch, que dramatizou de forma didática essa tensão.

Parsons, inclusive, acreditava que a própria Cameron, que conheceu apenas semanas após a realização de tal ritual, era a encarnação do espírito de Babalon, o arquétipo feminino da Mulher Escarlata, tornado famoso por Crowley (DAVIS, s/d). Ainda que inicialmente descrente das afirmações de seu marido, após a morte de Parsons, Cameron assume a identidade de Babalon e começa a desenvolver sua carreira mágica. Talvez um dos pontos altos dessa carreira seja justamente o filme assinado por Curtis Harrington, tomado como um documentário experimental do processo criativo de Marjorie Cameron, mas que na verdade é a própria expressão material de um ritual de invocação, de magia espiritual. Não cabem aqui especulações acerca do que Harrington e Cameron visavam invocar naquele momento, mas o filme segue a disposição ser assistido.

Por isso que o caráter *found footage* destacado por Tumão e Alves, na visão de Silva, Silva e Silva, não passaria de um preconceito estético. Para os autores, *O Bruxo de Morungava* trata-se de uma invocação audiovisual, propriamente ritualística, na veia de Harrington e Cameron, mas aterrada na realidade do Terceiro Mundo, mobilizando uma espécie de estética mística da fome. A magia, aqui, tira sua potência da fome, da crueza da imagem, da simplicidade dos recursos. A qualidade da imagem não tem por razão uma espécie de amorismo, mas sim um caráter simbólico. Não se trata de um vídeo marcado por uma limitação técnica, mas que usa a falta de recurso a seu favor, na invocação de espíritos próprios do subdesenvolvimento. Por isso que Silva, Silva e Silva, tomados de maneira efusiva pelo célebre primeiro frame do filme, cunham a expressão "ocultismo marginal", para dar conta do evidente caráter tropicalista e sincrético exibido nas imagens do filme. "Da Boca do Lixo a Memphis, no Egito: eis a síntese operada pelo Bruxo de Morungava", dizem os autores, na conclusão de seu artigo.

A ideia de que uma obra de arte é um objeto que recebe seu sentido apenas ao ser vista é, como se sabe, bastante recente. Já a elaboração de símbolos e imagens com um propósito ritual,

propriamente mágico, é mais antiga do que temos notícia. O caráter comunicacional da linguagem sempre se desenvolveu em paralelo ao seu caráter ritualístico. Precisamos de símbolos para nos comunicar – seja entre nós, seja com o outro lado. Ao contrário do que nossa mente moderna possa supor, as obras de arte também desempenham uma função de contato com forças exteriores, e não precisam de um público para produzir seus efeitos. Inclusive, pelo contrário. Aqui, temos a ideia de que a arte adquire seu poder justamente por manter-se escondida.

Não é por acaso que encontramos, desde tempos imemoriais, pinturas extremamente elaboradas em cavernas de difícil acesso, como em Lascaux, na Amazônia ou na Serra da Capivara. A mágica das pinturas das cavernas reside em seu ser, não em ser vista. Há uma dimensão nos símbolos e sua concatenação que por vezes é até perigosa. Não sabemos com que propósito foram feitas, que tipo de espírito foi invocado, qual o efeito se produz ao serem liberados de maneira insuspeita. Se há algo que se perdeu, não foi uma aura mágica dos símbolos, mas sim uma espécie de prudência da visão, de que talvez não seja do meu interesse entrar em contato com tudo aquilo que alguém achou importante registrar. Às vezes, é de bom tom deixar os espíritos das superfícies serem responsabilidade de quem os invocou.

A hipótese do filme ritual ganha força no início dos anos 2000, e é nesse período que é mais provável que o filme tenha seu destino selado. Uma sequência de três edições do fanzine *Visionários Hereges* foram publicadas num período de 6 meses, dedicadas exclusivamente ao *Bruxo de Morungava*. O fanzine era anônimo, e o argumento bombástico era de que os textos principais acerca do filme, como os de Tumão e Alves, o de Silva, Silva e Silva, entre outros, eram fabricações teóricas, pois seus autores não haviam visto o filme. Apenas eles (e o *eles* aqui é uma suposição, não se sabe de fato quem eram ou quantos eram) tinham tido acesso a uma cópia da fita. É curioso que, mesmo dispensando as análises anteriores como falsas, os *Visionários Heréticos* tomam a hipótese do filme ritual como fato, concordando indiretamente com Silva, Silva e Silva, acerca desse ponto, fazendo com que se possa desconfiar que talvez um dos Silvas fizesse parte do coletivo zineiro.

Enquanto que a primeira edição é dedicada a restituir o aspecto místico do filme, fazendo uma apreciação bastante detalhada das formas e objetivos do ritual de invocação ali performado, dos verdadeiros espíritos que o Bruxo tenta conjurar, a partir da segunda edição o tom dos autores se transforma de fato. A segunda edição trata da crônica de busca do verdadeiro Bruxo, da viagem até Morungava e a tentativa de encontrá-lo, repetindo de maneira curiosa as colocações de Tumão e Alves sobre o conteúdo do filme. Há um mapeamento especulativo acerca da vida de quem poderia ser tal Bruxo, dos movimentos messiânicos que sempre se multiplicaram na região, e a

conclusão com uma fotografia da possível morada do Bruxo. Criou-se um verdadeiro *frisson* de espera acerca da próxima edição do fanzine, onde todos os segredos acerca do filme seriam enfim revelados, mas sua publicação foi um desapontamento para aqueles ávidos em descobrir os mistérios do audiovisual. Ao contrário de atestar qualquer tipo de contato com o Bruxo, a terceira edição do fanzine relata um ritual próprio dos Visionários Hereges de queima das cópias do filme. De acordo com eles, eles conseguiram mapear todas as cópias remanescentes e a partir daquele dia ninguém mais teria a possibilidade de assistir o filme, fazendo com seu gesto a verdadeira heresia contra a cinefilia, a heresia da invisibilidade.

O ritual dos Visionários não deixa de ser um testemunho curioso acerca da situação das imagens técnicas. De forma enviesada, produz uma tese acerca do contemporâneo. Mais do que querer restituir na marra uma aura perdida, os Visionários fortalecem a ideia de que a verdadeira experiência da multiplicação infinita de audiovisuais é a experiência da não-vidência, da invisibilidade. Quanto mais material audiovisual disponível há para o consumo, mais aumenta o número de coisas que somos impossibilitados de ver. Somos assombrados por uma infinidade de filmes que não cabem temporalmente numa vida. Vivemos em um regime de espectralidade midiática, onde somos assombrados por tudo aquilo que deveríamos estar vendo, e não vemos. É a própria definição da espectropoética (DERRIDA, 1994, p. 68), entendida como a presença de uma ausência. A invisibilidade está sempre assombrando o visível.

Podemos lembrar da situação relatada por Julien Guignon, o célebre arqueólogo da mídia, que, ao saber da história da fita perdida e toda a ritualística operada pelos Visionários Hereges, decide empreender uma busca pelo audiovisual assombrado. No seu esforço de arqueólogo profissional, Guignon descobriu que havia, pelo menos, uma cópia remanescente do filme, que escapou da sanha piromânica dos Hereges. Haveria, segundo ele, uma cópia em uma antiga vídeo locadora de Porto Alegre, cujo dono era um colecionador de filmes B e preservava em seu depósito uma fita do Bruxo. Ao encontrar a figura *sui generis*, com seus óculos fundo de garrafa e costeletas vastas e fartas, Guignon lhe explicou a situação, no que foi prontamente atendido. Sim, ele lembrava da fita. Sim, provavelmente tinha uma cópia em seu depósito. Claro, Guignon poderia ficar a vontade para procurar. A felicidade de Guignon nesse momento, do arqueólogo finalmente encontrando seu Santo Graal, só se compara com a sua decepção quando adentra no depósito do subsolo. O dono da locadora, notório acumulador, possuía milhares de fitas jogadas, sem qualquer tipo de identificação, espalhadas por centenas de metros quadrados, em prateleiras de metal e caixas emboloradas. Havia, ali, séculos e séculos de imagens sem qualquer tipo de organização ou catalogação. Encontrar uma única fita específica seria tarefa de milhares de pessoas

comprometidas com a causa, o que Guignon sabia não ser o caso. Como conclui o arqueólogo, “a locadora agora seria eternamente assombrada pela existência de um filme único, perdido em meio ao tempo infinito do ruído”.

Mais uma instância do regime da impossibilidade de assistir: impossível assistir ao ruído para encontrar o filme que ali está presente, ainda que ausente pois soterrado. O affair Guignon dá uma volta no parafuso da história de fantasma, especialmente as de M.R. James. O que produz a assombração não é o contato com a obra. O que libera os fantasmas é a sua invisibilidade, a impossibilidade de poder completar o verdadeiro ciclo da invocação. A própria fita vira o espectro de seus fantasmas, que invariavelmente retorna sem nunca se completar, um passado que é impedido de tornar-se presente. Eis a maldição do *Bruxo de Morungava*, jamais conseguir completar-se, sempre retornar pela metade.

No filme *Ghostdance*, Derrida fala que o cinema é a arte de deixar os fantasmas retornarem. O próprio cinema tem sua configuração de certo modo fantasmática: é um instrumento para rituais de invocação, sempre fazendo algo retornar, repetindo os ausentes que estão no passado, dando voz a espectros que só existem em suas imagens. O cinema não deixa de ser uma forma de imanentizar os espectros. Mas é claro que isso não é uma particularidade do cinema. Se há algo como um traço universalizante de nossa história enquanto espécie é que temos uma predisposição bastante apurada para criar tecnologias de retorno dos espíritos. Das cavernas de Lascaux às *seances* mediúnicas, trata-se de um movimento bastante refinado onde a técnica se coloca a serviço da imanentização, ou concretização, da experiência espectral, do outro lado que está logo ali. Todo uso de uma tecnologia traz consigo uma promessa messiânica: a promessa do mundo dos espíritos habitar, ainda que temporariamente, o nosso aqui-agora.

Não é por acaso, portanto, a escolha do título do filme em que Derrida faz suas considerações espectrais. A *Ghost Dance*, movimento propriamente messiânico protagonizado por um conjunto de povos indígenas da América do Norte no final do século XIX, talvez seja um dos mais importantes e trágicos movimentos coletivos de tentar trazer o mundo dos espíritos para cá. Liderados por Wovoka, um profeta munido de um conjunto de visões, a *Ghost Dance* rapidamente se espalhou pelos territórios indígenas da América do Norte. A dança propriamente dita, foi construída de forma a imanentizar uma promessa: a de que as populações agora praticamente escravizadas pelos dispositivos de modernização do homem branco, poderiam produzir um outro mundo, em conjunto com seus espíritos e fantasmas. Essa religião pan-indígena, apesar de ser acusada de passadista e nostálgica, pelo contrário, consistia em uma promessa para o futuro: através da tecnologia da dança, fazer voltarem os nossos fantasmas para criar um Novo Mundo

sobre a Velha Terra (WARREN, 2017). Assim como tudo que é messiânico, as promessas não são apenas religiosas: tratava-se de tornar político o mundo espiritual, tirá-lo de um espaço de interioridade ritual e torná-lo material. As visões de outro mundo, aliadas a promessa messiânica do retorno do passado num presente que será futuro, torna os dançantes verdadeiros profetas da imanência.

Talvez a dança dos indígenas da América do Norte não deixe de ser uma técnica arqueológica de sua própria maneira, uma escavação dos espíritos que estariam presentes na própria carne da Terra. Não se trata de uma arqueologia material, mas sim de uma arqueologia dos registros espectrais que se imprimiram ao longo de décadas de trauma e devastação sobre o seu próprio território. Não deixa de ser uma arqueologia da terra-mídia, onde uma técnica precisa é criada para dar conta dos propósitos de invocação. Sejam desenhos nas paredes, um filme em VHS ou uma dança ritual, tudo se passa como se não houvesse outro objetivo que não animar o mundo, reavivar os espíritos.

O mundo dos espíritos sempre foi o mundo imanente, apesar de nossas tentativas de jogá-lo para fora daqui, primeiro através da revolução monoteísta, depois através da revolução científica (ASSMANN, 2010). Não é por acaso que os espectros escolhidos por Derrida sejam os espectros de Marx, o materialista por excelência. Pois a ontologia espectral de Derrida diz respeito a restituir, ou talvez acusar, que nenhum espírito jamais foi exorcizado. Há uma dialética irreconciliável entre as condições materiais e sua dimensão fantasmática. O materialismo como dispositivo de análise da sociedade não pode prescindir de ser assombrado por um conjunto de fantasmas, seus passados não realizados, as memórias de outros tempos, o sangue dos mortos que se entranha na terra. Mas se sabemos que os fantasmas e espectros são figuras essencialmente temporais que assombram o presente, não podemos esquecer que também são espaciais. "Um espectro ronda a *Europa*", já dizia Marx, retomado por Derrida. Os fantasmas são *aterrados*. Como na teoria da Stone Tape, não é em qualquer lugar que um determinado fantasma pode ser invocado. É preciso uma casa, um cemitério, um antigo chão ritual. A cada território, a sua contraparte espectral.

Não podemos deixar de retomar a ideia elaborada por Anna Tsing et.al., desenvolvida no livro *Arts of Living in a Damaged Planet* (TSING et.al., 2017), de paisagens assombradas. Para as autoras, toda paisagem é assombrada pelas formas de vida que não mais se encontram ali. Seja na forma passados interrompidos, pela devastação ambiental ou o genocídio humano propriamente dito, seja pelo conjunto de futuros imaginados e jamais concretizados, toda paisagem carrega em si um conjunto de fantasmas que atestam o que ali um dia viveu, e já não mais vive. Como dizem as

autoras, a extinção deixa rastros. A forma de visibilidade desses rastros é espectral, fugidia, não se apresenta de uma só vez. É preciso uma arte da atenção para que possamos ver o passado ainda presente, que insiste sobre nós e abre o caminho para um futuro que não seja negligenciado.

Podemos ver como a teoria da *Stone Tape* retorna, atestando a sua validade. Porém, diferente de entender a Terra como uma superfície inerte, apenas registrando de maneira involuntária determinadas vibrações ou eventos que ocorrem em uma localidade, parece que o registro operado pela Terra trata da permanência ativa das mais diversas existências que ali já não mais se encontram. Os locais assombrados são sempre locais de uma espécie de trauma, ou de um *geotrauma* (NEGARESTANI, 2008), que impede que certas existências sejam perdidas. Seja na figura de Monges que foram protagonistas de genocídios institucionais, da Bomba Atômica que usou as populações indígenas como teste para os efeitos da radiação no deserto do Novo México, sejam os indígenas que escavam o espírito de seus ancestrais dançando, tudo se passa como se a Terra não deixasse de produzir mais e mais espíritos, na medida em que mais e mais existências são abruptamente interrompidas. É preciso escavar a Terra, liberar os espíritos do passado. Há uma relação íntima entre a produção dos espíritos pelo geotrauma, seu registro e as técnicas espirituais para sua invocação.

Por isso as imagens técnicas como tecnologias de imanentização colocam um problema. Ao mesmo tempo em que são as superfícies por excelência para o retorno dos espíritos, são também o seu dispositivo de deslocamento: qualquer espírito pode estar em qualquer filme, em qualquer espaço. Seria o cinema o desterro dos fantasmas? Por isso cabe a prudência da vidência, mais uma vez. O cinema multiplicou e libertou os fantasmas de suas amarras terrenas.

Soltos pelo mundo, mas presos nas imagens, os espectros cinematográficos prometem seu retorno a qualquer momento, em qualquer lugar. Nesse ponto, poderíamos retornar às teses dos Visionários Hereges. Especialmente, quando falam que o Bruxo de Morungava é mais do que um ritual de invocação: ele é uma profecia. Historicamente os profetas eram aqueles assombrados por visões de espíritos do passado que lhes revelavam as imagens do futuro. Toda profecia é uma revelação, e no limite, trata do fim deste mundo aqui. As visões dos profetas, agora imagens técnicas, reservam um tempo do fim como um tempo qualquer.

O Bruxo de Morungava é uma profecia que jamais se revela, segue eternamente como promessa de retorno, a espera messiânica da Revelação que nunca vêm. Um filme que não se revela nunca cumpre sua profecia –mantêm-se como reserva de infinitas visões possíveis. Pois viver o fim de um mundo implica em herdar todo o seu passado, saber viver com os fantasmas de sua história que, de maneira abrupta, se revelarão. Mais do que isso, saber qual passado iremos

reviver, de que terra são esses fantasmas. Assim como há um espectro que ronda a Europa, há um conjunto de espíritos que assombram o Brasil. Como entender nosso país se não levarmos em contas seus espíritos e fantasmas: nossos mortos, como no massacre do Contestado e tantos outros, mas também nossas entidades, que povoam quase todas as nossas religiões, além de todo os espíritos dos futuros interrompidos, o país do futuro que jamais soube o que era o seu passado? A invisibilidade do Bruxo de Morungava é a metafísica da ausência de um futuro que nunca foi, para um passado que nunca foi o nosso. Talvez a profecia do *Bruxo Morungava*, a revelação em suas imagens, só se concretize, ou se imanentize, quando formos capazes de olhar para os nossos fantasmas, viver com nossos mortos. Assistir a esse filme, experimentar sua revelação e cumprir sua profecia, não é apenas liberar de vez os fantasmas do Brasil, mas principalmente tomar para si a responsabilidade de saber como herdá-los.

Referências

- ASSMANN, Jan. **The Price of Monotheism**. Stanford: Stanford University Press, 2010.
- DAVIS, Erik. **Babalon Rising: Jack Parson's Witchcraft Prophecy**. S/D. Pdf na página do autor: https://www.academia.edu/35338116/Babalon_Rising_Jack_Parsons_Witchcraft_Prophecy Último acesso: 02/11/2020.
- DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.
- FLUSSER, Vilém. **Vampyroteuthis Infernalis**. São Paulo: Annablume, 2012
- GORDON, Avery. **Ghostly Matters**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.
- HARAWAY, Donna. **Staying With The Trouble**. Durham: Duke University Press, 2016.
- HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found Footage Horror Films: fear and the appearance of reality**. Jefferson: McFarland, 2014.
- JAMES, Montague Rhodes. **Ghost Stories of an Antiquary**. Londres: Empire Books, 2012.
- LE GUIN, Ursula K. **Dancing at the Edge of the World**. Nova York: Grove Press, 1997.
- MONTEIRO, Duglas Teixeira. **Os Errantes do Novo Século**. São Paulo: Duas Cidades, 1974.
- NEGARESTANI, Reza. **Cyclonopedia: Complicity with Anonymous Materials**. Londres: re:press, 2008.
- PENDLE, George. **Strange Angel: The otherworldly life of rocket scientist John Whiteside Parsons**. Orlando: Harcourt Books, 2005.

QUEIRÓZ, Maria Isaura Pereira de. **O Messianismo no Brasil e no Mundo**. São Paulo: Dominus, 1965.

SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media**. Durham: Duke University Press, 2000.

SZERZYNSKI, Bronislaw. From the Anthropocene epoch to a new Axial Age: **using theory fictions to explore geo-spiritual futures**. In: Religion in the Anthropocene. Wipf & Stock, p. 35 – 52, 2017.

THOMÉ, Nilson. **Os Iluminados**: Personagens e manifestações místicas e messiânicas no Contestado. Florianópolis: Insular, 1999.

TSING, Anna, et. al. (Ed.). **Arts of Living in a Damaged Planet**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2017.

WARREN, Louis S. **God's Red Son**: The Ghost Dance Religion and the making of modern America. Nova York: Basic Books, 2017.

Documentário, ficção e horror: as estratégias de realidade como forma de engajamento em *Contatos de 4º Grau*

Thalita Cruz Bastos¹

Resumo: O artigo se propõe a analisar o uso de estratégias de realidade no cinema de horror e a relação entre essas estratégias e as mudanças nas formas de afetação do espectador na contemporaneidade. O objetivo é investigar como a relação entre documentário e ficção aparece no cinema de horror como estratégia de engajamento sensorio. Para tal iremos analisar o filme *Contatos de 4º Grau* (*The Fourth Kind*, EUA, 2009), de Olatunde Osunsanmi, que se desenvolve a partir da premissa de ser baseado em fatos reais e conter imagens de arquivo jamais vistas. Para compreender o conceito de estratégias de realidade nos apoiaremos nos escritos de Jean Louis Comolli, e para desenvolver a noção de narrativas de excesso, juntamente com a definição dos gêneros de excesso, focando o cinema de horror, trabalharemos os autores Carol Clover e Linda Williams.

Palavras-chave: Documentário; Ficção; Horror; *Contatos de 4º Grau*

Documentary, fiction and horror: Reality Strategies as a Form of Engagement in *The Fourth Kind*

Abstract: This paper addresses the use of reality strategies in horror cinema and the relationship between these strategies and the changes in the forms of engagement of the viewer in contemporary times. The goal is to investigate how the relationship between documentary and fiction appears in horror cinema as a strategy for sensorial response. We will analyze the film *The Fourth Kind* (2009) by Olatunde Osunsanmi, which presents the premise of being based on real facts and containing archival images never seen before. To understand the concept of reality strategies we will rely on the writings of Jean Louis Comolli, and to develop the notion of *excess narratives*, together with the definition of *excess genres*, focusing on horror cinema, we will work with authors Carol Clover and Linda Williams.

Key-words: Documentary; Fiction; Horror; *The Fourth Kind*

Introdução

O documentário e a ficção são formas de produção que se entrelaçam, na medida em que o primeiro acaba evidenciando o que tem de ficcional no registro do real, e o segundo, os aspectos documentais que estão presentes na ficção. Durante muito tempo, a produção documental esteve presa a concepções que buscavam diferenciar claramente documentário de ficção, não deixando

¹ Professora da ECDD na graduação de Cinema e Audiovisual e Bloco de Introdução à Indústria Criativa. Professora do Centro Universitário Augusto Motta (UNISUAM) na graduação de Comunicação Social – Jornalismo. Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal Fluminense (UFF), com doutorado-sanduiche pela University of Reading (UK). E-mail: tatacbastos@gmail.com

margem para uma possível relação entre ambas as formas de realização. O desenvolvimento e a difusão das estéticas videográficas na década de 1980, seguindo o caminho já percorrido pelo cinema-verdade e o cinema experimental, propiciou uma maior abertura nos modos de produção dos documentários, já que o uso do vídeo proporcionou uma maior liberdade de produção, devido ao seu baixo custo e possibilidade de experimentação. Tais elementos levaram a um rearranjo no campo das imagens e seus usos, gerando uma contaminação entre estéticas antes vistas como opostas, “resultando uma produção audiovisual que confere às imagens uma consistência eminentemente híbrida” (TEIXEIRA, 2004, p. 56).

Enxergar o hibridismo da imagem é pensar a linha que separa documental de ficcional não apenas como tênue, mas talvez como ilusória e por isso mesmo, feita para ser ultrapassada. Ela existe devido à nossa necessidade de separar as coisas para compreendê-las melhor, mas a “realidade” não as separa. Por isso, documental e ficcional ficam indiscerníveis, na medida em que eles coabitam o mesmo espaço, se atravessam, se contaminam.

No contexto do cinema de ficção, em especial os gêneros do corpo (WILLIAMS, 2007), isto é, narrativas que trabalham com o excesso a fim de despertar no espectador sensações e sentimentos que se manifestam de forma física, material, como o melodrama, a pornografia e o horror, recursos vindos do documentário vêm corroborar a importância que a visibilidade tem para esses gêneros. É a combinação do excesso de visibilidade e do excesso de realidade. Para alcançar o poder de estimular os sentidos e a emoção do espectador observa-se na produção contemporânea do cinema de horror o uso de estratégias de realidade que visam amplificar a capacidade de afetação desses filmes que investem no excesso.

Ao analisar o filme *Contatos de 4º Grau*, (*The Fourth Kind*, Olatunde Osunsanmi, EUA/UK 2009), buscaremos compreender como e quais estratégias de realidade podem ser identificadas e como elas funcionam a fim de produzir engajamentos sensório-afetivos de repulsa, que permitem ao espectador experimentar, em um ambiente controlado, a sensação e o lugar do medo e da repulsa. Tal filme gerou grande polêmica por se dizer baseado em fatos reais e, inclusive, por afirmar o uso de imagens de arquivo de uma entrevista que realmente teria acontecido, sendo portanto um bom exemplo de como estratégias de realidade vindas do cinema documentário podem funcionar no cinema de ficção como linguagem que possibilita uma maior imersão do espectador.

As estratégias de realidade

No cinema contemporâneo observamos o desenvolvimento de algumas produções que brincam, por assim dizer, com os limites entre realidade e ficção, ficcional e documental. As estratégias de produção de realidade no cinema sempre estiveram presentes no campo da ficção e do documentário. As poéticas e estéticas cinematográficas que se desenvolveram no decorrer da história do cinema tinham como proposta, entre outras coisas, construir um discurso sobre o mundo real. Seja através de efeitos de luz e sombra, no Expressionismo alemão; da estética do sonho, no Surrealismo; do uso de atores não profissionais e locações reais, como o Neorealismo Italiano; do uso criativo da montagem, no Construtivismo Russo; da valorização do autor, na Nouvelle Vague e da câmera na mão, com o Dogma 95, os cineastas sempre buscaram formas alternativas de falar do real. O realismo da imagem não estava restrito ao caráter indicial, mas se estendia às sensações e outros estímulos que a imagem em movimento permitia experimentar.

A representação pode ser entendida no contexto do cinema, apesar de todas as controvérsias e múltiplos sentidos atribuídos a ela, como “um processo pelo qual se institui um representante que, em certo contexto limitado, tomará o lugar do que representa” (AUMONT, 2004, p. 103). Assim, quando falamos de representação cinematográfica da realidade podemos nos referir tanto à representação teatral, ligada ao tempo da encenação, quanto às escolhas que envolvem o processo de montagem de um filme, aos enquadramentos, às sequências de imagens em movimento. A combinação desses elementos produziria um efeito de realismo que provocaria no espectador uma impressão de realidade.

Vários teóricos buscaram entender e explicar o que seria o real e como ele é representado. A representação, segundo Aumont (2004, p. 105), seria um fenômeno no qual o espectador vê algo em substituição de uma “realidade ausente”; diferente da ilusão, que é um “fenômeno perceptivo e psicológico”, que em algumas situações bem definidas podem ser provocadas pela representação. “O realismo, enfim, é um conjunto de regras sociais, com vistas a gerir a relação entre representação e o real de modo satisfatório *para a sociedade que formula essas regras.*” (AUMONT, 2004, p. 105).

Por isso, essa outra declaração de Bazin parece-nos mais correta: “É possível classificar e até hierarquizar os estilos cinematográficos em função do ganho de realidade que representavam. Vamos, então, chamar de *realista* qualquer sistema de expressão, qualquer procedimento de narrativa que tende a fazer aparecer mais realidade na tela”. Essa definição exige, todavia, que se defina que esse “mais realidade” só seja estimado em relação a um sistema de convenções que se acredita caduco, a partir de

então. O “ganho de realidade” deve-se apenas à denúncia de convenções (...).(AUMONT, 1994, p. 140).

Assim, Jacques Aumont (2004, p.209) coloca que “a imagem realista é a que fornece o máximo de informação pertinente, isto é, uma informação facilmente acessível”. O que depende de quais são as convenções utilizadas e quais são as convenções dominantes. Logo, “se ‘quase qualquer imagem pode representar quase qualquer coisa’ (Goodman²), então o realismo nada mais é do que a medida da relação entre a norma representativa em vigor e o sistema de representação efetivamente empregado em determinada imagem.” (AUMONT, 2004, p. 209).

No que concerne ao cinema, a impressão de realidade que o espectador tem ao assistir um filme está diretamente relacionada com a qualidade, “à *riqueza perceptiva* dos materiais filmicos, da imagem e do som.” (AUMONT, 1994, p. 148). Aumont cita ainda Jean- Pierre Oudart³ para dizer que para esse

[...] o efeito de realidade deve-se ao sistema de representação e, mais particularmente, ao sistema perspectivo herdado pelo cinema da pintura ocidental, enquanto o efeito do real se deve ao fato de que o lugar do sujeito-espectador é marcado, inscrito, no próprio interior do sistema representativo, como se participasse do mesmo espaço. (AUMONT, 1994, p. 151).

100

Na tradição das teorias do cinema, tornou-se comum categorizar os tipos de filmes produzidos, seja em filmes documentais, seja em filmes de ficção - e dentro desses em gêneros como drama, comédia, suspense, ação, western. Enfim, é um hábito. e também uma metodologia, dividir e classificar as produções em categorias que definam suas funções e que facilitem a compreensão do espectador. Os próprios videoclubes organizam os filmes em suas prateleiras obedecendo a essa divisão criada pelos produtores e pela academia.

Segundo Smith (2005, p. 146), “em geral, a ficção revela-se como ficção”, mas na história da literatura, por exemplo, é possível observar que os limites entre fato e invenção eram confusos, pelo menos até o século XVIII, quando foi estabelecida a diferença epistemológica entre ambos. A ideia de fato e ficção sempre existiu, a diferença está que anteriormente esses gêneros não eram definidos por serem fiéis à verdade ou à invenção, mas apenas como formas narrativas. Smith

² In: GOODMAN, Nelson. *Languages of art: an approach to a theory of symbols*. Indianapolis/ Cambridge: Hackett Publishing Company, Inc, 1968. p. 5.

³ Jean- Pierre Oudart introduz o debate da “sutura” na teoria do cinema. “Desenvolvido a partir do referencial lacaniano, em diálogo direto com a teoria psicanalítica, o debate em torno da sutura serviu para colocar em outras bases um tema clássico para o cinema: a montagem. É através da articulação de planos, da composição da unidade espaço-temporal, que se constitui o efeito de ‘sutura’”. (RAMOS, 2005, p. 19).

(2005, p. 146) propõe, então, que “a ficção seja uma instituição – uma invenção cultural – capaz de surgir somente em razão de determinadas capacidades humanas (ou seja, a imaginação), e não que ela necessariamente se desenvolva em todas as culturas”.

Não há dúvidas, no entanto, de que a ficção exista como forma narrativa e instituição diferenciadas da história, no período em que nos é relevante, ou seja, a era do cinema. Um segundo argumento que poderia ser contraposto diz respeito às construções narrativas que misturam deliberadamente história e ficção [...]. Narrativas como essas são desconcertantes por não sabermos como responder a elas, se como história ou como ficção. No entanto, longe de comprometerem minha proposição, esses exemplos vêm apenas reforçá-la. Tais narrativas são exceções a comprovar a regra: não fosse nossa dependência de uma clara distinção entre história e ficção, essas narrativas “mistas” não teriam nada de excepcional. (SMITH, 2005, p. 146).

A ficção cinematográfica possibilita um maior estímulo imaginativo, pois, graças a seu caráter mimético, através de imagem em movimento, ela nos aproxima da experiência sensorial. É o que Deleuze (1995) caracteriza como imagem-movimento, ou seja, uma imagem com capacidade promover estímulos sensório-motores no espectador, através da ação e da sua forma narrativa. Assim, ao mesmo tempo em que os filmes de ficção incitam o envolvimento da nossa imaginação, eles também conseguem induzir as percepções e sensações referentes àquilo que estamos imaginando. Para Smith, “[A] imagem na tela, como estímulo imaginativo, oferece uma aproximação à experiência sensorial, ao passo que a descrição é inteiramente baseada em nossa habilidade, ou predisposição, de representar, imaginariamente, uma descrição verbal”. (2005, p. 157).

A obra de ficção nos proporciona uma exploração e expansão das formas de ver o mundo, já que “todo ato imaginativo se instaura nos limites dos recursos disponibilizados ao sujeito pelas experiências vividas no seio de sua cultura” (SMITH, 2005, p. 167). A imaginação permite aos indivíduos testarem suas opiniões e reações a situações que não estão habituados, que não fazem parte do seu meio social e que fora desse movimento não ocorreriam. O colapso dos padrões que diferenciavam ficcional e documental deixou claro que apesar de seu caráter mimético e de sua contínua busca pelo registro da realidade, o cinema não havia deixado de ser uma extensão do olho humano, um artifício que simula um ponto de vista, uma máquina de ver com defeitos e imprecisões. A produção de filmes, de uma forma geral, na contemporaneidade tem demandado uma mudança de prática, a instauração de novas questões que dizem respeito ao que se deve fazer para que um filme aconteça.

Os gêneros do excesso e o cinema de horror

A representação, seja ela no campo da ficção ou do documentário, deve buscar dar conta da complexidade do real e das coisas que nele habitam. Logo, observamos na contemporaneidade uma presença mais visível de elementos da ficção em filmes documentários e vice-versa, algo que está mais relacionado com a “realidade da inscrição” do que com a “inscrição da realidade”. Outra colocação importante de Jean Louis Comolli (2008) é que tais “cine-monstros”⁴ apresentam a simultaneidade da crença e da dúvida, colocando o espectador num lugar crítico no qual ele deve estar sempre se perguntando sobre a verdade da inscrição. É a capacidade que o cinema tem de dar a ver o que é visível e o que está invisível, sendo que esse invisível muitas vezes aparece na imagem sem que tenha havido a intenção de capturá-lo. A possibilidade de “sentir aquilo que, no mundo, ainda nos ultrapassa” (COMMOLLI, 2008, p.177), ou seja, que não é possível de controlar. O cinema é um bom exemplo dessa rede heterogênea atuando e atravessando as pessoas, os objetos e suas relações. Da mesma forma, o ficcional e o real caminham lado a lado, se atravessando e deixando-se renovar, um pelo outro.

No que concerne à produção cinematográfica de ficção, observamos um movimento em direção à aplicação de elementos característicos do documentário como estratégia narrativa, fazendo uso de estratégias de realidade. As estratégias de realidade seriam modos de realização cinematográfica que se constituem a partir de convenções culturalmente estabelecidas do que legitimaria um registro como sendo referente ao real. Narrativas que utilizam, por exemplo, entrevistas, imagens de câmeras de segurança, conteúdos de programas de televisão, imagens capturadas pela câmera do celular e o olhar do ator constante para a tela, na direção do espectador; estes são alguns exemplos de estratégias de realidade que podem ser empregadas no cinema de ficção. A principal função desses recursos é estimular no espectador a sensação e o sentimento de real do que está sendo visto.

O papel que essas estratégias de realidade irão desempenhar depende do gênero de filme que as está empregando. Quando se fala numa exacerbação da produção de sensações no espectador, automaticamente remete-se aos “gêneros do corpo”, tal qual definiu Carol Clover, citada por Linda Williams (2004). Os gêneros do corpo são narrativas que trabalham com o excesso a fim de despertar no espectador sensações e sentimentos que se manifestam de forma física, material, seja através de lágrimas, do gozo ou do grito. São eles: melodrama, pornografia e horror; e, segundo Williams (2004, p. 24), estejam juntos ou separados, “altas doses de sexo, violência, e

⁴ Cine-monstro é um conceito apresentado por Jean Louis Comolli dentro do texto “Elogio ao cine-monstro” que está presente no livro *Ver e Poder. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção e documentário* (2008) no qual o autor vai discutir a monstrosidade cinematográfica a partir de filmes que circulam entre o documentário e a ficção, defendendo a idéia de que um não funciona sem o outro.

emoção são rejeitados por uma ou outra facção por não terem lógica ou razão de existência além do seu poder de excitar”⁵.

O horror, a pornografia e o melodrama são os gêneros cinematográficos mais rebaixados, e ainda assim o “excesso corporal” compartilhado pelos três é o seu maior atrativo para o público. Williams (2004, p. 25) afirma que o “espetáculo de um corpo capturado por uma sensação ou emoção intensa”⁶ é o que caracteriza esses “gêneros do corpo”. Essa intensidade também se faz presentes em outros gêneros, entretanto Williams afirma que o interesse em gêneros de “baixo status cultural” advém da sua capacidade de provocar no espectador as mesmas sensações que o corpo na tela está sentindo. (WILLIAMS, 2004, p. 26). O fato de o centro das ações estar direcionado para o personagem feminino também colabora no processo de produção de sensações já que, segundo Williams (2004, p.26), nos três gêneros cinematográficos o corpo feminino sempre teve o papel tradicional de “corporificação primária do prazer, medo, e dor”⁷.

Nos gêneros do corpo que estou isolando aqui, entretanto, parece ser o caso em que o sucesso desses gêneros é frequentemente medido pelo nível no qual a sensação do público imita o que é visto na tela. Se esse mimetismo é exato (...) o sucesso desses gêneros parece uma questão óbvia de medir respostas corporais.⁸ (WILLIAMS, 2004, p. 26).

No caso de filmes de horror, por exemplo, de acordo com Williams, o sucesso pode ser medido através do número de desmaios ou da intensidade dos gritos do público. Assim, o que une esses gêneros seria a impressão de uma “falta de distanciamento estético adequado”, o excesso de estímulos, efetivamente. (WILLIAMS, 2004, p.27). São narrativas que, de acordo com Mariana Baltar (2010, p. 6), trabalham com o “universo sensório-sentimental em dois níveis”: primeiro “como estratégia temática e estética no diálogo com o público, atuando através de um engajamento mobilizado pelo *pathos*”; ou “como esfera de ‘pedagogização’ de uma lógica sensacional e sentimental que se expressa ao lidar, via formatos narrativos associados ao gosto popular (...), com tensões e anseios da modernidade”.

Os três gêneros do corpo são reflexos da sociedade contemporânea na medida em que exemplificam claramente a principal característica da mesma, a visibilidade; que na atualidade, mais do que nunca se dá através do excesso. Seja em programas de TV como os *reality shows* (o nome do programa é autoexplicativos) ou em jornais – televisivos, impressos ou digitais – o

⁵ No original: “heavy doses of sex, violence, and emotion are dismissed by one faction or another as having no logic or reason for existence beyond their power to excite”.

⁶ No original: “the spectacle of a body caught in the grip of intense sensation or emotion”.

⁷ No original: “primary *embodiment* of pleasure, fear, and pain”.

⁸ No original: “Whether this mimicry is exact [...] the success of these genres seems a self-evident matter of measuring bodily responses”.

voyeurismo e o exibicionismo por parte do público, tem incentivado cada vez mais essas produções de baixo status. O excesso que transborda nessas narrativas sensacionalistas (Baltar, 2010) condiz com as relações que são estabelecidas na contemporaneidade entre sensações, sentimentos e sua expressividade.

O horror, como Williams (2004, p. 33) apresenta, é o gênero do corpo que possui um componente de fantasia melhor desenvolvido, sendo muitas vezes compreendido como parte do gênero fantástico, já que possui, teoricamente, um campo narrativo mais maleável pelo imaginário. Tal característica não é atribuída para a pornografia e o melodrama, na medida em que ambos utilizam com maior frequência elementos estéticos comuns ao realismo. Tal afirmativa evidencia uma visão conservadora de real e imaginário como modos de produção que não dialogam.

Nesse sentido, analisar como a relação entre documentário e ficção é dada a ver nos gêneros do corpo, em especial no cinema de horror, se mostra fundamental para aprofundar a compreensão do modo como as narrativas sensacionalistas ganham espaço na sociedade contemporânea. Aliadas a um estatuto de documento, de registro, proveniente do uso de estratégias de realidade, essas narrativas utilizam uma linguagem advinda do atravessamento entre documental e ficcional para afetar com mais eficiência o seu espectador.

Contatos de 4º Grau e suas estratégias

No caso do filme *Contatos de 4º Grau*, de Olatunde Osunsanmi, o que observamos é o uso de uma estratégia que se baseia na legitimação da encenação e das imagens ditas de arquivo mostradas ao longo do filme. O filme se apresenta como a encenação de fatos reais que aconteceram na cidade de Nome, no Alaska, com a Dra. Abigail Tyler e três pacientes. Logo após a estranha morte de seu marido, ela começa a investigar acontecimentos passados da cidade, que remontam à década de 1960, e estão relacionados a desaparecimentos de pessoas nunca resolvidos. Logo no início do filme, temos a atriz Milla Jovovich dizendo para a câmera, para o espectador, que ela irá fazer parte da encenação de fatos reais que aconteceram na cidade real de Nome, no Alaska. A fala da atriz diante da câmera confere um caráter de legitimidade ao que será mostrado no decorrer do filme.

Contatos de 4º Grau constrói sua narrativa tendo como base a estrutura de um documentário, conjugando tanto imagens ditas de arquivo quanto a encenação de situações reais, característica comum tanto em programas jornalísticos de cunho investigativo quanto em documentários e docudramas - ou seja, narrativas que trabalham com o discurso do real e sobre o

real. Isso se verifica tanto nas imagens da suposta entrevista dada pela Dra. Abigail Tyle sobre os fenômenos que aconteceram, (ênfatisando sua aparência cansada, chegando a ser esquelética e um pouco fúnebre, e sua fala lenta e pontuada, conferindo um peso a sua narrativa), quanto na justaposição de imagens das crises dos pacientes ao passarem pelo processo de regressão e descobrirem que sofreram abdução, as imagens ditas de arquivo apresentam um *timecode*, identificação de dia e hora característicos de uma câmera filmadora comum. Ao mesmo tempo em que se mostra a imagem da encenação, justapõe-se a “imagem real” de arquivo, na qual o rosto das pessoas fica embaçado em determinados momentos, o vídeo pula como se houvesse alguma interferência externa que impedisse o espectador de ver o que ficou registrado na fita magnética.



Imagem 1: Cena do filme *The Fourth Kind* que mostra o paralelo entre o arquivo “real” e a reencenação com a atriz Milla Jovovich. Fonte: *Print screen*.



Imagem 2: Cena do filme com imagens supostamente de arquivo
Fonte: *Print screen*.

Todos esses elementos combinados criam a atmosfera de que realmente se trata de um pseudodocumentário no qual misturamos imagens reais e encenações para contar um fato. Aliado aos sites, blogs e outros locais na rede onde o espectador pode confirmar o conteúdo mostrado pelo filme, cria-se uma atmosfera de mistério, mas também de indicio de realidade para o que foi mostrado pelo filme. Legitima-se o conteúdo do filme através de elementos exteriores ao espaço diegético que vêm ratificar o que está presente na narrativa.

Entretanto, devido à insatisfação dos moradores e meios de comunicação da real cidade de Nome de que estavam divulgando informações erradas e até mesmo mentirosas sobre a cidade, desenvolveu-se um movimento de desmascarar a veracidade da história defendida pelo filme. Como o mesmo foi divulgado, através de marketing viral tanto de conteúdo como de vídeos, dizendo-se referente a uma realidade e uma explicação para as várias mortes que ocorrem na região onde se localiza a cidade desde à década de 1960, quando “descobriu-se” que se tratava de mais um filme que utilizava recursos estéticos e narrativos do documentário para conseguir afetar com mais intensidade o espectador houve um movimento de questionar o direito da própria distribuidora – Universal Filmes – em fazer usos dessas estratégias, entendidas como desleais, para divulgar seus filmes.

O interessante foram as reações contra o filme a partir do momento em que descobriram e concluíram que não se tratava de *found footage* mas sim da utilização de elementos estéticos e narrativos característicos do documentário para criar a impressão de realidade em relação ao conteúdo da narrativa. Os espectadores se manifestaram através da rede tanto para elogiar as escolhas do filme, quanto para recriminar, dizendo sentir-se enganados por um filme que diz ser uma coisa e não é. Houve uma quebra do contrato entre filme-espectador que gerou um descontentamento naqueles que acreditaram no discurso de realidade construído pelo filme.

Outro aspecto que é interessante pensar é como as pessoas ainda acreditam quando um filme diz ser baseado em fatos reais ou conter imagens de arquivo que nunca haviam sido mostradas após obras como *Blair Witch Project (1999)*, e ficam insatisfeitas quando se sentem enganadas, julgando o filme como desonesto, por quebrar o contrato filme-espectador. Nos leva a pensar que no mundo contemporâneo com sua constante incerteza no que concerne tanto a atos de humanismo aleatórios e ordinários quanto a uma violência que também é aleatória e ordinária, a ordem já não é mais uma garantia. Por isso, as pessoas podem acreditar quando um filme diz se tratar de um fato real como podem desconfiar, o espectador busca sempre provas para confirmar ou refutar suas hipóteses, e faz parte de uma estratégia de realidade ligada a divulgação de um filme, por exemplo, em alimentar essa sede do espectador por repostas.

Considerações finais

Na contemporaneidade, estamos mais tolerantes com o quanto de violência conseguimos ver, e por isso quanto mais vemos, mais sensações são despertadas e estimuladas no espectador. O uso de estratégias de realidade em filmes de horror – que é o exemplo desse texto, mas o mesmo fenômeno pode ser observado em outros gêneros do cinema contemporâneo – vai além do próprio espaço fílmico, estendendo-se à vida cotidiana das pessoas, e à internet principalmente.

Quando Kracauer (2012) enxerga o cinema como um reflexo do pensamento e do sentimento de uma época nos ajuda a pensar sobre como na contemporaneidade a produção cinematográfica de ficção tem cada vez mais utilizado recursos estilísticos, estéticos e narrativos do documentário para contar suas histórias - sejam elas de horror ou melodramáticas. É assim que se consegue tocar um espectador que recebe estímulos de todos os lados, e a quem o excesso de visualidade da violência modificou não só a forma como nós – enquanto espectadores – nos relacionamos com o medo, a repulsa, as emoções, como também o que toleremos ver e o que nos afeta, o que nos assusta, do que temos medo.

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques et alli. **A estética do filme**. São Paulo: Papyrus, 1994.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. São Paulo: Papyrus Editora, 2004.

BALTAR, Mariana. Frenesi da máxima visibilidade. Ou como o diálogo diálogo do documentário e da pornografia constrói o sentido da vanguarda Blow Job de Andy Warhol. **Anais do XIX Encontro da Compós**, PUC-RJ, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: http://compos.com.puc-rio.br/media/gt10_mariana_baltar.pdf

CLOVER, Carol. Her body, himself: Gender in the slasher film. **Representation 20**, Special issue: Misogyny, Misandry and Misotrophy (Autumn), 1987. p.187-228.

COMOLLI, Jean-Louis. **Ver e poder**. A inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário. Belo Horizonte: Editor UFMG, 2008.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. Tradução Eloisa de Araújo Ribeiro. Revisão filosófica Renato Janine Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

KRACAUER, Siegfried. Hollywood's Terror Films: do they reflect an American state of mind? _____ . **Siegfried Kracauer American Writings: Essays of film and popular culture**. California: University of California Press, 2012.

SMITH, Murray. Espectatorialidade cinematográfica e a instituição da ficção. In: RAMOS, Fernando Pessoa (Org.). **Teoria Contemporânea do Cinema**. Pós-estruturalismo e filosofia analítica. v. 1. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005. p. 141-169.

TEIXEIRA, Francisco Elinaldo. Eu é outro: documentário e narrativa indireta livre. In: _____. (Org.). **Documentário no Brasil: tradição e transformação**. São Paulo: Summus, 2004. p. 29-67.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. In: CODELL, Julie F. (edited). **Genre, gender, race and world cinema**. An anthology. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2007.

Sorria! Tem um fantasma ao seu lado! Fotografia, filme e picaretagem nos registros do outro mundo

Lúcio De Franciscis dos Reis Piedade¹

Resumo: Das primeiras fotos espíritas às séries de televisão em formato *reality show*, gênero que ficou conhecido como “televisão paranormal”, a busca por atestar a sobrevivência do espírito após a morte por meio de aparatos tecnológicos fez um longo percurso, que vem dos primórdios da fotografia e acompanhou de perto a evolução dos equipamentos. O presente trabalho tem como proposta abordar a relação entre a crença nos fenômenos paranormais e as tentativas de registrar o mundo espiritual por meio de dispositivos audiovisuais, assim como sua exploração pelo cinema e televisão.

Palavras-chave: Cinema; Televisão; Fantasmas; Paranormalidade; Fotografia.

Smile! There's a ghost next to you! Photography, film and hacking in registers from the other side

Abstract

From the first spiritual photos to television series in reality show format, a genre known as “paranormal television” (the search for attesting the survival of the spirit after death through technological devices) has come a long way. It comes from the beginnings of photography and closely followed the evolution of photographic equipment. This paper aims to address the relationship between paranormal phenomena and attempts to record the spiritual world through audiovisual devices, as well as its exploration through cinema and television.

Keywords: Cinema; Television; Ghosts; Paranormal; Photography.

Introdução

A crença em espíritos, fantasmas ou assombrações - nomenclatura que vai depender de um conjunto de crenças e abordagens - é registrada na experiência humana desde os seus primórdios. Platão, no século IV a. C., escreveu sobre “a alma que sobrevive ao corpo” e alertou sobre “almas andarilhas que assombram as tumbas e monumentos aos mortos” (1994, p. 24). Relatos de encontros espectrais de menor vulto ou maiores consequências são recorrentes, tanto no campo da história - quando nos referimos a relatos envolvendo fatos, lugares e personagens

¹ Doutor e Mestre em Multimeios pelo IAR-UNICAMP, com Pós-Doutorado FAPESP realizado na Universidade Anhembi Morumbi. E-mail: lucfreis@yahoo.com.br.

que deixaram sua marca na trajetória civilizatória - quanto no cotidiano ordinário. Todos temos um amigo ou parente, se não nós mesmos, que em algum momento se deparou com um suposto vislumbre do "outro mundo".

Entretanto, ainda que entre a Antiguidade e a Era Moderna essas narrativas sejam numerosas, foi somente na segunda metade do século XIX que passou a se estruturar uma crença mais arraigada na fantasmagoria, com o desenvolvimento de todo um sistema teórico e experimental que, se não afastou o caráter supersticioso e folclórico da crença das aparições dos mortos, deu-lhe maior credibilidade pelo caráter científico-religioso do emergente moderno espiritualismo, movimento que rapidamente se espalhou pelo mundo e também levou a uma popularização mundana com a proliferação de videntes, jogos de salão e espetáculos de mágica. O que estava em sintonia com os homens e mulheres de um século dinâmico, tanto no campo da política quanto na evolução social, científica e tecnológica.

Fotografia pós-morte e o além-túmulo.

Segundo West (2007, p. 10), os primórdios da fotografia poderiam ser chamados de "a idade de ouro do médium". Podemos entender essa afirmação do autor tendo em mente que o desenvolvimento do novo meio já estava adiantado no final do século XIX e início do século XX, quando a fé na comunicação com os mortos se popularizou, em parte graças ao famoso caso de Hydesville, Nova Iorque, promovido pelos eventos espirituais protagonizados pelas irmãs Kate, Leah e Maggie Fox, que apregoavam contatos com uma entidade espiritual (1848) e eram o centro de algumas manifestações sobrenaturais.

Outros médiuns famosos vieram na esteira do controverso caso, como os irmãos Ira e William Davenport e o impressionante Daniel Dunglas Home. Todos atuando no limiar entre o misticismo e a prestidigitação, o que está de acordo com a sugestão de Colin Wilson em sua obra-prima *O Oculto* (1981), acerca do exibicionismo comum aos ocultistas e médiuns, relacionado a um desejo de impressionar outras pessoas. Wilson também comenta achar lamentável que tantos médiuns tenham recorrido à fraude, o que justifica pelo fato de a mediunidade depender da energia e estado de espírito do médium, tornando necessário um nível elevadíssimo de convicção moral para que eles rejeitassem todas as oportunidades de convencer os participantes de uma sessão, particularmente levando em conta que eles sabem que as pessoas desejam ser convencidas (WILSON, 1982, p. 134).

As façanhas das irmãs Fox e a euforia espiritualista chegou a outras partes do mundo, notadamente à Europa, dando início à febre das "mesas girantes" e à codificação do que veio a ser

chamada “doutrina espírita” por um certo Hippolyte Léon Denizard Rivail - mais tarde auto-denominado Allan Kardec -, um educador francês que ficou curioso com as histórias acerca das irmãs norte-americanas e das mesas girantes, e em 1856 escreveu o *Livro dos Espíritos*. Também foi o começo da pesquisa sistemática de fantasmas - a pesquisa psíquica - com o estabelecimento na Inglaterra em 1882 da Sociedade de Pesquisas Psíquicas (*Society for Psychical Research*).



Fotografia pós morte. R. Dechavannes, Paris, século XIX.

Pode-se dizer que na segunda metade do século XIX, os mortos não descansavam, pelo menos no que diz respeito ao aparato fotográfico de então, com a difusão das fotografias pós-morte. A tradição do retrato memorial existiu muito antes da invenção do daguerreótipo, com retratos pintados dos falecidos e, em particular, cenas do leito de morte, itens de luxo encomendados pelos ricos. Nas décadas de 1850 e 1860, quando os estúdios de fotografia se tornaram mais difundidos, e formatos mais novos e menos dispendiosos foram incorporados, o número de fotografias produzidas cresceu exponencialmente. Observar essas imagens sugere, de certa forma, que essas fotografias são como fantasmas: sombras de pessoas que uma vez viveram e respiraram seus momentos presentes (PECK, 2015, p. 7). Se conseguirmos nos aquietar o

suficiente para passar algum tempo com esses fantasmas, quem sabe poderemos ouvi-los sussurrando, imprimindo a máxima do *memento mori*: “o que nós somos, um dia eles foram. O que eles são, um dia seremos”.

Portanto, se os entes queridos eram registrados para a posteridade antes de serem lacrados em suas urnas funerárias com toda (ou falta de) pompa que o orçamento da família permitia - lembrando que em muitos casos essas fotografias pós-morte seriam a única lembrança que os familiares sobreviventes teriam -, quem sabe não seria possível ter vislumbres dos mesmos, após terem atravessado o véu que separa definitivamente os vivos e os mortos? Muitas das fotografias dessa época, que evidenciam essa proximidade espectral, foram reconhecidas como falsificações. Porém, o que mais interessa é a confiança de que eram genuínas no momento em que foram difundidas, em uma época em que a crença na vida após a morte era quase universal, e uma surpresa inesperada da fotografia parecia provar isso – em forma e caráter distintos dos antigos jogos teatrais, baseados em efeitos de ilusão produzidos com fumaças, lentes e espelhos.

A fotografia espiritual se estabelece na década de 1860 como um derivado do moderno espiritualismo. Deve-se ressaltar que alguns experimentos - ainda no campo da experimentação e do entretenimento - já eram feitos anteriormente, como o Estereoscópio, de Sir David Brewster. O cientista fazia estudos relacionados à fotografia e reconhecia que os problemas derivados dos longos períodos de exposição poderiam ser usados deliberadamente para a produção de efeitos fantasmagóricos. Desse modo, há diversos registros, nos anos 1850, da presença inexplicável de figuras transluzidas em fotografias, sugeridas como representativas dos falecidos.

Foi um fotógrafo amador americano, William Mumler, que acabou sendo creditado como o pioneiro em capturar a fotografia de um espírito - o de sua jovem prima, que morrera doze anos antes - e o responsável por efetivar a prática. Ele publicou a fotografia em 1862 e a sensação que causou mostrou o potencial comercial da prática. Mumler passou a se dedicar a esse talento, autoconclamando-se como um “médium fotográfico espiritual” ou “um médium a serviço dos espíritos”. Em Boston e depois em Nova York, ele prosperou prestando serviços a uma clientela desesperada pela confirmação de que os espíritos de seus entes queridos continuavam presentes no meio familiar como anjos da guarda. Mas a carreira próspera de Mumler teve um revés temporário em 1869, quando foi acusado de fraude. Ele foi absolvido devido à falta de provas, apesar da confirmação de que um dos supostos espíritos fotografados ainda estava vivo. Sua defesa baseava-se na suposição (atestada inclusive a um juiz que era ligado à nascente crença espiritualista) de que os espíritos dos mortos apareciam para os vivos e, portanto, não havia razão para Mumler falsificar suas fotografias.



Mrs. Tinkham (detail), 1862–75, William H. Mumler. The J. Paul Getty Museum

O fato é que o interesse nas doutrinas espirituais nos Estados Unidos contribuíram para o sucesso de Mumler e ajudaram a aumentar o número de fotógrafos-médiuns também em outras partes do mundo. Como Frederick Hudson em Londres e Édouard Isidore Buguet em Paris, no início da década de 1870. Essa fase inicial, essencialmente comercial da fotografia de espíritos, foi marcada por vários processos judiciais que, dependendo de seus vereditos, favoreceram ou restringiram o desenvolvimento da prática.

Como é frequente no caso dos fenômenos espíritas, as fases mais intensas da atividade corresponderam ou seguiram períodos de guerra, quando as famílias das vítimas estavam dispostas a fazer qualquer coisa para ter um último contato com seus entes queridos. É o caso dos Estados Unidos depois da Guerra Civil e da França depois da guerra de 1870 e da Comuna de Paris. Os milhões de mortes durante a Primeira Guerra Mundial também deram origem a um forte renascimento da fotografia de espíritos na Europa (APRAXINE, SCHMIT, 2005, p. 13). Essas fotografias também serviam não só como uma autenticação de um fenômeno denominado no meio espírita como materialização, mas também dos médiuns que os produziam.

Ecoss do além

Poderíamos até dizer que essas fotos de espíritos eram uma coisa do passado, associada a antepassados ingênuos e distantes. Longe de ter desaparecido, a prática persiste hoje de várias formas, relacionada com a evolução dos dispositivos de registro fotográfico e audiovisual. Se os indivíduos do passado pagavam por pequenos cartões de visita com essas primeiras fotografias registradas pelos “médiuns fotográficos”, as gerações posteriores foram buscando nas novas tecnologias ferramentas para registro e contemplação de fenômenos considerados paranormais. Seja nas câmeras fotográficas analógicas e digitais, nas filmadoras com infravermelho, em equipamentos cotidianos de telefonia ou de entretenimento (como rádios, televisores ou mesmo computadores) e até mesmo nos apetrechos mais sofisticados dos atuais caça-fantasmas, em seus populares programas de televisão. As imagens produzidas, seguindo o mesmo preceito popularizado por Mumler nos idos de 1860, sugerem narrativas, posicionando-se entre a crença e o espetacular ao proporem um encontro com o insólito. E da mesma forma que essas inserções atraíam tanto parentes inconsoláveis pela perda de seus falecidos como curiosos e fascinados pelo oculto, também eram objeto de interesse de personalidades distintas da época, como Thomas Alva Edison que, de acordo com Peter Aykroyd (2009, p. 113), pai do ator e roteirista Dan Aykroyd de *Os Caça-Fantasmas (Ghostbusters, 1984)*, era fascinado pela fotografia de espíritos, acreditando que os mesmos podiam ser capturados em filmes. Edison também garantia, em 1920, que um dispositivo eletrônico (uma espécie de telefone - *spirit phone*) poderia ser construído para se comunicar com os mortos. Ele dizia que isso seria realizado por meio de uma anomalia controversa que ficou posteriormente conhecida como fenômeno da voz eletrônica (*Electronic Voice Phenomenon - EVP*), o registro de uma voz para a qual não existe fonte conhecida.

Ainda que Edison tenha morrido antes de realizar seu intento não documentado de construir um aparelho que efetivasse a comunicação entre os vivos e os mortos - inclusive existe a possibilidade de ser uma brincadeira do inventor - outros que compartilhavam do mesmo ideal seguiram em frente. Foi esse o caso de Friedrich Jurgenson, que, em um período de vinte e oito anos (de 1959 a 1987) se dedicou a divulgar os resultados de suas pesquisas de vozes em fitas magnéticas. Ou o alemão Klaus Schreiber, que, no início da década de 1980 tentava contatar os mortos com gravadores de fita, televisores e aparelhos de videocassete. Também na década de 1980 temos o caso de Manfred Boden, que relatou uma influência fantasmagórica no seu computador, um *Commodore*.

Esse fenômeno ficou conhecido como “transcomunicação”, o contato com o além por meios técnicos. Como curiosidade, no Brasil, no distante 1909 - portanto, antes de Edison - o

português Augusto de Oliveira Cambraia inventou o "Telégrafo Vocativo Cambraia", um sistema de comunicação à distância utilizando-se dos espíritos (RAINHO, 1996, p. 320). Posteriormente, a escritora Hilda Hist, influenciada pelos trabalhos de Friedrich Jurgenson, relatou as suas experiências em transcomunicação, sendo uma das pioneiras desse campo no país.

O fantasma na máquina

Não posso deixar de comentar que médiuns, investigadores paranormais e seus fantasmas marcavam presença nas telas dos cinemas muito tempo antes da nova leva liderada pelas franquias *Sobrenatural (Insidious)*, iniciada em 2011, e *Invocação do Mal (The Conjuring)*, iniciada em 2013. *Desafio do Além (The Haunting, 1963)*, de Robert Wise, por exemplo, trazia o Dr. John Markway (interpretado por Richard Johnson) em uma caracterização séria e verossímil de um pesquisador do paranormal. E em *A Casa da Noite Eterna (The Legend of Hell House, 1973)*, de John Hough, apareciam os aparatos técnicos para o registro das atividades paranormais e sua utilização pelos investigadores. Nos anos 1980, temos com *Poltergeist, o Fenômeno (Poltergeist, 1982)* uma equipe completa equipada com câmeras e parafernália eletrônica para acompanhar a médium Tangina Barrons (Zelda Rubinstein). E temos ainda o bem sucedido *Os Caça-Fantasmas (Ghostbusters, 1984)*, de Ivan Reitman, produção que leva a premissa da investigação de casos sobrenaturais a extremos de pirotecnia pelos artefatos usados pelo time liderado pelo Dr. Peter Venkman (Bill Murray).

Vale comentar que a premissa original de *Os Caça-Fantasmas*, segundo seu idealizador, o ator Dan Aykroyd, é de que seria um filme muito mais sombrio, mas que teve seu roteiro atenuado para reforçar o caráter satírico e cômico. Aykroyd, que é fruto de uma família envolvida desde o início do século XX com o espiritualismo, acompanhou desde cedo as experiências de seus familiares nos eventos sobrenaturais em que se envolveram: sessões, supostas aparições e todas as derivações, como fotografias de espíritos e fenômenos de voz eletrônica. Segundo o próprio, ele combinou as histórias que ouvia dos familiares e os relatos das sessões que eram promovidas com sua paixão por comédias para escrever o roteiro. Aykroyd também afirma que com *Os Caça-Fantasmas* não estava pensando em termos espiritualizados, mas em termos paranormais - a ciência de lidar com distúrbios. Ao mencionar coisas como médiuns em transe e ectoplasma no filme, poderia abordar a parte científica. Os personagens assumiram uma postura defensiva e de enfrentamento diante das entidades, e não uma postura acolhedora, já que ele não estava tão preocupado com os aspectos espirituais, mas com a psicologia de se lidar com algo extradimensional que irrompe na terra dos vivos (AYKROYD, 2009, 187-189). É possível que por

causa disso o filme de Ivan Reitman seja reverenciado por muitos investigadores. O filme também marca o começo de um novo tipo de interesse da indústria cinematográfica no paranormal, na parapsicologia e na investigação de fenômenos sobrenaturais.

Ainda que essas produções sobre investigadores do oculto e seus aparatos técnicos tenham conquistado seu lugar nas telas com maior ou menor sucesso nos últimos sessenta anos, com ênfase na última década graças ao sucesso das citadas séries cinematográficas *Invocação do Mal*, *Sobrenatural* e ainda *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, 2007) - franquia que tem interessante abordagem a respeito da evolução dos dispositivos de registrar imagens fantasmagóricas -, foi na televisão que esses temas se popularizaram e estabeleceram novos paradigmas e formatos para as narrativas do gênero.



Os caça-fantasmas (*Ghostbusters*, 1984). Columbia Pictures

De 2004 a 2016, a série *Caçadores de Fantasmas* (*Ghost Hunters*) veio substituir os parapsicólogos de plantão que apareciam nos programas de auditório e séries precursoras devotadas ao tema, tanto de formato ficcional - como *Um passo além* (*One step beyond*, 1959-1961) e *O sexto sentido* (*The sixth sense*, 1972) - quanto documental, na linha de *In search of...* (1977 - 1982) e do impactante *Ghostwatch* (1992), além de diversos outros programas que passaram a ser produzidos a partir de meados dos anos 1990 pelo Discovery Channel e outros canais dedicados a documentários televisivos.

Caçadores de Fantasmas tornou-se uma influência na cultura popular e no universo de interesse sobrenatural, sendo inclusive - com algum exagero, creio - considerado por alguns críticos a versão *reality* de *Os Caça-Fantasmas* – filme que, como vimos, definiu um padrão, mesmo em se tratando de uma comédia. O filme de 1984 fez as pessoas falarem sobre assombrações e revelou a ideia de que havia gente fazendo investigações paranormais, contribuindo assim com o molde para esses *reality shows* atuais, denominados de *paranormal television*.

Caçadores de Fantasmas surgiu do interesse de Jason Hawes no assunto, após uma experiência pessoal no começo dos anos 1990 que teria alterado a sua percepção da realidade. Junto a Grant Wilson, criou a *Taps* - sigla para *The Atlantic Paranormal Society* (Sociedade Atlântica Paranormal) -, dedicada a dar suporte a pessoas sofrendo problemas de fundo supostamente sobrenatural, e progressivamente fazendo trabalho de campo investigativo. Em 2004, o grupo se tornou objeto de uma série semanal de televisão (projetada em 2003), sendo exibida pelo canal SyFy, e tornando-se um fenômeno midiático que derivou em um *spinoff* internacional (do qual um programa se passou no Brasil), e também em livros, em uma revista, em apresentações em rádio, *podcasts* e em um *video game*.

O formato da série é simples, mas eficiente e estruturado em termos narrativos de forma dinâmica. O grupo vai a localidades consideradas assombradas – que podem ser uma residência urbana, uma igreja, um terreno rural – e, após uma preleção em que o histórico do objeto e metas a serem atingidas são passados ao espectador, esse grupo lá se instala durante um tempo determinado. No local, os investigadores da série procuram, utilizando todo o seu arsenal tecnológico (composto por gravadores, câmeras, termômetros, leitores de campo eletromagnético, etc), descobrir se realmente existe algo assombrando, e fazer o registro da atividade, oferecendo as suas conclusões ao final do episódio. Nota-se que, apesar do formato *reality show*, existe uma narrativa pré-elaborada para a construção do suspense (algumas vezes bem efetivo) e a utilização recorrente de *jump scares* em meio a sequências rodadas com o infravermelho da câmera em lugares com pouca iluminação. Tal recurso remete aos filmes de horror com “ponto-de-vista da câmera” que se tornaram um filão a partir de finais da década de 1990. Um artifício amplamente usado é a indução do espectador para que acredite estar vendo - partido do pressuposto de que este quer acreditar - ou ouvindo algo, seja um vulto ou um ruído pouco ou nada distinto. O que é reafirmado nas conclusões finais do programa.

Conclusão

Como podemos conferir, *Caçadores de Fantasmas* e outros *reality shows* de temática paranormal são sucessores de uma longa história de fascínio da mídia com o espiritualismo. Por meio deles, a TV faz a vez das salas escuras onde as pessoas se espremiavam no começo do século passado para eletrizarem-se com materializações de espíritos ou com palcos onde médiuns e videntes faziam as suas apresentações, dando uma amostra do outro lado, e contribuindo com a cultura popular desde então. O outro lado se tornava mais crível quando atestado por alguma evidência audiovisual, fossem nas fotos espíritas, nos filmes ou nas gravações de áudio pouco legíveis. Passando do mundo virtual para o real, o avanço das tecnologias de captação de imagens e a informática forneceram novos formatos para registrar as manifestações visuais e auditivas dos fantasmas - ou seja, como sugere Davies (2007, p. 248), para "arquivar o inatingível".

Segundo Davies, nos últimos anos, o computador pessoal, que teve um impacto cada vez mais profundo na maneira como pensamos, no que sabemos e como interagimos com os outros, forneceu outra plataforma para que os fantasmas se imprimissem em nossa consciência. A história, como vimos rapidamente, mostra um elo recorrente entre espíritos e tecnologias de comunicação emergentes, como o telégrafo, a fotografia e o cinema. Todos foram vistos por alguns como detentores da possibilidade de preencher a lacuna entre os vivos e os mortos, entre o corpóreo e o desencarnado.

A internet, atualmente, não apenas atua como um novo canal para a disseminação de velhas e novas lendas acerca de fantasmas, como também permitiu a formação de comunidades de crenças, que podem compartilhar, trocar e debater suas experiências. A internet permitiu ainda que uma nova geração de caçadores de fantasmas apresente suas investigações ao público, estabelecendo reputações e construindo suas próprias experiências multimídia do mundo espiritual. Como bem Davies atesta, o ciberespaço tornou-se parte da geografia da assombração.

Referências

APRAXINE, Pierre, SMITH, Sophie. Photography and the occult. In: CHÉROUX, Clément et al. **The perfect medium: photography and the occult**. New Haven: Yale University Press, 2005.

AYKROYD, Peter. **A history of ghosts: the true story of séances, mediums, ghosts and ghostbusters**. New York: Rodale, 2009.

DAVIES, Owen. **The haunted: a social history of the ghosts**. New York: Pallgrave Macmillan, 2007.

PECK, Marion. Remembering death. In: **THE THANATOS ARCHIVES: Beyond the dark veil: post mortem & mourning photography**. Fullerton: California State University, Nicholas & Lee Begovich Gallery, 2015.

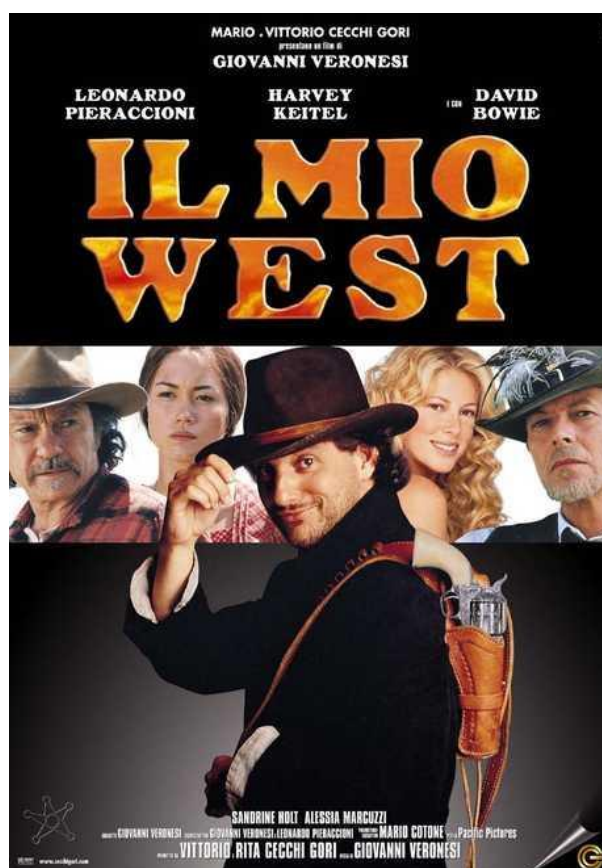
RAINHO, Maria do Carmo Teixeira. A inventiva brasileira na virada do século XIX para o XX. **Coleção Privilégios Industriais do Arquivo Nacional**, Jul-Out 1996. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v3n2/v3n2a07.pdf>. Acesso em Jan. 11, 2021.

WEST, Donald. Foreword. in: WILLIN, Melvyn. **Ghosts caught on film: photographs of the paranormal**. Cincinnati: David & Charles, 2007.

WILSON, Colin. **O oculto**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

IL MIO WEST: BANG BANG? I GOT MINE! – David Bowie em um western italiano fora do tempo e do espaço

Tiago José Lemos Monteiro¹



Tão diversa em termos de estilo quanto a discografia de David Bowie são as incursões do Camaleão pelo universo audiovisual. Passada a ressaca do sucesso estrondoso de *Let's Dance* (1983), e um pouco ecoando o caráter *mezzo* experimental, *mezzo* hermético, *mezzo* híbrido (pois apenas David Bowie autoriza subversões da lógica como esta das três metades) dos

¹ Doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense, Mestre em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2006). Professor efetivo do Curso de Produção Cultural do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, responsável pelo Núcleo de Criação Audiovisual (NUCA). tjlmonteiro@gmail.com

álbuns que lançou nos anos de 1990, também os títulos que o cantor estrelou neste decênio aprofundam o caráter *sui generis* que atravessa obras como *1. Outside* (1995) ou *Earthling* (1997). Nenhum filme sumariza melhor a esquizofrenia criativa do cantor e compositor inglês nos estertores do século passado do que *Il mio west* (Giovanni Veronesi, 1998), que já possuiria razões suficientes para ser considerado um tremendo alienígena audiovisual, mesmo sem a presença de David Bowie como um sádico vilão *steampunk*.

Para melhor acessarmos o ponto fora da curva que *Il mio West* representa para o cinema italiano de gênero quanto para a filmografia de David Bowie, é preciso fazer uma breve digressão sobre os caminhos da indústria audiovisual na Itália durante a segunda metade do século XX. Mais ou menos à mesma época em que a narrativa clássica se consolidava nos Estados Unidos e o sistema de estúdios dava seus primeiros passos, a Itália já possuía tradição na produção de filmes caros e grandiosos, sobretudo nas modalidades do épico de verniz histórico, como *Gli ultimi giorni di Pompei* (Mario Caserini, 1913) e *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914). A derrota sofrida na Segunda Guerra Mundial, contudo, levou à paralisação quase total não só da produção, como também do circuito exibidor do país, que logo passou a ser ocupado, de forma massiva, pelo cinema de Hollywood. Parte expressiva da reação italiana a essa invasão já foi suficientemente documentada pelos livros de história e teoria do cinema, nos capítulos dedicados ao neorealismo italiano do pós-guerra, que se utilizava precisamente dessa condição de precariedade e escassez para produzir um cinema pobre de recursos, mas rico em subtextos sociais e políticos. Por maior repercussão que desfrutasse no âmbito dos festivais internacionais, entretanto, o cinema neorrealista nem sempre demonstrava o mesmo potencial de atração junto ao público de seu próprio país. É então que, graças a uma particular conjunção de fatores (chegada ao poder de uma vertente liberal-conservadora que repudiava o discurso alinhado à esquerda do neorealismo; políticas públicas de incentivo à produção para o mercado, com recurso à cota de tela; e, por fim mas não menos importante, fomento às co-produções internacionais, seja no âmbito europeu ou mesmo alinhada com os estúdios estadunidenses), o cinema popular-massivo e de gênero italiano renasce das cinzas em meados dos anos 1950, em certa medida recuperando a hegemonia interna e fortalecendo as bases de uma indústria que atravessará pelos menos três décadas produzindo de forma ininterrupta um volume de títulos avassalador.

Uma das estratégias a que essa vertente do cinema italiano recorrerá com regularidade entre as décadas e 1950 e 1980 será a dos *filoni* (ou filões), que consistem, em linhas gerais, no máximo aproveitamento, e durante um curto período de tempo, de determinada tendência narrativa ou estilística comprovadamente em alta nos mercados estrangeiros, resultando em uma

produção volumosa de títulos às vezes mais, às vezes menos “decalcados” das matrizes (quase sempre) hollywoodianas, ou mesmo de uma determinada obra-base que detonou o filão em questão. Boa parte da história do cinema italiano do pós-guerra, aliás, pode ser narrada a partir do estudo desses ciclos: um dos primeiros e mais expressivos (e, curiosamente, atualizando uma tendência já popular desde o período silencioso), é a dos filmes *peplum*, ou *sword & sandal*, produzidos na esteira da febre épica do cinema de Hollywood dos anos 1950 e responsáveis pela súbita invasão de gladiadores, figuras bíblicas e personagens mitológicos (como Hércules e Ulisses), nas telas italianas, sobretudo aquelas localizadas nos subúrbios, bairros proletários e cidades do interior, conhecidas como salas de *terza visione*. Ao menor sinal de esgotamento de um filão, outro quase que imediatamente assumia seu lugar: foi assim com a comédia erótica em episódios (fonte de inspiração para a pornochanchada brasileira), o *giallo* (com suas tramas *pulp* repletas de violência estilizada e assassinos de luvas negras), o *poliziottesco* (histórias policiais urbanas ultraviolentas e amorais), o terror canibal de finais dos anos 1970, o *sword & sorcery* da década de 1980 e as sagas pós-apocalípticas ou espaciais que descaradamente “ripavam” títulos de sucesso como *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Mad Max* (George Miller, 1979) ou *The terminator* (James Cameron, 1984). O advento das emissoras privadas de televisão, o clima de efervescência e tensão política posterior ao assassinato do ministro Aldo Moro (1978), o fechamento das salas *terza visione* e a popularização do vídeo doméstico, em paralelo à reinvenção de Hollywood pelas vias do blockbuster high concept, costumam ser consideradas algumas das razões da decadência não só do cinema popular-massivo e de gênero italiano, como também da lógica dos *filoni*.

Algures em meados dos anos 1960, e partindo de um gênero narrativo tipicamente hollywoodiano mas bastante popular na Europa – o *Western* – começam a ser produzidos na Itália alguns faroestes que, por um lado, emulam características técnico-formais muito comuns neste tipo de filme (a figura do forasteiro à cavalo, o duelo ao meio-dia na rua central da cidade, as diligências cruzando cenários desérticos), mas por outro o fazem a partir de perspectivas estilísticas bastante singulares, como uma certa crueza na representação da violência; a dissolução das fronteiras morais entre Bem e Mal, manifesta em uma abordagem ambígua das figuras do Xerife e do Fora da Lei; e uma estetização profunda dos enquadramentos, caracterização dos personagens e trilha sonora. Muito embora alguns títulos tenham-no antecedido, é a repercussão de crítica e público de *Per un pugno di dollari* (1964), de Sergio Leone, que inaugura o filão do Western (ou Bang-Bang, como ficou conhecido no Brasil) à Italiana ou *spaghetti western*, sua algo estereotipada denominação mais célebre. Estima-se que, entre as décadas de 1960 e 1970, mais de seiscentos filmes deste filão tenham sido produzidos na Europa, muitos deles em regime de co-

produção com a Espanha (até hoje é possível visitar, na cidade andaluza de Almeria, os cenários de alguns *westerns*), a Alemanha e mesmo os Estados Unidos – razão pela qual é bastante comum a presença de atores hollywoodianos (com Clint Eastwood logo vindo à mente) no elenco. O período compreendido entre finais dos anos 1960 e início dos 1970 costuma ser celebrado como o auge do filão, quando se popularizam personagens (Django, Sartana), atores (Franco Nero, Lee Van Cleef, Giuliano Gemma, Anthony Steffen – este último, nascido no Brasil) e realizadores (Sergio Corbucci, Giulio Petroni, Enzo Barboni, Gianfranco Parolini, Enzo G. Castellari, dentre outros, além do supracitado Leone; mesmo “mestres do horror”, como Mario Bava e Lucio Fulci, fizeram breves passagens pelo *spaghetti western*). Já seu esgotamento tende a ser associado à guinada cômica de finais dos anos 1970, e sumarizada na longa série de filmes *Trinity*, protagonizada pela dupla Mario “Terence Hill” Girotti e Carlo “Bud Spencer” Pedersoli.

Corta para 1998, período em que tanto o cinema italiano (seja ele popular-massivo ou voltado para circuitos de nicho) quanto o *western* atravessavam uma forte entressafra – mesmo em Hollywood, onde o gênero se debatia em produções baratas *direct-to-video*, ou adotava modulações contemporâneas ou revisionistas como forma de sobrevivência. E se a primeira metade da década de 1990, pelo menos, nos brindou com um punhado de títulos referenciais tanto em uma chave de leitura mais clássica sobre o *western* (*Unforgiven*, 1992; *Tombstone*, 1993; *Wyatt Earp*, 1994) quanto sob lentes, por assim dizer, menos ortodoxas e mais pós-modernas (*Back to the future III*, 1990; *El Mariachi*, 1992; *Maverick*, 1994), talvez seja suficiente dizer que o grande momento do gênero em 1998 permanece sendo *John Carpenter’s Vampires*, e que, no ano seguinte, *Wild Wild West*, monumental fracasso de bilheteria de Barry Sonnenfeld, jogaria a derradeira pá de cal em qualquer tentativa vindoura de “atualizar” o *western* para as “novas gerações”.

Tendo isso como *background*, *Il mio West* chega a ganhar pontos pela coragem demonstrada ao se propor a estabelecer um diálogo com um gênero em crise, a partir de um local e contexto de produção cinematográfica – a Itália – igualmente esvaziado em termos de repercussão além-fronteiras. Espectadorxs mais familiarizadxs com a história pregressa do *spaghetti western*, inclusive, até podem extrair um prazer adicional da insólita experiência, sobretudo pela interpelação de alguns elementos típicos do filão em sua época de ouro: a presença de um astro de Hollywood conferindo legitimidade ao cast (no caso, Harvey Keitel); o recurso à dublagem em língua inglesa e ao som pós-sincronizado; a trilha sonora grandiosa (aqui, sob a condução de Pino Donaggio, colaborador habitual de Brian de Palma) e mesmo a existência de um “título alternativo” para o mercado anglófono – *Gunslinger’s revenge*, ou “A vingança do pistoleiro”

- muito mais apelativo do que o singelo *Il mio West* (ou “O meu Oeste”) original. No Brasil, o filme foi lançado em DVD pela Flashstar, como *Duelo de forasteiros*.

A direção é de Giovanni Veronesi, que nos anos 2000 notabilizou-se pela trilogia de comédia *Manuale d'amore* (2005/2007/2011), cujo primeiro título chegou a ser lançado comercialmente no Brasil. A trama, por sua vez, baseia-se no romance *Jodo Cartamigli* (1989), de Vincenzo Pardini, tendo o roteiro sido escrito a quatro mãos, por Veronesi e Leonardo Pieraccioni, que também interpreta o papel do Doutor. Já a produção esteve a cargo de Vittorio Cecchi Gori (filho do veterano produtor Mario Cecchi Gori, responsável pelos sucessos *Il postino* e *La vita è bella*), que em fevereiro de 2020 se viu condenado a oito anos de prisão em função de dívidas contraídas por sua companhia. *Il mio West* foi lançado na Itália às vésperas do Natal de 1998, em um corte com 95 minutos de duração; a versão lançada em DVD nos Estados Unidos (apenas em 2005!), entretanto, possui cerca de 8 minutos a menos, e é a mesma versão disponível no Brasil.

A história é narrada pela voz e pelo olhar do menino mestiço Jeremiah (Yudii Mercredi), filho do Doutor da aldeia (Pieraccioni) e da nativa Pearl (Sandrine Holt). Pacato e avesso a conflitos, o Doutor tem sua rotina alterada quando regressa à cidade o lendário pistoleiro Johnny Lowen (Harvey Keitel), que vem a ser seu pai e avô de Jeremiah. Johnny chega com o típico discurso do “deixei a vida de fora-da-lei para trás e vim refazer meus laços familiares”, mas como o filme se trata de um western, não demora muito para que o passado decida perseguir-lo e ameaçar a paz da cidade. No caso, esse “passado” é encarnado pela figura do perverso matador Jack Sikora, vivido por David Bowie. E se você, tendo chegado até aqui, se pega questionando as razões pelas quais este texto demorou tanto para mencionar o Camaleão, é porque a primeira aparição do personagem de Bowie no filme demora uns 45 minutos para acontecer. Ou seja, quem estiver à espera de uma posição de centralidade do astro na dinâmica da trama, com certeza vai se decepcionar.

Em compensação, quando Bowie aparece, *Il mio West* adquire uma inesperada potência. É importante mencionar que, ali pelos idos de 1998, a carreira musical do inglês encontrava-se em uma espécie de transição entre a interessantíssima fase industrial-eletrônica dos discos *1. Outside* (1995) e *Earthling* (1997), quando o artista andava para cima e para baixo com Trent Reznor do Nine Inch Nails, e o período, de certa forma, mais “clássico” e convencional inaugurado com *...Hours* (1999). Nesse sentido, a caracterização de Bowie como o asqueroso Jack Sikora parece saída diretamente do clipe de “Little Wonder”, com direito a cavanhaque satânico, brinco na orelha e chapéu de penachos. Seu trio de asseclas, identificados nos créditos do filme como Albino (Stephen Jenn), Rastafarian (Kwame Kwei-Armah) e Leather Girl (Michelle Gomez) – esta última,

responsável por capturar em fotografia todos os atos sádicos de Sikora – lembram versões poeirentas dos Cenobitas da franquia de horror *Hellraiser* (1987-2019), tamanha a maneira com que destoam do cenário mais tradicional de um Western. [***Alerta de *spoiler****] No fim, após um pequeno conjunto de atrocidades, Sikora é derrotado não pelo gatilho de Johnny Lowen ou pela política de conciliação do Doutor, e sim pela intervenção de Joshua (Jim Van der Woude, em modo “eu poderia ser interpretado pelo Tom Waits”), até então representado como o louco da aldeia, e que ao fim e ao cabo termina sendo o personagem com o arco dramático mais interessante.

Por vezes, *Il mio West* lembra aqueles filme que costumavam passar nas tardes da TV aberta brasileira durante os anos 1980, aos quais assistíamos de maneira despreziosa e que, hoje, ao serem revistos, parecem profundamente inadequados para o horário e a idade do público-alvo. Em tese, o *western* de Veronesi é um PG-13 (equivalente ao nosso 14 anos) com potencial para ser assistido por espectadores ainda mais novos em função do protagonista infantil; no entanto, o filme apresenta nudez não-frontal (da prostituta Mary, vivida por Alessia Marcuzzi), insinuações sexuais nada sutis (e, pelo menos, um estupro *off-screen*, sofrido pela mesma personagem) e alguma violência gráfica nas cenas de tiroteio. A meio do caminho entre ser um entretenimento adulto e um produto direcionado à plateia infanto-juvenil, *Il mio West* acaba não chegando a lugar algum e se perde como uma extravagância anacrônica que dispôs de orçamento suficiente para ter Harvey Keitel e David Bowie no elenco.

Para os admiradores da *persona* cinematográfica de Bowie ou fãs completistas que desejam preencher o álbum de figurinhas fílmicas do Camaleão, *Il mio West* certamente será digno de registro, muito embora seja um título algo difícil de se localizar, mesmo nos *torrents* da vida (o DVD brasileiro só está disponível para venda em lojas virtuais de segunda mão). Até para os entusiastas do faroeste à italiana, o filme resulta genérico demais para ser consumido sob uma chave de leitura irônica, nostálgica ou como um pastiche do filão em seus tempos de glória. Situado no contexto da trajetória musical de Bowie, por sua vez, o longa-metragem pode ser apreendido como uma espécie de materialização audiovisual da fase que estava prestes a se iniciar (uma rápida passada de olhos na filmografia do artista durante esse período revela um punhado de títulos igualmente obscuros ou anódinos) e que sua performance como Nicolau Tesla no *The prestige* (2006) de Christopher Nolan, em certa medida, se encarregará de encerrar.

Referência:

IL MIO West. Dir. Giovanni Veronesi. Itália, 1998. Cor. 95 min. 35mm.

Celso Luccas, um cineasta de três continentes: invenção, política e resistência

André Gustavo de Paula Eduardo¹
Felipe Abramovictz²

Realizador de trajetória ímpar, o paulista Celso Luccas tem um cinema marcado por múltiplas conexões com outras áreas da produção artística, em especial no teatro, tendo integrado, no contexto pós-AI-5, o elenco do grupo TUCA (na peça *Terceiro Demônio*), em princípio dos anos 70, ápice dos turbulentos anos de chumbo do regime militar. Não tardaria a migrar, junto com outros atores, para o Teatro Oficina, ainda na mesma época, e participaria da montagem de *As Três Irmãs* – tempos depois, tendo de viver exilado na Europa em virtude de perseguições políticas, estará presente na de remontagem de *Galileu Galilei* (que havia sido encenada pelo Oficina no Brasil anos antes), assim como inúmeros *happenings* no espaço urbano, como *Carnaval do Povo*.

Após uma prolongada prisão na sede do DEOPS-SP, onde foi torturado, e em meio a inúmeras ameaças dos agentes da repressão, partiu para o exílio em Paris e em Lisboa, onde continuou uma fecunda parceria com José Celso Martinez Correa, com quem codirigiu duas obras audiovisuais em outros países lusófonos: o média-metragem *O Parto* (1974-1975), realizado a partir do acesso aos arquivos da televisão portuguesa em meio ao contexto de liberdade com a derrocada do salazarismo após a Revolução dos Cravos, e *25* (1925), longa filmado logo após a independência moçambicana – além de primeiro longa-metragem realizado no país – que reflete os processos revolucionários em curso. Após estreia em Maputo, *25* foi exibido no Festival de Cannes e na televisão francesa pouco depois.

É em Moçambique que Luccas se engaja no primeiro projeto de cinema ambulante no qual, ao mesmo tempo em que se exibiam obras em praça pública, eram feitas filmagens nos vilarejos

¹ Doutorando pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi – UAM/SP. Mestre em Comunicação pela Unesp-SP e graduado em Jornalismo pela mesma instituição. E-mail: agpe13@yahoo.com.br.

² Doutorando em Multimeios (Unicamp) e mestre pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi – UAM/SP. Bacharel em Comunicação e Multimeios pela PUCSP. E-mail: fabramovictz@uol.com.br.

locais, experiências que se tornam base para o livro coletivo *Cinemação* (1980). De volta ao Brasil “de 78 para 79”, segundo suas palavras, após o impacto das exposições de 25 realizadas antes que o filme obtivesse o certificado de censura – como ocorreu na I Mostra de Cinema de São Paulo (1977), no Festival de Gramado (1979), por exemplo –, se distancia do núcleo do Oficina após seis anos, em meio a retomada da montagem de *O Rei da Vela* (1971-1982) e se engaja em projeto de Cinema Ambulante (base para um livro homônimo publicado em 1982³), desta vez em uma versão brasileira, rodando o país de norte a sul em um trajeto que partiu do Rio Grande do Sul e chegou a Manaus.

Anos mais tarde Luccas voltaria ao longa-metragem com *Mamazônia, a última floresta* (1996) em um contexto de aproximação com a causa ambientalista que, mais recentemente, também reverbera em um conjunto de filmes em parceria com sua esposa, a também cineasta Brasília Mascarenhas, como *Sob o céu da Mantiqueira* (2015) e, a partir das projeções feitas nos pequenos lugarejos da região, *Cine Maritaca - é festa na roça* (2016). Nos últimos anos se dedica ao projeto *O Condor e o Dragão*, a partir de uma reflexão sobre o que considera duas experiências revolucionárias calcadas em um horizonte de bem estar social e emocional e na relação com a ancestralidade dos seus povos: a butanesa e a boliviana durante os governos do Movimiento al Socialismo (MAS). A presente entrevista, realizada durante a presença de Celso Luccas em São Paulo, versa sobre esses assuntos e muito mais. Conversa amigável, entre um café e outro – e água com gás.

Publicada na íntegra a pedido do cineasta, Celso Luccas – que participou ativamente do processo durante todas as etapas⁴ e forneceu acesso ao material fotográfico de seu acervo pessoal – traça um panorama de sua trajetória e reflete o horizonte transformador e livre de seu projeto de cinema a partir das multifacetárias relações com o contexto da produção cinematográfica no Brasil nos dias de hoje. Prossegue ativo e inquieto, preocupado com questões prementes de seu tempo, fazendo-se assim cineasta engajado e preocupado – em toda sua obra – com um olhar *descolonizador*, no qual busca entender as raízes ancestrais dos povos que conhece e delas extrair novas fórmulas para os impasses do mundo atual.

³ Em parceria com Béatrice de Chavagnac.

⁴ Após uma versão inicial da entrevista realizada em novembro de 2019, voltamos a nos reunir com o entrevistado com a intenção de somarmos novos dados a partir dos arquivos que Celso Luccas guarda sobre sua trajetória, questão que foi aprimorada nos meses subsequentes por meio de contatos telefônicos e por e-mail até que, em conjunto, construímos uma versão final a ser publicada na íntegra. Dada sua extensão, encontramos dificuldades para publicá-la, já que, da forma como formatamos conjuntamente com o Celso, não atendia aos padrões da revistas dedicadas ao assunto, sendo, por fim, aqui divulgada alguns meses depois.

FELIPE – Celso, conte um pouco como você se aproximou do Teatro Oficina e seu contato com o cinema na época⁵.

CELSO LUCCAS – A aproximação com o Oficina foi assim: eu pertencia a um grupo de teatro, o TUCA, grupo de Teatro da Universidade Católica⁶. Um teatro bem moderno, arrojado, sem texto, só usávamos música e expressão corporal. A peça que fizemos chamava-se *Terceiro Demônio*. Uma criação coletiva. Ficamos quase como internados lá no teatro durante um ano fazendo experimentações e laboratórios teatrais e conseguimos criar esse ritual para Goal, um deus indiano do século IX, onde, segundo pessoas incorporadas por espíritos diziam, parte do grupo havia tido uma encarnação juntos naquela época, lá na Índia. Dos laboratórios e do inconsciente nosso, emergiu um incrível espetáculo de vanguarda. O grupo saiu do Brasil, fomos pra Colômbia e lá encontramos o [Jerzy] Grotowski no Festival de Teatro de Manizales, que colou conosco depois de ver o *Terceiro Demônio* e participou de alguns laboratórios experimentais que fizemos. Na mesma viagem fomos ao Peru apresentar a peça em Lima e depois seguimos com ela durante vários meses em São Paulo. Na época tinha uma certa rivalidade entre o Oficina e o TUCA, ... não era bem uma rivalidade, um espiava o outro, ia ver, sapear o que o outro grupo de teatro de vanguarda da cidade estava fazendo e daí tive a felicidade de conseguir juntar os dois diretores, o Zé Celso [Martinez Corrêa] e o Marinho [Mário Ricardo Piacentini]. Nesse encontro começou a haver uma simbiose e eu saí do grupo TUCA e entrei no Oficina, a convite da Kate Hansen.

128



Figuras 1 e 2: Imagens do cartaz de *Terceiro Demônio* e parte do elenco da peça em Manizales na Colômbia (da esquerda para a direita – Paulo, Carlinhos Hartlieb, Gilberto Souto e Celso Luccas)

Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

⁵Siglas: CL – Celso Luccas; F – Felipe; A – André.

⁶ Grupo de Teatro Universitário sediado na PUC-SP fundado pelo DCE (Diretório Central de Estudantes) da instituição. Após um núcleo inicial coordenado por Roberto Freire, Silnei Siqueira e José Armando Ferrara (responsáveis por *Morte e Vida Severina*, 1965, e *O&A*, 1967), Mário Piacentini assume a coordenação do grupo já em um contexto de forte repressão, quando encena *Comala* (1969) e *Terceiro Demônio* (1970, reencenada em 1972 fora da PUC-SP utilizando-se do espaço cedido pelo colégio Equipe para ensaiar).

F – Como foi a chegada no Oficina naquele contexto para você depois desta experiência inicial de teatro de grupo no TUCA?

CL – De certo modo, fui a ponte de migração para o Oficina de várias pessoas do TUCA, como os músicos Carlinhos Hartlieb, Hermes de Aquino e os atores Geraldo Tuchê, Ricardo Piva e Gilberto Souto. Começamos a fazer *As Três Irmãs*⁷, uma experiência teatral muito fantástica. O espetáculo é um ritual que o [Anton] Tchekhov fez em cima de uma mandala. A estrutura tem um primeiro tempo, um segundo tempo, um terceiro e quarto tempo. É como se fosse uma espiral e o rito vai percorrendo esses tempos até o quarto, que representa a morte, o inverno. No entanto, a roda da espiral segue girando e perfazendo a volta até que, na última, se chega ao ponto do furo da bala que mata o Barão da peça. “A bala abala a balada do baile de gala”, o momento mágico da passagem para o próximo ciclo: o renascer, a primavera, o fênix, que chamávamos de o Quinto Tempo.



Figuras 3 e 4: Cartaz de *As Três Irmãs* e Analu Prestes durante laboratório para a peça na Praia da Boracéia.
Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

A estrutura da mandala são os quatro tempos da natureza: primavera, verão, outono e inverno, ou nascimento, espera, quebra e morte. E aconteceu um negócio muito louco porque os atores viraram os personagens e os personagens viraram os atores. Tudo se encaixava como um jogo

⁷ A peça estrearia em dezembro de 1972 na sede do Teatro Oficina. No ano seguinte, fez curta temporana no Rio de Janeiro no Teatro Gláucio Gil.

perfeito. Uma espécie de transmigração. Meu personagem era o Fedotic, um jovem soldado fotógrafo e, como eu era mesmo fotógrafo na época, se encaixou direitinho comigo. Ele e o Rodê, interpretado pelo Luis Antônio [Martinez] Corrêa, irmão do Zé Celso, formavam uma dupla que tiravam última foto da família russa tradicional, em plena decadência, já abalada com as notícias chegadas da revolução dos bolchevistas. Fotografei o espetáculo todo e, com a Lucinha Rocha, criamos o pôster da peça baseados na mesma mandala de Tchekhov. Nessa época tínhamos acesso a uma consciência cósmica, fizemos muita experiência com mescalina, que vinha de um cacto lá do México. Fizemos vários laboratórios, um deles com 23 pessoas “viajando”, na praia de Boracéia⁸, no litoral de São Paulo, um ensaio sem usar o texto do ritual das Três Irmãs. Então com essas experiências, o espetáculo começou a crescer. Durante as apresentações no teatro Oficina, eu sempre via num canto do porão do teatro umas malas com o material de montagem do *O Rei da Vela* original, rolos em 16mm, copiões, pistas de som... pouca coisa editada. O Zé e eu começamos a tentar montar o material com apoio que conseguimos da Embrafilme. O filme na época só estava alinhado e ainda continuava bem longo. Estávamos já no processo, montando o filme, quando fomos sequestrados e presos pelo DOPS em 1973, pela polícia política, com acusações absurdas.

F – Poderia contar mais sobre este episódio? Quando sentiu que não havia outra opção a não ser o exílio?

130

CL – Então, tudo aconteceu quando a gente estava montando numa moviola no Rio. Nós tínhamos uma casa lá no Recreio dos Bandeirantes e uma no Oficina [em São Paulo], onde moravam e trabalhavam pessoas do grupo. Era uma espécie de comunidade e o pessoal vivia no teatro. Os policiais chegaram lá com uma equipe enorme, e entraram de modo violento, atirando. Imagina isso, tudo família, pessoal com neném e tal. Eu liguei do Rio pro teatro, atendeu um cara, perguntei por “fulano”, que não estava, por “fulano de tal”, que também não estava, “*perai* meu amigo, quem é você?”, aí o cara bateu o telefone. Liguei pra uma pessoa amiga que me falou que a polícia invadiu o teatro, já tinha até saído no telejornal. Daí imediatamente nós deixamos a casa lá do Rio e fomos nos esconder na casa de um jornalista em Cabo Frio. Na época ninguém hospedava ninguém e o medo dominava, porque se você socorresse alguém em perigo, você estava frito também. Então, era raro alguém que topasse te abrigar. Saímos de lá depois de um tempo, fomos para São Paulo e agentes do DOPS começaram a nos seguir e nos fotografar sem que a gente percebesse durante uma semana inteira. E nos dias seguintes, nós fomos presos. Isso foi em 74. Fomos sequestrados na rua, encapuçados, torturados barbaramente várias vezes por agentes do

⁸ Em Bertioga (SP).

Estado, nus, molhados, pendurados, espancados e eletrificados nos porões da ditadura. Tentavam acusar a gente de coisas absurdas, de participar de grupos de resistência ao regime... Me acusavam de coisas que eu não tinha a menor idéia do que se tratava. Sofremos muito naquela verdadeira casa dos horrores... Foi lá naquele prédio de tijolinhos⁹, modelo ferroviário inglês, perto da estação de trem da Luz. Ficamos uns meses presos e, dividindo as celas conosco, professores, sindicalistas, ativistas, estudantes... Zé Celso era super famoso e tal, mas passavam os dias e não saía nem uma linha no jornal por conta da censura prévia. Os jornais eram censurados e as matérias cortadas na redação pelos censores, o que fazia com que se deixasse espaços em branco nas páginas. Nós ficamos presos lá até um dia que o Jornal da Tarde deu uma notinha pequena de rodapé dizendo que nós estávamos lá no DOPS. Daí, no dia seguinte, o chefão mandou me chamar na cela coletiva, com a ordem de que eu subisse em seu gabinete, quando ele me perguntou com a maior cara dura, me ameaçando: “– Aconteceu alguma coisa com você aqui?”. Tive que responder constrangido: “– Não senhor, não aconteceu nada”. “– Então está tudo certo, vai lá embaixo arrume suas coisas que você vai sair hoje”. Essa notinha no jornal saiu porque um dos professores que era nosso companheiro de cela foi libertado e decorou um monte de telefones. Quando saiu, ligou e avisou aos familiares onde nós estávamos. As pessoas não sabiam dos sequestrados, você simplesmente desaparecia e pronto, as prisões eram clandestinas. Minha família ficou procurando por tudo quanto é lado, necrotério, hospital e tal. Daí quando saímos os mesmos caras que torturaram a gente estavam de volta, de novo lá na porta de minha casa fazendo presença. Ficavam telefonando, fazendo terror, dizendo para minha família que iam me pegar de novo. Então decidi que não ficaria mais num país que o governo usava a tortura para permanecer no poder e resolvi sair para o exílio. Não havia mais como ficar no Brasil, não tinha jeito. Foi a época mais brutal da ditadura militar, um monte de gente sendo presa, torturada e morta pelo regime. Aí, no Oficina, foi cada um por si. Para se ter uma idéia como era o clima de pavor, depois de solto, fui comprar meu bilhete de avião numa agência na galeria Metrópole de São Paulo, na avenida São Luís e, quando estava saindo da loja da Air Maroc, vi que os mesmos agentes que nos haviam torturado estavam lá em frente a porta. Entrei de novo na agência – era uma amiga minha que trabalhava lá –, e disse a ela: “anota esse telefone, se eu não te ligar em meia hora você liga para minha mãe e fala que estou no DOPS, que me prenderam de novo”. Respirei fundo, tomei fôlego, passei bem rápido na frente deles. Aí peguei correndo uma escada rolante e saí da galeria com eles vindo atrás. Aproveitei que estava passando um ônibus na av. São Luís com a porta aberta, peguei no estribo, entrei no buzão em movimento e eles me perderam de vista. Fui me esconder na casa

⁹ Sede do Departamento Estadual de Ordem Política e Social do Estado de São Paulo (DEOPS-SP), na rua Mauá, ao lado do largo General Osório.

de um avô, que eu nunca tinha ido no período em que me seguiam, um bairro bem longe, e fiquei lá escondido até o dia do vô. Na época tinha pouquíssimos advogados que você podia contar. Ninguém queria se envolver com a polícia política. Conto isso aqui na entrevista só para que as pessoas que não passaram pela ditadura saibam um mínimo de como eram aqueles tempos sombrios. Se você fazia teatro, cinema, era artista, corria perigo. Então, só consegui respirar no momento que o avião levantou vô.

F – Como foi a sua ida ao exílio? Poderia contar mais sobre sua experiência na chegada na Europa.

CL – Fui para Paris, para o exílio, sozinho, com 22 anos, recém saído das sessões de torturas, sem conhecer ninguém, sem falar a língua e com pouco dinheiro. Foi um momento bem difícil. O pior era não saber quando poderia voltar ao meu país. Até quando os militares ficariam no poder? Tempo depois, estava passando meio sem rumo em Lisboa e encontrei um brasileiro que me disse “tem um cara procurando você, é o Zé Celso”. Por mera sorte, felizmente pelas mãos mágicas do destino, conseguimos nos encontrar lá, foi fabuloso. E começamos a tentar nos estruturar como grupo. Tem um detalhe, que preciso contar pra vocês, que é uma parte interessante dessa história: quando a gente estava preso, entrou na cela uma falsa revista *Amiga*, uma dessas de televisão, fofocas e, dentro dela, havia camuflada uma revista *Veja* que noticiava que em Portugal tinha acontecido a Revolução dos Cravos, o 25 de abril, o fascismo acabou, os fascistas foram presos, e nossa... mal a gente sabia que íamos cair, logo depois de nossa libertação, em um Portugal fervendo, em plena Revolução. Lá em Lisboa tivemos acesso à televisão portuguesa e vasculhamos a fundo os arquivos da RTP¹⁰, que nunca tinham sido abertos para pesquisa ao longo da ditadura salazarista.



Figuras 5, 6 e 7: Imagens da filmagem de 25: Luccas com um câmera Beaulieu 16 mm em Maputo (Moçambique), cena do filme e um guerrilheiro da FPLM com uma Kalashnikov. Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

¹⁰ Rádio e Televisão de Portugal (RTP), estatal portuguesa de comunicação fundada em 1935, pouco depois Estado Novo salazarista assumir o poder.

Durante a época colonial, tudo era filmado pela televisão portuguesa em 16mm, até que, quando chegou o videotape, eles passaram a apagar as fitas para serem usadas de novo, gravando em cima da filmagem anterior. A partir daí a memória acabou. Mas esse material antigo, em película, ficou todo arquivado na televisão portuguesa e ninguém tinha acesso, já que era proibido pesquisar esse tipo de coisa. Nós fomos os primeiros a chegar e esmiuçar esses arquivos quando a televisão portuguesa já estava nas mãos dos *Capitães de Abril*. Bom, talvez eu precise situar vocês um pouquinho. Portugal mantinha três colônias na África, Guiné, Moçambique e Angola¹¹ e travou uma luta contra os movimentos insurgentes desses países durante décadas. Quando chegou na última década, dos 60 aos anos 70, os militares portugueses começaram a perceber que era uma guerra perdida, porque o exército português estava dividido em três frentes e não tinha mais condição de enfrentar as guerrilhas. Até porque guerrilha não é uma guerra do tipo exército contra exército, era uma guerra muito dura de emboscadas, então o exército português começou a perceber que não tinha saída, queriam mesmo era sair fora de lá. E o Estado português, que ainda era um Estado da era do salazarismo, não percebeu isso. Apesar do Salazar¹² ter morrido e ido direto para o inferno, entrou o Marcello Caetano¹³, que era um lambe botas dele, salazarista no último, muito teimoso, e que queria continuar com a guerra de todo jeito. Então os jovens capitães que estavam lá na frente de batalha organizaram um golpe que ficou conhecido como a Revolução dos Cravos, o 25 de abril de 1974. Esses capitães tomaram o poder de madrugada, ao som de uma senha emitida pela rádio que era a canção *Grândola Vila Morena*¹⁴ e logo tomaram de assalto o palácio do governo e também a televisão. Então, Portugal para nós ficou uma maravilha. Na direção da televisão eram só jovens, os *Capitães de Abril*, progressistas, e nós conseguimos com eles finalmente liberar e poder copiar e trabalhar esses arquivos coloniais, filmes, programas de tevê dos 50 anos de ditadura salazarista. Daí fizemos esse filme [*O Parto*]¹⁵, que na verdade só filmamos uma sequência, já que foi [usado] todo esse material de arquivo que antes estava proibido. Ele ficou pronto depois de alguns meses e foi passado na televisão portuguesa. Foi ao ar no primeiro *Dia da Raça* após o 25 de abril, que era o feriado em que antes, os fascistas faziam as manifestações de rua, no dia 10 de junho. Vocês vão ver essas imagens em *O Parto*: os fascistas marchando, com as mãos estendidas, bem nazista. Foi o primeiro ano que não teve essas

¹¹ Guiné-Bissau teria sua independência proclamada em 1974. Moçambique e Angola no ano seguinte, em junho de 1975 e novembro de 1975, respectivamente.

¹² O ditador António de Oliveira Salazar governou Portugal de 1932 à setembro de 1968.

¹³ Marcello Caetano assumiu o poder após a morte de Salazar em setembro de 1968 e foi deposto na Revolução de 25 de Abril de 1974.

¹⁴ De Zeca Afonso, lançada em 1971 e que se tornou a canção símbolo da Revolução dos Cravos após ter sido elegida para ser uma sinalização do Movimento das Forças Armadas (MFA) para agir após sua execução na rádio.

¹⁵ *O Parto* (Celso Luccas e José Celso Martinez Correia, 1975).

“comemorações” e o filme passou às oito horas da noite, no horário nobre da televisão, para todo Portugal. Então, isso foi uma grande coisa pra gente, pra todo mundo, porque foi muito visto, deu o maior Ibope. Nós ficamos de um dia pro outro muito conhecidos na terrinha e demos uma longa entrevista ao vivo após o filme... Quando a gente saía na rua, no metrô, todo mundo vinha falar com a gente, dar parabéns. O filme bateu um pico recorde de audiência na televisão, isso porque circulou que ia nascer uma criança na televisão, tinha coisas políticas e estava-se vivendo uma revolução, então Portugal inteiro assistiu. Bom, depois disso conseguimos projetar *O Parto* em vários lugares, quartéis, escolas, nas fazendas ocupadas, porque realmente estava acontecendo uma onda de revolução e nós do Oficina, de novo estruturados na Comunidade Oficina Samba, fomos surfando naquela onda boa de mudança.

ANDRÉ – Essa coisa da raça, tinha uma coisa eugênica nisso, *Dia da Raça*.

CL – Olha, você não pode imaginar como era Portugal na época fascista. Pra você ter uma pequena ideia de como era lá, tinha um personagem terrível da ditadura que se chamava *Inspetor de Quarteirão*. Cada quarteirão da cidade tinha o seu. Esse cara recebia todas as cartas do quarteirão que ele espionava, as abria, lia para ver se tinha algo suspeito e só depois entregava, já abertas, ao destinatário. Se você fosse me visitar lá nesse quarteirão, ele fazia a “deduragem”, informava que lá estiveram dois caras “assim e assim” e mandava lá pro DOPS deles, a famigerada PIDE¹⁶ [Polícia Internacional de Defesa do Estado]. Qualquer movimentação, conforme a hora que você chegasse, era tudo anotado, isso quarteirão por quarteirão. Foram cinquenta anos de ditadura pra formar essa teia, demoraram cinco décadas pra chegar nesse nível de policiamento. Mas quando a gente chegou lá em Lisboa, os revolucionários já tinham tomado o poder, o povo todo tinha saído para as ruas, depois de cinquenta anos sem poder se manifestar, tem umas cenas lindas disso... A direção da televisão ficou com jovens capitães, tudo assim da idade de vocês, uns caras *roda livre* total. O que se propunha a eles, diziam “vamos fazer”, topavam na hora, a televisão estava aberta para nós. Antes, quando nos encontramos em Lisboa, o Zé e eu fomos nos apresentar para a responsável do ministério da Cultura em Portugal. Falamos “precisamos trazer o grupo Oficina pra cá” e ela já foi perguntando “quantos bilhetes vocês precisam?”. Fizemos uma lista com 23 nomes e trouxemos para Lisboa quase toda turma do teatro que estava em São Paulo. E, além disso, ela nos deu uma casa imensa no Areeiro, bairro chique de Lisboa, uma mansão que pertencia antes à Legião Portuguesa, que era a legião fascista dos jovens, tipo a TFP daqui. Com o 25 de abril, eles tiveram que deixar a casa e o governo pegou e ofereceu pra gente instalar a comunidade. Ficamos

¹⁶ Polícia Internacional e de Defesa do Estado (PIDE), foi a polícia política do Estado Novo, recebendo esta alcunha desde 1945 (função atribuída a PVNE entre 1933 e 1945).

lá morando, com umas vinte pessoas, mais uns africanos, uns portugueses, virou uma comunidade, chamada Comunidade Oficina Samba. Fizemos uma temporada com *Galileu Galilei* do Brecht com a generosa subvenção dessa ministra e, para nos deslocarmos, ela nós deu uma perua Kombi, a “*Carrinha*”, para levar o cenário pra cima e pra baixo e uma verba pra gente montar o *Galileu Galilei*¹⁷ no majestoso teatro São Luiz, no centro histórico de Lisboa. Estruturamos o grupo, começamos a ensaiar, à noite, enquanto de dia, ao mesmo tempo, começamos a fazer o trabalho de montagem do *O Parto* na televisão.

F – Como se deu o processo de vocês no filme, a parceria? E como surgiu a ideia de filmar um parto mesmo, com este paralelo com a Revolução e os novos rumos do país?

CL – Foi assim: na madrugada do 25 de abril em Portugal uma criança foi fecundada e iria nascer nove meses depois – o título inicial do filme era “Nove meses depois”. No dia 25 de janeiro de 1975 iria nascer uma criança gerada na noite do golpe libertário. Pensando nisso, fomos ao hospital público no dia 24 de Janeiro e estivemos com as mães que iam dar à luz. Entramos em contato e uma das mães topou deixar filmar, uma coisa rara, porque a gente né... podemos filmar o parto? (risos), daí nasceu uma menininha chamada Ísis. Ela foi pra uma incubadeira, porque não nasceu muito saudável, então isso ligou com a Revolução, que também não ia muito bem das pernas. Fizemos uma analogia, a criança era a Revolução e a Revolução era a criança. Na montagem começamos a mostrar as tentativas de golpes dos fascistas que estavam acontecendo durante a montagem, todos aqueles aviões bombardeando e tal. Na parte final do filme, a criança ainda está numa incubadora e a revolução *comendo solto* na rua e aquela coisa, vai e não vai. Então, mesmo com a OTAN com seus navios de guerra ameaçando Lisboa, era um *vai* ou *racha*, com povo protestando nas ruas. E a criança nasce nesse turbilhão de acontecimentos, com a pressão final do porta aviões americano Saratoga¹⁸ ancorado no canal do rio Tejo. Por sinal, a frota ficou ameaçando perto do local que Cabral saiu com sua esquadra (risos). No final, a criança é embalada por uma camponesa que simboliza uma esperança de que a revolução, a menina Ísis, irá crescer com muito carinho e se fortalecer. Foi um processo muito louco aquela revolução. No dia do filme ir para o ar, de manhã, eu estava ainda lá editando os finalmentes e foi um funcionário bater na sala de edição: “– preciso do filme, está na programação de hoje à noite”. Falei “– espera um pouco que estamos terminando...”. Depois do almoço aprontamos tudo e já puseram no ar à noite. Até esse último dia nós tentamos introduzir as últimas coisas que estavam acontecendo lá. Esse filme

¹⁷ Encenada originalmente em 1968.

¹⁸ Porta-aviões norte-americano, utilizado entre as décadas de 1950 e 1990.

foi a porta da abertura que tivemos pra filmar o 25¹⁹, até porque a principal matéria-prima dos dois filmes foram os mesmos arquivos da televisão portuguesa. Bom, então *O Parto* ficou pronto e foi pro ar com 36 minutos emocionantes. Teve uma repercussão imensa e o pessoal da televisão nos falou que queriam mais da gente, e foi bem naquele momento que chegavam as notícias vindas lá de Moçambique, sobre o que ia acontecer lá, a festa da independência. Nós então fizemos uma proposta escrita, uma carta falando da independência de Moçambique e que a gente estava disposto a ir lá, fazer um filme. “– Tá topado”. “– O que vocês querem?”, “– Nós queremos bilhetes de avião, câmera, filme virgem, gravador Nagra, mais dois técnicos”, daí deram tudo e fomos. O filme [*O Parto*] passou no dia 10 de junho [de 1975], e no dia 23 a gente já estava em Moçambique. E levamos *O Rei da Vela* na mala. De vez em quando a gente dava uma olhadinha nele na moviola pra ver se o material já não tinha deteriorado com o passar do tempo.

F – Essa “proposta” foi enviada para o Ministério da Cultura ou para a televisão portuguesa?

CL – Para a televisão. A gente chegou lá em Lourenço Marques, atual Maputo no dia 23, começamos a filmar a movimentação e pegamos o ápice no próprio dia 25, aquela festa imensa que você viram. Daí o motivo do filme chamar 25, porque tem uma série de datas que coincidiram. Na verdade não coincidiram, eles marcavam as datas importantes nos dias 25. Então, como o filme se passa mostrando os vários 25, inclusive o de abril em Portugal, o filme recebeu esse nome. E eu também tinha 25 anos quando terminamos. Quem narra 90% do filme é o Samora Machel²⁰, o guerrilheiro que se tornou o primeiro presidente de Moçambique, um enfermeiro na época da colônia que se revoltou com a situação colonial e foi pro norte, para a zona da guerrilha. Começou a crescer dentro da FRELIMO (Frente de Libertação de Moçambique) e chegou à direção do movimento na época da guerra. Ele fazia muitos discursos pra população nos povoados das zonas libertadas e nós tivemos acesso a essas gravações, trechos desses discursos que nós aproveitamos para distribuir no filme todo. Nós estávamos fazendo o filme sobre uma revolução e partimos do princípio que a linguagem e a forma do filme tinham que ser também novas, revolucionárias, fora do esquema do documentário tradicional, então procuramos fazer uma montagem bem diferente, bem original. É uma revolução em português, falada na nossa língua. E isso nos aproxima muito. A minha cópia – em 16 mm com som magnético –, como vocês viram, tem uns riscos, cicatrizes de centenas de projeções e como é película, ficaram algumas marcas. E logo tem a marca de um acidente na projeção: um projetor apertou o *record* em vez do *play* nos controles do projetor e apagou um pedaço da trilha magnética e até eu interromper, apagou uns quinze segundos. Então,

¹⁹25 (1975, Celso Luccas e José Celso Martinez Corrêa).

²⁰Samora Machel (1933-1986), líder da FRELIMO e principal liderança da guerra de independência moçambicana.

ficou sem som logo no começo. Bom, aí nós ficamos fazendo o filme em 1975, 1976, mas tem um negócio que queria falar antes sobre Portugal: a Revolução portuguesa estava avançando, com movimento de ocupações de fábricas, fazendas coletivas e assim o processo ia se alastrando mesmo, parecia que ia realmente acontecer uma revolução socialista, uma coisa inédita na Europa, só tinha havido uma antes, aquela da Rússia em 1917. Então, cinquenta anos depois aparece outra! Os imperialistas ficaram todos de olhos abertos e a NATO (OTAN), ficou dando em cima, aquela coisa... Conforme *O Parto* passou na televisão, várias organizações de base queriam passar o filme, então a gente começou a projetar em vários locais em 16 mm. Levávamos junto um *happening*, que era um trecho da peça *Galileu Galilei* que estava em cartaz à noite em Lisboa. No meio da peça tinha esse trecho do *Carnaval do Povo*, quando as ideias do Galileu chegam pro povão... Só que depois do momento onde o povo agarra as ideias de Galileu e faz um carnaval, vem a repressão da igreja em cima falando *não*. Tem um personagem engraçado que entra nessa cena dançando com uma faca numa mão e uma Bíblia na outra – Brecht o chamou de *O Mata-Bíblia*. Porque a trama do Galileu é o seguinte: a Igreja falava que o trono de Pedro lá no Vaticano era o centro do universo e tudo girava em torno dele, o universo inteiro. Galileu falou “– Não! O sol é parado, a terra é que se move, ela gira em torno do sol!”. Então, isso pra igreja isso era um perigo, iria abalar o trono de Pedro. Os portugueses têm até hoje o símbolo colonial, a esfera armilar, no meio da bandeira deles, mesmo apesar de Galileu em 1600 revelar que essa esfera é furada. Esse símbolo colonial é aquele dos navegadores antigos e na peça pegávamos *muy* respeitosamente a bandeira portuguesa em cena e, em cima do palco, criamos, com uma bola de madeira no centro, uma réplica da esfera armilar. A gente arrancava aquela bola e jogava pra plateia que ficava se divertindo com ela, jogando de um para outro no teatro São Luiz. Quando estávamos em cartaz em Lisboa, fomos convidados pela Judith Cortesão²¹, pessoa importante no meio cultural português, para apresentar o Galileu em um povoado minúsculo de camponeses no norte de Portugal, onde familiares dessa senhora sempre foram da elite tradicional do lugarejo. Quando chegamos lá com nossa “carrinha”, parecia que tínhamos entrado num túnel do tempo e voltado ao ano de 1600. Nada havia mudado naquele lugar desde a época do *Galileu Galilei*. A igreja travou tudo inclusive o tempo, que parou em São João do Campo²². E lá estávamos nós, os festeiros brasileiros com sua escola de samba para apresentar a peça para os camponeses que, com suas famílias, lotavam a pracinha central. Toda a população foi para assistir a peça. A primeira parte da apresentação correu normalmente, mas quando chegou a hora do Carnaval do Povo, tinha a

²¹ Maria Judith Zuzarte Cortesão (1914-2007) foi professora universitária, com forte atuação na área da ecologia e da genética. Esposa de Agostinho da Silva, exilou-se na América do Sul nos anos 1940, tendo longa trajetória no Brasil.

²² Norte de Portugal, próximo ao Parque Nacional da Peneda-Gerês.

seqüência da liberação das mulheres em que as atrizes tiravam as blusas e ficavam com os seios a mostra. Quando elas fizeram isso, houve um choque tremendo na platéia. Imediatamente as camponesas presentes se levantaram e, em protesto, todas saíram da praça levando as crianças embora. Daí ficaram só os homens que, excitados com as brasileiras gostosas, partiram imediatamente para cima das atrizes. Dez homens em cima da Maria Alice Vergueiro, pegando naqueles peitões, virou uma loucura total, entraram numas de arrochar as mulheres em grupo, quase virou uma suruba pública generalizada (risos). Tivemos que parar a peça e, devido a confusão que se formou, nos refugiamos na casa da matriarca e latifundiária do lugar, a senhora que havia nos convidado. Quando foi de madrugada, fomos aconselhados por ela a sair da aldeia porque se esperássemos o dia para sair do vilarejo, no amanhecer poderiam haver represálias das autoridades locais ou mesmo da igreja com seus cardeais inquisidores, como no tempo de Galileu (risos). Então, lá em Portugal era preciso muito trabalho para destravar a cabeça dos portugueses, para rever os preconceitos e tradições cristãs arcaicas com os olhos livres da Revolução. Mas permanecia aquela esfera armilar travando tudo no meio da bandeira. Tinha e ainda tem, sinalizando que tudo será como sempre foi e assim será para todo sempre. Sem mudanças de paradigmas na terra de Fátima. Por enquanto...



Figuras 8, 9 e 10: Cartaz de uma sessão de *O Parto* em Paris e imagem de Celso Luccas nas filmagens de 25 e acompanhado por Zé Celso em *Carnaval do Povo* na praça do Rossio (Lisboa). Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

F – A primeira cena [do filme *O Parto*] faz referência a isso.

CL – Sim, tem no *O Parto*, uma esfera armilar descendo no horizonte, que representava justamente a maré baixa do império colonial português. Filmamos essa mesma esfera que usávamos de cenografia da peça e pusemos na abertura do *O Parto*, nas primeiras imagens. Quando o processo revolucionário estava avançando, começaram a nacionalizar os bancos, as

escolas e nossa... Era uma revolução mesmo! E então apareceu um movimento nos quartéis chamado SUV (Soldados Unidos Vencerão²³), que propunham a retirada dos galões, fazer um exército popular revolucionário, igual aquele que eles tinham combatido em Moçambique na guerra contra a FRELIMO. Queriam criar um exército sem hierarquia, sem generais, coronéis, capitães... um exército de base, popular, que garantisse os avanços da revolução. Daí esse movimento dos soldados, o SUV, começou a crescer e se organizar nos principais quartéis e começaram a questionar as ordens recebidas da elite militar. Os generais começaram a não mandar mais, então veio o pânico geral da burguesia, da classe dominante, que não estava mais no poder, mas ainda tinham esperança de voltar. Quando eles viram os soldados com esse movimento de base, se apavoraram, sentiram que o negócio era mesmo sério. Começou então uma luta dentro do governo, do próprio MFA (Movimento das Forças Armadas) e também uma direita que estava escondida começou a aparecer de novo, que se chamava "maioria silenciosa". A fase era dos fascistas se organizando e os progressistas lutando contra eles. Então, a ala extrema direita dos militares começou a fazer atentados. O final de *O Parto* mostra um ataque, quando eles bombardearam um quartel, e aparece também uma foto com a frase "o povo está com o MFA, Movimento das Forças Armadas", com os militares assim em fila. Esse foi o momento crucial, porque ali era a hora do MFA optar ou pelo socialismo ou pelo capitalismo. Daí, o dirigente do partido comunista, Álvaro Cunhal²⁴, que está nessa foto, em vez de tomar o poder, ficou revisionando em cima do muro. Justo na "hora H"! "– Vou ou não vou". Vacilou... A direita então não esperou... "pá, vem cá", tomou tudo num golpe de um dia pro outro. Eles sempre fazem isso, não sei o que acontece, eles conseguem voltar a história para trás, dão marcha à ré, como aconteceu agora na Bolívia.

A – No filme *O PARTO* tinha umas referências à OTAN. Vocês temiam algo como uma invasão estrangeira ou da própria OTAN?

CL – A OTAN foi lá com sua frota e o principal porta-aviões deles. E eles fizeram muitos sobrevôos sobre Lisboa, pressionando mesmo... "olha, nós estamos aqui e temos muitas bombas!".

A – O legado da revolução foi mais no sentido de acabar com o fascismo do que promover mudanças estruturais, porque depois daquele processo no campo e de ocupação das fábricas...

²³ Organização formada em 1975, de forma clandestina, no interior das Forças Armadas que tinha como base promover a auto-organização política dos seus membros, apoiando a luta de organizações revolucionárias, em especial aquelas que faziam parte da Frente de Unidade Revolucionária (FUR).

²⁴ Álvaro Cunhal (1913-2005), ministro dos governos provisórios após a Revolução dos Cravos, foi secretário-geral do Partido Comunista Português entre 1961 e 1992.

CL – É... Eu não sei se você viu uma faixa que aparece no cantinho da tela na cena daquelas manifestações, “abaixo os sabotadores”. Ali foi um momento delicado da revolução portuguesa porque começou a haver sabotagens. A mesma coisa que acontece na Venezuela e que aconteceu em Cuba e outros países, porque os que não querem mudança começam a sabotar, já que são os “donos” das coisas, dos supermercados, das indústrias. E a economia começa a despencar. Aquela assustadora ausência de itens. Moçambique viveu isso. No ano que fiquei lá não tinha quase nada pra comprar nos supermercados, prateleiras vazias, como acontece hoje na Venezuela. Nessa época, essa moçada do SUV colou com nosso grupo lá em Lisboa, viviam indo de tanque de guerra na porta de nossa casa para tomar café com a gente. Vinham com o carro de combate *Chaimite*, que era fabricado no Brasil, um tanque de guerra com rodas de borracha. A vizinhança ficava apavorada com aqueles tanques e soldados na nossa rua (risos). E aí descia deles aquela garotada de uniforme, maior festa, entravam na nossa comunidade, almoçavam com a gente, e começaram a programar conosco as exposições de *O Parto* nos quartéis, nas fazendas e nas fábricas ocupadas. Eles davam garantiam a essas ocupações, porque quando posicionavam os tanques, ninguém triscava. Tinha um major, que foi a cabeça de toda revolução dos cravos, o general Otelo Saraiva de Carvalho²⁵, que era muito querido em Portugal por ser um dos idealizadores do 25 de abril, a população adorava o Otelo. Foi ele que ajudou a organizar o movimento dos capitães, era o comandante do COPCON²⁶ e tinha apoiado dessa organização de base dos soldados. Projetamos o filme em muitos quartéis, mas daí esse movimento foi crescendo e um dia, de surpresa, eles fizeram um assalto no arsenal principal do exército português perto de Lisboa. Esse pessoal do SUV foi lá – o maior arsenal do exército, com metralhadoras, munição – de madrugada, com muitos caminhões, roubaram todo o material e foram para uma praia, onde as covas já estavam abertas, puseram lá as armas e cobriram com areia. No dia seguinte, Lisboa veio abaixo com a notícia. Isso foi a gota d’água, a elite quando viu que estava sem as armas pensou...é agora ou nunca... Vamos ao golpe. Isso porque naquela época os camponeses estavam organizados para tentarem fazer uma insurreição e tomar o poder, o sonhado poder popular. Tem no filme “criar, criar poder popular”, que foi uma música que fizemos. Isso aí era o *slogan*, a palavra de ordem desse movimento todo. Mas aí veio um golpe violento da direita. Eles atacaram pra valer.

²⁵ Otelo Saraiva de Carvalho (1936), importante liderança do MFA, foi integrante do Conselho da Revolução e do Conselho dos 20 e atuou como responsável pelo setor operacional do Movimento dos Capitães. Após o 25 de Abril, tornou-se general e passou a ser comandante do COPCON. Preso em novembro de 1975 com a derrocada do horizonte revolucionário, voltaria a ser condenado alguns anos mais tarde por seu envolvimento com o movimento de resistência armada FP-25 (Forças Populares 25 de Abril) nos anos 1980.

²⁶ Comando Operacional do Continente, criado em julho de 1974 para fazer cumprir as diretrizes do governo revolucionário instituído após o 25 de abril e era composto por membros das forças armadas. Foi extinto após o golpe de 25 de Novembro de 1975.

Tomaram a televisão, o palácio do governo. Começou com a aeronáutica, que era o pessoal mais da elite, quando uma unidade deles bombardeou um quartel. Foi justamente aí que a Revolução dos Cravos começou a degradingolar. Os militares golpistas ocuparam a televisão, que tinha uma programação hiperpopular e eu me lembro que na hora do golpe eles entraram no estúdio no meio do telejornal, fizeram um pronunciamento a nação e colocaram no ar um filme enlatado americano com o Sidney Poitier, *Adivinhe Quem Vem Para Jantar*²⁷. Esse foi o filme do fim da revolução. E esse foi também o fim da Comunidade Oficina Samba, esse grupo de artistas brasileiros exilados em Lisboa. O golpe de misericórdia foi desferido por um dos integrantes do próprio grupo, um ator da peça *Galileu* que foi o autor de um roubo dentro de nossa própria casa, o que desestruturou completamente a comunidade. Essa pessoa roubou a última verba que tínhamos conseguido de subvenção do governo português para sobreviver e montar mais um espetáculo. Com o cheque em mãos do Ministério da Cultura, tínhamos ido banco, sacado o valor em espécie e levado numa bolsa para a nossa casa. Era um bom dinheiro e nossa última chance de continuarmos trabalhando e sobrevivendo. Mas esse ator ferrou absolutamente com tudo: de madrugada, na surdina da noite, enquanto todos dormiam, ele roubou e escondeu fora da casa a bolsa que guardava o dinheiro. No dia seguinte, logo de manhã, demos conta do sumiço e trancamos a casa. “– Ninguém entra, ninguém sai!”. O ladrão estava lá dentro, era com certeza um dos nossos: ninguém de fora tinha entrado na casa, tínhamos que descobrir quem tinha sido. Começou então uma longa temporada no inferno. Reunidos todos num salão em depurações intermináveis, brigas, acusações. O ladrão, atuando como um promotor, acusou outros, promoveu a maior discórdia, gerando desconfiança de um pelo outro e apontava o dedo para o único negro do grupo, o Ogan de terreiro Álvaro Nascimento, aproveitando do preconceito racista que negro é ladrão. O roubo foi como uma bomba atômica, destruiu a comunidade. Ninguém mais se entendia, mas como não podíamos voltar ao Brasil por causa da ditadura, não havia outra saída, tivemos que tentar nos reerguer das cinzas. Umas semanas após o roubo, quando ainda não tínhamos descoberto o traidor, esse personagem horrível sumiu durante uma semana. Começamos a procurá-lo em hospitais, polícia de fronteiras, etc. E assim foi indo até que, duas semanas depois, chegou uma carta escrita por ele remetida do México, com a maior cara de pau, assumindo o roubo e sua fuga de Portugal com o dinheiro da Comunidade Oficina Samba. Só não dou o nome dele aqui, porque não guardamos a confissão dele, a carta do ladrão escrita de próprio punho. Mas o interessante é que nos livros já escritos da história do Oficina no exílio, esse episódio final é estranhamente sempre omitido. Mas, voltando ao filme, a gente já tinha filmado em Moçambique em junho, julho, voltamos e, em

²⁷ Direção de Stanley Kramer, 1967.

agosto, estávamos montando o 25. No terceiro ou quarto mês que estávamos trabalhando lá na moviola na [sede] da TV portuguesa, os militares tomaram o poder. Então, a gente começou a ir pra sala da moviola passando entre sacos de areia, arame farpado, com os soldados deitados com metralhadoras no chão... (risos). A gente passava no meio deles sem que eles soubessem direito o que estava acontecendo na sala de montagem. Não tinham ideia que a gente estava mexendo com aquele material dos militares, da guerra colonial, daqueles massacres, aquelas coisas todas. Aos poucos, eles começaram a perceber que alguma coisa fora da ordem estava acontecendo ali e nós também percebemos que o material estava correndo perigo. Então, começamos a tirar os rolos de filme escondidos. A gente, na saída do trabalho, abria os casacos e punha os rolos nos bolsos internos. Primeiro, o que fosse mais importante, aquele material de arquivo, as cenas com os generais que a gente tira o maior sarro no filme... Sabe aquele general que aparece naquela cena da tentativa de convencimento dos nativos na Guiné-Bissau? Esse cara voltou ao poder de novo! (risos). E a gente mexendo com o milico de vara curta. Foi aí que nós escrevemos um "SOS" pra Moçambique, uma carta falando que o filme estava correndo perigo. "– Nós estamos cercados aqui com o material que para vocês é super precioso". Eles, então, logo mandaram um emissário, que pegou um avião, foi para Lisboa ver o filme na moviola e falou: "fiquem tranquilos, nós vamos comprar a produção". Assim a República Popular de Moçambique comprou os direitos do 25da RTP.

F – Por isso entra como co-patrocinador.

CL – No letreiro de apresentação do 25 entra o INC²⁸ como produtor do primeiro filme de Moçambique, embora feito por brasileiros e com produção inicial portuguesa. E por isso o 25 ficou sendo o primeiro filme produzido pela jovem República Popular de Moçambique. Então aí mudou tudo para nós: os moçambicanos compraram a produção, os golpistas deixaram a gente tirar de boa o material da TV e nós fomos pra Londres com o apoio do Moçambique. Conseguiram inclusive uma casa pra gente se hospedar um tempo por lá, porque havia um centro de apoio de Moçambique em Londres, e aí nós ficamos trabalhando alguns meses numa moviola alugada no Soho, a boca de cinema no centro da cidade. Pagaram também uma ajuda de custo, o laboratório e a sala de edição. Então, por lá nós fizemos uma versão mais curta do que aquela que passou lá em Moçambique, que é bem mais longa e tem uma hora a mais que essa versão que vocês viram.

²⁸ Instituto Nacional de Cinema (INC) criado em 1975 durante governo de Samora Machel (1933-1986) com o intuito de viabilizar a produção audiovisual em Moçambique no contexto pós-Independência.

Mostramos o filme pronto já em Londres no Other Cinema²⁹ e um artista gráfico inglês que não conhecíamos viu o filme, não falou com a gente na saída e foi embora. Dias depois o Centro de Apoio a Moçambique recebeu um telefonema dessa pessoa dizendo que ele tinha feito um pôster para o filme e gostaria de oferecer aos diretores. Passou o endereço de uma ocupação urbana, um *squatter*, que era em uma invasão de um galpão abandonado onde funcionava seu atelier. Caímos de amor, amor à primeira vista, pelo pôster e pela colaboração, generosidade, militância política e principalmente pela criatividade do Jonathan.



Figuras 11 e 12: Cartaz de 25 no Reino Unido e de uma sessão em Paris no Foyer de Trabalhadores Africanos.
Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

F – E essa primeira versão longa existe ainda?

CL – Não. Era uma versão de 3 horas e 20 minutos, essa aqui, a minha cópia em 16mm tem 2 horas e 20. Ouvei dizer, não tenho certeza, que aquela pegou fogo no incêndio da cinemateca em Maputo. Ou se não queimou, foi para alguma gaveta, porque talvez hoje o filme lá seja subversivo. Mas quando o 25 estava em cartaz em Maputo, o filme passou para o Samora Machel em sessão privada na casa dele, a qual nós não fomos convidados. Soubemos depois que ele adorou o filme. Sabe, o Samora foi um dos caras que mais me impressionou na minha vida. E é ele que narra o filme – só que quando viu, nem sabia que era ele mesmo que fazia a narração (risos). Depois

²⁹ Criado em 1970 com o objetivo de viabilizar a exibição de filmes independentes e militantes em Londres, seja como distribuidores ou mesmo a partir de salas de exibição por eles assumidas temporariamente ao longo da década de 1970 e da organização de projeções nos mais variados locais e instituições.

assistir, mandou nos convidar para filmar a viagem que ele ia fazer no norte de Moçambique, para Cabo Delgado. Nós passamos uma semana com ele, diariamente a seu lado, filmando em preto e branco com uma câmera Arriflex 35 mm pesadíssima. Tinha o pessoal do cerimonial presidencial com a regra que a gente não podia dirigir a palavra a ele, só se ele viesse conversar com a gente, daí tudo bem. O cerimonial eram os camaradas das Forças Populares de Libertação de Moçambique [FRELIMO], fortíssimos, todos armados com as *kalashnikov* e tal (risos). Até que uma hora, depois de uns cinco dias viajando na comitiva, ele chegou na gente dentro de uma choupana de sapé onde tomávamos um lanche e nos falou um negócio que eu nunca mais vou esquecer: “Ah... vocês brasileiros...quando vocês fizerem a revolução..., quando o Brasil for socialista, o mundo inteiro já será todo socialista. O Brasil talvez vai ser o último país a fazer a revolução e quando ele a fizer, o mundo inteiro será socialista”. Essa frase dele me marcou. Mas, voltando ao trabalho e a permanência nossa em Moçambique, neste momento começamos um processo lá no INC, propondo um novo tipo de cinema popular, um cinema itinerante, como é contado no nosso livro *Cinemação*³⁰. No início estava tudo aberto para nós no INC, mas quando o Ruy Guerra chegou as coisas começaram a mudar pra nós lá em Moçambique...

A – Ruy Guerra alega que o *Mueda*³¹ é o primeiro filme moçambicano.

CL – O primeiro filme produzido pelo Instituto Nacional de Cinema da Republica Popular de Moçambique é o 25. Isso é histórico e ele sabe muito bem disso. Quando ele chegou em Moçambique o 25 já estava em cartaz, sendo exibido com sessões lotadas no principal cinema de Maputo, o Cine Scala, de 1700 lugares, um daqueles cinemas enormes com balcão superior em cima da platéia. A FRELIMO disponibilizou ônibus para trazer e levar de volta o povão das periferias de Maputo para o cinema no centro da cidade. Foi a primeira vez que eles pisaram no cinema. Uma festa! Cantavam junto as mil músicas da trilha sonora do 25. Bom, nós estávamos lá no Instituto de Cinema, super bem recebidos, e fizemos uma proposta de criar um cinema ambulante por todo Moçambique. Não tinha televisão na época e era mais que necessária a comunicação para a unificação do país. Então, começamos a contatar as embaixadas dos países socialistas como da antiga Tchecoslováquia, Polônia, para doar Jeeps 4x4 e projetores para o cinema itinerante. O projeto era um cine-jornal quinzenal, produzido por equipes que viajariam com esses Jeeps equipados por todo Moçambique mostrando os filmes e, ao mesmo tempo, ir filmando com o povo nas aldeias. Esse material filmado já voltava para Maputo, era montado e

³⁰CORRÊA, José Celso Martinez. LUCAS, Celso. NASCIMENTO, Álvaro. NUNES, Noilton. *Cinemação*. São Paulo: Cineolho Revista de cinema; 5º tempo; Te-ato Oficina, 1980.

³¹*Mueda, Memória e Massacre* (Ruy Guerra, 1979)

devolvido para as equipes projetarem nos lugares onde haviam sido filmados e para todas as outras províncias. Era tipo uma televisão com alguns dias de atraso, levando atrações e atualidades para as comunidades do interior. Só que começamos a desconfiar que haviam sabotagens com o trabalho da gente lá dentro do Instituto de cinema. Nessa viagem que eu mencionei com o Samora Machel, por exemplo, teve uma parte do material filmado que foi velado na revelação no laboratório do INC. A gente não sabe o que aconteceu... Durante a filmagem, eu mesmo tirava com todo cuidado o filme exposto do chassi da câmera, com o saco preto, tudo certo, como manda o figurino: lacrava bem a lata e enviava para o laboratório de cinema de Maputo revelar. A gente não via o material filmado durante a viagem, só fomos ver quando voltamos. E parte do material estava velado! Ninguém do laboratório soube explicar. Uma parte que sobrou está aqui na Cinemateca Brasileira, um trecho bem pequeno, e outro dia vimos alguns planos, com uma pesquisadora portuguesa, a Catarina Simão. Na época falaram em pane elétrica durante a revelação, mas tem a possibilidade do filme ter sido exposto acidentalmente. Ou não...

A – Essa sabotagem é ao mesmo tempo uma sabotagem estética e uma sabotagem política.

CL – Política e estética, pra tirar a gente fora da jogada. Alinhada com o Ruy Guerra, a direção do INC passou a combater a nossa linha de cinema popular. Eles queriam, tinham a ambição, de fazer um cinema pra ir para os grandes festivais internacionais, assim como ele fez com o *Mueda*. E a gente não queria nada disso, queríamos fazer um cinema popular moçambicano lá, em 16mm., ligeiro, um substituto da televisão – que não existia por lá ainda –, editado e produzido como um cine-jornal de atualidades, meio inspirado no Dziga Vertov lá na Rússia, do cine-olho... Queríamos um circuito paralelo de cinema ambulante e o Ruy chegou lá com essa coisa do grande cinemão e tal.

A – Ele já chegou lá como cineasta internacional...

CL – É, foi recebido com honras pelo ministro como cineasta moçambicano, famoso e tal, daí entraram nessa fita dele de grandes produções. Nessa época, o 25 começou a ser convidado para os festivais da Europa, como Cannes, Veneza, Leipzig e, enfim, a gente deixou Moçambique e começamos a acompanhar o filme nessa trajetória dele na Europa. Um olheiro da televisão francesa TRF-4 viu o filme em Cannes e encomendou uma versão menor pra exibição. Nós, então, reduzimos o tempo do 25 de duas horas e vinte para uma hora e meia, numa moviola francesa chamada Atlas, trabalhando com os pratos na vertical, pode essa invenção francesa? (risos). Enfim, por conta desse trabalho, ficamos morando em Paris, passamos alguns primeiros de maio por lá.

Essa versão curta é a que o Zé tem uma cópia e que hoje está na Cinemateca Brasileira. Uma versão para a televisão, que eu não gosto muito por sinal. Tremenda mutilação, mas os franceses estavam pagando bem. A TV pagou pouco, mas a sociedade de direitos de autor da França pagou bastante. Eles fazem o cálculo por segundos e como tinha noventa minutos, deu uma bolada. Dois dias depois do filme ter ido ao ar, eles pagaram a gente e comprei minha câmera Eclair 16 mm, que eu tenho até hoje. Filmamos o *Mamazônia*³² com ela. O 25 passou também em locais alternativos em Paris. Com a ajuda do Gilles de Stall, o Harpô, um amigo ativista político que trabalhava com os imigrantes, conseguimos exibir o filme em alguns *foyers* de trabalhadores africanos na periferia parisiense. Fizemos também projeções de *O Parto* para associações dos imigrantes trabalhadores portugueses que moravam em Paris. Mas então, daí a gente desistiu de Moçambique, devido a rejeição do projeto, filme velado e tal... e, afinal, a outra linha de concepção de cinema realmente tinha ganhado. Nós voltamos a falar com o ministro, dissemos: "você conhece o trabalho da gente", o projeto é bom, opte por essa linha popular de cinema, vocês são revolucionários, vamos fazer um cinema revolucionário!". Mas ministro falou: "o que está se passando no INC é o mesmo que se passa em todo lugar em Moçambique. É a luta de classes que está acontecendo em todos os cantos, todas as instituições, todas as entidades, no governo e departamentos. E também está acontecendo uma luta de classes lá dentro do INC, movimento que a FRELIMO até incentiva, que queremos que aconteça, mas o governo não pode interferir, tem que deixar essa luta no seio do instituto nacional de cinema se resolver lá, entre vocês". Ele não quis interferir. Então, diante disso, a gente viu enfraquecer aquele apoio do partido que a gente tinha no começo. Eles é que deram o material pra gente filmar o 25, a câmera Bolex à corda que eles usavam para registrar a guerrilha. Todas aquelas cenas, da ilha de Moçambique, a população indo pro forte, são todas obedecendo o tempo de quinze segundos que durava a corda dessa câmera. Todo mundo parava e mudava de posição enquanto eu dava de novo a corda manual na Bolex e, assim, por conta da câmera, a população toda que participava das filmagens apreendeu que as tomadas só duravam os quinze segundos, o tempo da corda. Andavam em direção ao forte dos colonizadores sempre cantando, e quando passavam os quinze segundos, paravam de novo, esperando eu me mudar pra outro ângulo para começar de novo ao grito do Zé: "– Ação!". A seqüência inteira foi assim, com a câmera na mão da FRELIMO (risos). Essa Bolex à corda era incrível, você dá corda assim do lado. 16 mm, rolos de 30 metros e com uma lente fixa com zoom 12/120 mm.

F – Foi filmado todo em 16 mm?

³²*Mamazônia, a última floresta* (Celso Luccas, 1996).

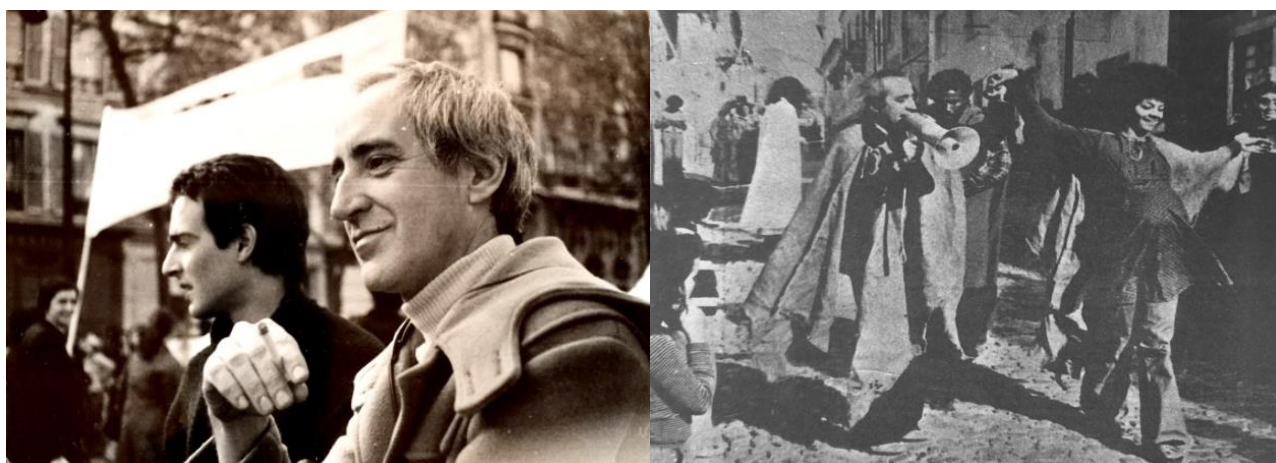
CL – Todo. No começo das filmagens, foi com uma Eclair CL da televisão portuguesa e com a minha Beaulieu 16 mm com chassis de 120 metros. Depois a televisão pediu de volta o equipamento e, como minha câmera deu problema também, fomos pedir outra para a FRELIMO e eles disseram: “a única que nós temos é uma Bolex à corda do tempo da guerrilha, filme virgem Kodachrome de 25 asas em rolos de 30 metros meio vencido, e um gravador K7”. Nós topamos na hora.

A – A gente achou curioso um representante do Vietnã no 25, em 1975, depois da guerra, e logo em seguida ficamos assustados... O Camboja, o Khmer Vermelho³³...

CL – Acho que até então os crimes do Pol Pot não eram ainda muito conhecidos, a gente não sabia bem o que acontecia lá no Camboja e Moçambique tinha aquela coisa de apoiar a outros países ditos socialistas. Eles, os genocidas do Camboja, tinham essa capa de regime socialista.

F – É que no 25 o interessante é que um vem na sequência do outro...

CL – Mas você sabe que eu revi outro dia na [Mostra] Ecofalante³⁴ e tive a mesma impressão. Lá no palanque da posse, o [Joaquim] Chissano³⁵ chamando ele, o cara do Camboja e pensei -“caramba meu”...



Figuras 13 e 14: Apresentação de rua do Carnaval do Povo e o Primeiro de Maio (em Paris) com Zé Celso
Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

A – Neste contexto do 25 de abril, Portugal tinha o apoio dos militares, a Revolução, mas na sociedade civil a coisa era um pouco mais desorganizada...

³³ Regime instaurado no Camboja entre 1975 e 1979 sob a coordenação do Partido Comunista da Kampuchea e, em especial, a liderança de Pol Pot, cujas políticas autoritárias e repressivas resultaram em um genocídio da população local.

³⁴ Exibido na VIII Mostra Ecofalante (2019).

³⁵ Presidente de Moçambique entre 1986 e 2005. Foi militante da FRELIMO, tornou-se primeiro-ministro do Governo de Transição e, depois da proclamação da independência, ministro dos Negócios Estrangeiros.

CL – Era desorganizada, mas tentava se organizar. Tinha uma esquerda que emergiu depois de cinquenta anos de repressão, que foi aquele pessoal que saiu daquelas prisões políticas, que voltou do exílio e se reestruturou, fizeram movimentos, criaram os partidos... Tem bons filmes sobre isso, como *Deus Pátria e Autoridade*³⁶ e o *Bom Povo Português*³⁷ do Rui Simões. *Deus Pátria* passou nos cinemas quando estávamos montando *O Parto*, num momento muito oportuno, adoro esse filme.

F – Aproveito para te perguntar sobre filmes que teriam marcado enquanto referências para pensar esse projeto de cinema.

CL – A referência foi que eu vi todos os filmes do Eisenstein lá em Lisboa, que estavam todos proibidos no Brasil, mas lá, com o 25 de Abril, foram liberados. Eu fui ver tudo lá aquelas obras, *Outubro* [1927], *A Greve* [1924], *A Linha Geral*³⁸ [1929], *O Encouraçado Potemkin* [1925]. Só fui ver Eisenstein pela primeira vez em Portugal. A gente nunca tinha acesso a esses filmes por aqui, eram considerados subversivos. Então, assimilei aquelas coisas, a proposta dele de montagem de atrações... No 25tem muita gente que compara a edição com alguma coisa do Eisenstein. Foi influência total, minha referência, o meu professor de cinema. Eu saía dos filmes dele e ia direto pra sala de montagem, seco para editar o 25.

F – Esses filmes pós-Maio de 68 você tinha visto na época, esses filmes coletivos? Godard, Chris Marker...

CL – A gente teve contato com o Chris Marker em Paris, mostramos a ele o 25.

A – O Marker tem inclusive um filme sobre o Marighella, um curta³⁹. Quando *O Parto* foi liberado no Brasil?

CL - *O Parto* a censura não queria liberar de jeito nenhum no Brasil. Foi o primeiro filme classificado por eles como “filme político”. Mas a gente passava mesmo assim, meio na marra. E depois ainda teve a exibição do 25 no Festival de Gramado⁴⁰. Porque foi assim: a gente começou a mostrar o 25 com o cinema ambulante e, em cada estado que passávamos, nós tínhamos que ir no departamento da Polícia Federal regional e pedir autorização para os policiais federais. Fora as vezes que eu tive que sentar com eles, projetar o 25 todinho. Em cada cidade você tinha que ir lá, pedir para eles carimbarem a autorização para exibição. Um saco! Você chegava lá e o cara dizia “-

³⁶*Deus, Pátria e Autoridade* (Rui Simões, 1975-1976).

³⁷*Bom Povo Português* (Rui Simões, 1981).

³⁸ Também referido como *O Velho e o Novo*.

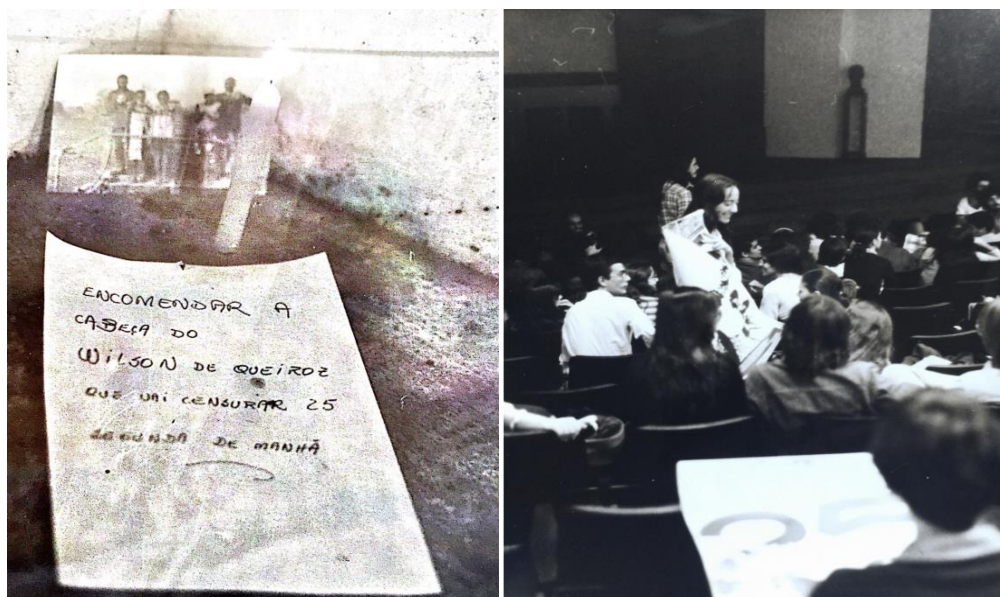
³⁹*On Vous Parle du Brésil: Carlos Marighella* (Chris Marker, 1970). Além disso, um ano antes realizou *On Vous Parle du Brésil: Tortures* (1969).

⁴⁰ Em 1979, edição em que mostra reuniu diversos filmes censurados, ainda sem certificado da censura.

O que é esse filme? Do que se trata?”. E eu: “- é um filme assim, assado e tal... Eu tenho o certificado de censura federal aqui comigo, o pessoal lá de Brasília liberou”. Mesmo assim, em algumas cidades, eles diziam: “- Não interessa... nós queremos ver o filme!”. Passei por isso em Manaus inclusive.

A – E em São Paulo? Você passou por isso com a Solange⁴¹?

CL – Não, com a Solange não. A gente tinha que ir no tal do “máscara negra” lá em Brasília. Como era um prédio todo preto, a gente chamava a sede da Polícia Federal de “máscara negra” (risos). Mas aí aconteceu o seguinte: teve uma sessão com os censores lá e o que ajudou foi que o Celso Amorim, dias antes, escreveu um artigo – “Proibição do 25 prejudica Brasil na África” – dizendo que a proibição do filme poderia causar uma série de problemas nas relações, assim e tal... E escrevia que os moçambicanos estavam achando o fim da picada o Brasil proibir o filme da independência deles. Isso saiu no JB⁴² dias antes da reunião dos censores e eles tinham lido. Lá tinha uma turma querendo segurar e uns querendo liberar, mas, com isso tudo, acabaram liberando e deram afinal o certificado de censura.



Figuras 15 e 16: Macumba para a censura liberar o filme 25 e venda de pôsteres em sessão realizada em uma universidade

Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

F – Isso do 25. E *O Parto*?

CL – O Certificado da censura do *O Parto* foi mais ou menos na mesma época. Mas eles exigiram que o filme fosse rotulado, tivesse a classificação como “filme político”. Nenhum daqueles filmes

⁴¹ Referência a Solange Hernandes, delegada aposentada que tornou-se censora, célebre por sua intransigência. Já no início dos anos 1980 tornou-se chefe da Divisão de Censura de Diversões Públicas (DCPD, entre 1981-1984).

⁴² Jornal do Brasil.

da época da ditadura tinha antes sido classificado assim. E *O Parto* foi rotulado, está escrito no certificado. Olha como era no tempo da censura! No festival de Gramado [de 1979], com projeção do 25, o pessoal de cinema do Brasil inteiro, todos estavam todos lá. Na sessão, só cineastas, umas trezentas pessoas na sala, todo mundo sentado. Fomos lá na frente eu e Zé Celso, fizemos uma apresentação do filme e subimos pra cabine porque eu queria regular o som. Não é que de repente chega lá um cara de terno preto e fala: “– Vocês não vão exhibir esse filme não, sou censor, Polícia Federal, vamos apreender a cópia, vocês não tem liberação”. Daí descemos para a platéia e lá na frente falamos pros cineastas: “tem um sujeito na cabine que não quer que vocês vejam o filme”. Aí todo mundo, revoltado, se levantou. Foram lá e cercaram o censor, deram uma prensa nele. Como ele estava sozinho e como tinha um monte de cineasta dando em cima dele, ele saiu pela tangente. Diante disso, o coletivo decidiu “vamos começar o filme, vamos passar de todo o jeito”. O pessoal do festival, o Esdras [Rubim], que era presidente, ficou meio assim: “mas daí eles vão interditar o festival...”. No entanto, foi ligado o projetor e começou a sessão. Passaram uns vinte minutos de projeção, o censor e uns funcionários do hotel foram na caixa de luz e desligaram a luz do cinema. Teve um *blackout* geral, parou a projeção por falta de energia elétrica. Isso em 79, em plena abertura. Aí foi uma revolta geral, ficou todo mundo puto, uns cineastas foram lá na caixa e ligaram a luz de novo e finalmente conseguimos passar o filme. A dita “Abertura” veio assim, meio forçando a fechadura da porta fechada, no final da longa ditadura militar.

F – A primeira exibição do 25 no Brasil foi onde?

CL – No MASP [em 1977], na mostra do Leon Cakoff⁴³. Ganhou o primeiro lugar pelo voto popular e pelo voto do júri empatou com *Lúcio Flávio, o passageiro da agonia*⁴⁴. Os dois dividiram o prêmio de melhor filme.

F – E a exibição no MASP transcorreu bem?

CL – Nossa, foi um projeção histórica a estréia no Brasil! Havia uma emoção no ar nessas sessões todas, as pessoas se manifestavam durante a projeção, aproveitando do escurinho do cinema para atacar a ditadura. Eu falo isso no artigo que escrevi na Folha⁴⁵, que o 25 veio no momento da visão

⁴³ | Mostra de Cinema de São Paulo, realizada em outubro de 1977, quando houve a primeira sessão do filme no Brasil no Museu de Arte de São Paulo (MASP), exibido ainda sem certificado de censura e acompanhada por inúmeras manifestações públicas contra a Ditadura Militar durante a sessão. Na ocasião, a cópia, vinda da França, entrou no país clandestinamente. No mesmo ano, houve ainda exibição no MAM-RJ.

⁴⁴ *Lúcio Flávio, o passageiro da agonia* (Hector Babenco, 1977).

⁴⁵ LUCAS, Celso. Quando a censura cortou as luzes de um filme em gramado. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 16 out. 2016. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2016/10/1822789-quando-a-censura-cortou-as-luzes-de-um-filme-em-gramado.shtml>>. Acesso em 29 ago. 2020.

da luz no fim do túnel e ele ajudou a clarear aquela escuridão. A Abertura era uma portinha estreita, uma portinhola, essa era aquela abertura do Portella, e o mais incrível é que portela significa mesmo uma porta pequena. O filme 25 ajudou a alargar ela ali. Depois, nessa noite desse episódio que contei [do Festival de Gramado], do censor que queria impedir a projeção, teve um coquetel do festival com todos os presentes e apareceu o Ipojuca Pontes⁴⁶, rodeado de um bando todo de governistas reacionários e tal. Uma mulher que estava com ele começou com uma discussão sobre a confusão que tinha acontecido um pouco antes com a exibição do 25 e, com uma taça de vinho na mão, se exaltou com o Paulo César Pereio e jogou o vinho na cara dele. Saiu um fuá tremendo, maior barraco no festival! E anos depois, na época do Collor, essa história voltou à tona quando teve também uma revolta geral porque tinham posto um cara no cinema, que era o Ipojuca Pontes, que todo mundo detestava (risos).



Figuras 17, 18 e 19: Sessões de 25, uma colagem de cartazes de madrugada em Porto Alegre e exibição no Cinema Ambulante no contexto universitário. Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

F e A – Impressionante a montagem do 25 e de *O Rei da Vela*. Você ajudou a montar *O Rei da Vela*⁴⁷?

CL – Eu participei da parte inicial da montagem. O Zé e eu levamos a montagem até um certo ponto aqui no Brasil e depois lá fora. No exílio, nós levávamos os rolos de copiões, bandas magnéticas e negativos naquelas três malas enormes pesadíssimas que nós carregamos pela Europa inteira, nos trens... Sempre carregando aquele monte de latas do material da montagem do *O Rei da Vela*.

⁴⁶ Em 1979, Ipojuca estava lançando *A Volta do Filho Pródigo* (1979). Anos mais tarde, se tornaria secretário da Cultura no governo Fernando Collor de Mello em 1990, tendo assinado o decreto de extinção da Embrafilme.

⁴⁷ *O Rei da Vela* (José Celso Martinez Corrêa e Nilton Nunes, finalizado em 1982; as primeiras filmagens foram realizadas em 1971).

A – Sobre *O Rei da Vela*, é possível dizer que ele é uma alegoria do processo da Abertura Política, e foi feito meio que “estamos na Abertura, vamos chutar o balde e fazer um filme nesse sentido?”. Depois, poderia contar mais do seu envolvimento no projeto?

CL – Eu acho que foi por aí. Eu acho que é uma alegoria mesmo. *O Rei da Vela*, o texto, é a própria alegoria, e a edição então dinamizou isso, colocou um monte de temperos atuais. Tem uma cena linda do *O Rei da Vela*, filmada no túmulo do Oswald de Andrade no cemitério da Consolação. Nós, os personagens do Oficina, no cemitério sambando, “tristeza por favor vá embora, minha alma que chora está vendo o seu fim...quanto eu morrer não quero choro nem vela”...(risos). Resumindo então: a gente estava em Portugal, havíamos passado o filme na televisão e, catorze dias depois, já estávamos em Moçambique fazendo o 25. Depois voltamos a Lisboa, começamos a editar com a ajuda generosa da montadora Manuela Moura, a mais bela portuguesa que conheci. Bolamos a estrutura do filme usando uma mandala como base. Tinha a ver com a mandala do Tchekhov em *As Três Irmãs*. Passamos um ano certinho montando o filme na sala de montagem na RTP. Quando teve o golpe da direita que eu contei lá atrás, em que a gente teve toda aquela dificuldade de tirar o material de lá, veio o emissário de Moçambique, comprou a produção, nós terminamos o filme em Londres e fomos estrear o 25 em Maputo. E *O Rei da Vela* ficou nas latas, malas enormes iam pra lá e pra cá pelos quartos de hotéis, nas casas... A gente começou a fazer outros filmes e ele ficou parado. Daí o 25 veio pra Mostra do Leon Cakoff⁴⁸, ganhou o prêmio, já estavam voltando do exílio Brizola, o Darcy, um monte de gente, aí pensamos “é o momento de voltar também”. A gente estava no final do exílio em Paris, mas, um pouco antes, em Lisboa, os agentes da ditadura daqui (Brasil) foram pra lá espionar a gente, fotografar. Um dia a gente estava no Rossio, na praça central da cidade, fazendo uma apresentação de rua do *Carnaval do Povo*, que é aquele ato do *Galileu Galilei*, aí nós vimos eles fotografando a gente e quando os percebemos, denunciemos para a platéia - “aqui olha, a PIDE brasileira ali”, daí a multidão “onde, onde?”. Eles sumiram em segundos no meio da platéia que assistia. Bom, prosseguindo: primeiro voltou do exílio o Zé e não aconteceu nada com ele na chegada, que era o que a gente mais temia. Eu esperei uns vinte dias, tomei coragem e voltei também. Cheguei ao aeroporto de Campinas meio com medo, isso era de 1978 pra 1979. Essa linda cena da chegada do exílio no aeroporto, com o longo abraço de boas vindas do Zé, foi filmado em 16mm pelo cineasta Jorge Bouquet, que também tinha sido preso conosco em 1974. É emocionante, é um documento, uma cena, um retrato do fim daquela era sombria e de nosso longo exílio de cinco anos na Europa. Chegamos de volta, tentamos

⁴⁸ Exibição na Mostra de Cinema de São Paulo em 1977.

reorganizar de novo o grupo Oficina aqui em São Paulo e depois começamos a procurar a Embrafilme por conta do *O Rei da Vela* quando o [Carlos Augusto] Calil estava na direção⁴⁹. Fizemos uma reunião com ele, expusemos a importância do filme e ele liberou uma verba pra gente terminarmos. Bom, aí saiu essa grana, uma bolada, não me lembro quanto, e nós estávamos todos vivendo no teatro, sem entrada de dinheiro, em comunidade. Daí, com o nome de "Quinto Tempo", nome vindo da trama das Três Irmãs, fizemos uma firma, eu e o Zé, só nós dois de sócios e... eu fiz a loucura de fazer uma firma e logo com o Zé Celso (risos). Abrimos a firma, única forma para poder receber esse dinheiro da Embrafilme, e recebemos a verba pra terminar *O Rei da Vela*, com contrato, tudo bonitinho. O dinheiro entrou, só que nós estávamos numa turma enorme morando no Teatro Oficina, duros, todos sem um tostão. Então, o dinheiro do filme começou a ser usado para a sobrevivência do grupo (risos). Pra comprar comida, comprar isso e pagar aquilo. Dezoito, sei lá quantas pessoas, só de maconha ia uma grana por dia (risos), nós estamos torrando um dinheiro que era para finalizar o filme. E tínhamos contrato assinado por mim e pelo Zé, os dois sócios da Quinto Tempo! A situação chegou num ponto que comecei a achar que tinha a possibilidade do coletivo consumir tudo na sobrevivência e sem conseguir acabar o filme, os sócios teriam que devolver todo o dinheiro recebido. E aí já viu né? (risos).



Figuras 20 e 21: Projeção de *O Parto* com encenação do *Carnaval do Povo* nos quartéis em Lisboa e fotografia de Zé Celso e o diretor moçambicano Fernando Silva em Maputo ao lado da câmera Arriflex 35 mm

Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

⁴⁹ Calil dirigiu a EMBRAFILME entre 1979 e 1986.

F – Nesse momento vocês nem estavam retomando a montagem do filme...

CL – Estávamos recomeçando. Mas quando eu vi a situação ficar desse jeito, fiquei preocupado, nunca tínhamos pego um dinheiro assim grande com compromisso da entrega do filme pronto. E eu estava ali, com minhas cópias do *25* e do *O Parto*, queria muito mostrar os filmes Brasil afora. E foi aí, no final de 1979, que eu saí do Oficina depois de seis anos e dei baixa na minha participação como sócio na Quinto Tempo. Pela mão do destino, apareceu um anjo no Oficina, o cineasta Noilton Nunes, que topou entrar oficialmente no meu lugar na empresa. Daí ele veio do Rio para São Paulo, assinou a alteração contratual da firma e me substituiu, entrando como sócio do Zé Celso na Quinto Tempo Produções Artísticas e Culturais. Então, junto com minha namorada na época, a fotógrafa francesa Beatrice de Chavagnac e mais alguns bons companheiros de viagem, fizemos um roteiro projetando *O Parto* e o *25* pelo Brasil inteiro. Naquele livro meu e da Beatrice, o *Cinema Ambulante*⁵⁰, é contada a aventura toda. E põe aventura nisso! Foi muito louca essa viagem, algumas pessoas que gostaram do filme passaram a acompanhar a caravana do *25*, viajando conosco pelo norte e nordeste. Essa aventura durou um ano inteiro. Depois continuei amigo do Zé, mas foi assim: ele e Noilton, depois de conseguiram outra grana da Embrafilme, terminaram o belo trabalho depois de vários meses de montagem. E eles conseguiram fazer uma digitalização do filme, coisa que o *25* e *O Parto* ainda não têm. Depois o *25* ficou meio quietinho, até que a Lúcia [Ramos] Monteiro puxou o filme de novo para exibição nessa mostra [De Áfricas e diásporas⁵¹] e ele vem sendo exibido⁵², já é a terceira exibição. Algumas universidades também pedem para eu projetar e debater o filme, como a Unicamp recentemente.

F – E o Zé Celso veio em alguma exibição mais recente?

CL – Veio na [VIII Mostra] Ecofalante em 2019, no Centro Cultural Vergueiro⁵³. Fizemos juntos um debate com a platéia após a exibição. Eu conheci o diretor da mostra e ele me falou que tem um pôster do *25* na sala dele desde aquela época que o filme chegou aqui em São Paulo.

F – Vocês tomavam conhecimento do cinema latino-americano da época?

CL – Nós vimos muito lá fora, em Portugal. No Brasil, fora os bons filmes argentinos, a produção latino-americana quase nem entra, só mesmo nas mostras.

⁵⁰ CHAVAGNAC, Béatrice de; LUCCAS, Celso de. *Cinema Ambulante*. São Paulo: Global, 1982.

⁵¹ Mostra *De Áfricas e diásporas*. *Cinema de memória, cinema de lutas*, realizada no SESC Belenzinho em 2019.

⁵² *O Parto* foi exibido na mesma época, durante a XV Mostra Internacional do Cinema Negro, realizado no SESC Vila Mariana.

⁵³ Em 11 de junho de 2019.



Figuras 22 e 23: Exibição de 25 no Cinema Ambulante
 Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

F – E a carreira de *O Parto* no Brasil, como foi?

CL – Foi junto com o 25, ele passava antes em sessão conjunta no Cinema Ambulante. Começamos a mostrar o filme no Rio Grande do Sul, percorremos o país e só paramos a viagem em Manaus. Fizemos um circuito projetando os filmes por trinta e três cidades e suas periferias. Começamos a mostrar o 25 primeiro no Rio, uma sessão super lotada no Parque Laje. Com o dinheiro da venda de ingressos, conseguimos comprar um projetor Bell Hoover de segunda mão, que uso até hoje. Depois subimos com o cinema em muitas favelas do Rio de Janeiro, imagina fazer isso hoje? A gente subia os morros com esse projetor 16mm nas costas, tela, cópias... Isso tudo com o Movimento Negro Unificado. Esse pessoal que era bem ativo pegou o filme e começou a exhibir pelas favelas. Fizemos sessões na Mangueira, Borel, algumas favelas que hoje, com as milícias e o tráfico por lá, não dá pra passar nem perto. A gente fazia nas quadras, em discotecas, auditórios, salões e sempre tinha debates depois do filme. E assim percorremos todo o Brasil, com a tela improvisada e com o projetor BH de 16 mm com som magnético, lâmpada de mil watts, extensão elétrica e caixa de som. A divulgação nós fazíamos pelas rádios, jornais, televisões, panfletos, mosquitinhos, faixas e colagem de cartazes de madrugada, mas o que mais funcionava era o boca a boca. Fizemos a viagem toda pelo Brasil com um Fiat 147, com tudo lá dentro. Quando o cinema ambulante chegou em Goiânia, numa das sessões também com casa cheia, conheci uma pessoa especial na platéia. Era a goiana Brasília Reis que viria a ser minha parceira na realização de vários

filmes e futura companheira de viagens mundo afora projetando nossos filmes. Ela seria também a mãe da minha filha, a doutora em jornalismo pela Unicamp, a cineasta Tainá de Luccas. A Tainá e a Brasília são sócias na Agência Sapiens, uma produtora de documentários autorais e vídeos de divulgação científica.



Figuras 24 e 25: Sessões do Cinema Ambulante
Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

A – Celso, e os filmes que vocês realizaram depois?

CL – Foi nos anos 80 que comecei a me ligar na Amazônia, naquela onda ambiental que começava a rolar pelo mundo. Aí, em parceria com a Brasília Reis, fizemos em Rondônia um longa-metragem que passou em quase todos festivais de cinema aqui no Brasil, o documentário *Mamazônia - A última floresta* [1996] e circulou nos principais festivais internacionais de documentários. Primeiro o filme foi selecionado para o festival de Amsterdã, que é uma vitrine internacional para os documentários. Lá vão todos os diretores de festivais do mundo inteiro pra selecionar os filmes, e muitos viram o *Mamazônia*. Daí putz... foram alguns anos viajando, acompanhando o *Mamazônia* pra todo lugar, nós tínhamos que escolher entre o festival de Havana e não sei qual outro, calhando na mesma data. Aí o filme pegou uma rota lá na Ásia, na Índia, na China, Japão... Ficamos um tempão viajando com o filme e aqui só passou nas mostras e no nosso circuito de cinema ambulante na Amazônia. Colocamos tela em todo tipo de espaço existente para fazer as projeções aos ribeirinhos, seringueiros, colonos. O cinema como ponto de encontro das comunidades, criando uma chance de reunião para debater sobre o que está acontecendo com a floresta onde moram, até porque o filme mostra a invasão da floresta amazônica por aquela horda de garimpeiros, colonos, madeireiros e fomos acompanhando os migrantes, registrando eles chegando em massa na Amazônia.



Figuras 26 e 27: Cartaz de *Mamazônia* e Celso Luccas montando a tela para sessão do Cinema Ambulante
Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

A – Fala um pouco mais do filme...

CL – Tem duas versões, a de duas horas de duração e uma de noventa minutos. Não está ainda disponível na web, só foi visto no circuito paralelo que fizemos pela Amazônia. O porquê desse confinamento do *Mamazônia* e dos outros filmes não se resume a uma questão política e ideológica: sou completamente contra os direitos de autor, eu cedo todos os meus direitos, eu peço para as pessoas passarem a vontade os meus filmes, usarem, copiarem o que quiserem, mas a lei não é tão generosa assim, pelo menos por agora. O movimento do Godard é isso: a gente tem que acabar com essa coisa dos royalties e quebrar a lei dos direitos de autor. No *Mamazônia*, partindo desse princípio do cinema do futuro, a gente usou algumas músicas já sabendo que só iríamos poder mostrar o filme no circuito paralelo, projetando nós mesmos, em esquemas alternativos fora do circuito comercial. E foi o que fizemos: saímos mostrando o trabalho pela Amazônia, universidades, escolas, periferias, mostras. Cinema militante em defesa da Amazônia, isso aí! É esse o cinema do futuro que o Godard fala: será só copiar, colar e editar, no caso de filmes documentários. Eu não precisaria mais ir pro Himalaia pra fazer imagens do Himalaia, porque já tem de monte, está tudo na rede, só bastaria copiar, editar as imagens e passar a mensagem pretendida. Se você é uma pessoa que tem alguma coisa pra dizer ao mundo através de um documentário, você não precisaria mais filmar, você pega tudo aqui na internet. No *Mamazônia* filmamos na periferia de Porto Velho perto daqueles casebres na beira do barranco do rio Madeira com aquela câmera Eclair enorme e depois editamos a cena com uma música popular que caiu que

nem uma luva, não tinha como não usar (risos). Mas por essas e outras, ainda não podemos veicular na internet e ter uma circulação mais ampla. Uma pena. O *Mamazônia* é um dos filmes mais importantes sobre a Amazônia para passar hoje no Brasil, que atravessa esse tremendo retrocesso ambiental. Porque os filmes que ultimamente estão saindo sobre a Amazônia, na maior parte, são todos chapa-branca, só falando que as ONG's e outros países querem se apoderar da floresta, que está todo mundo de olho na região,... Aquela besteira que esse governo diz que a Amazônia é uma virgem que um monte de cafajeste quer pegar, repetindo o velho discurso nacionalista dos militares. Tem muito filme tido como ecológico, mas exalando um ranço ultrapassado. Alguns, já no início, têm sequências mostrando a cobiça de algumas nações pela Amazônia e são incapazes de colocar a questão no plano internacional, de mostrar que a manutenção da floresta é uma questão de sobrevivência da Terra. E isso, claro, interessa a todos os povos. Nesse sentido, a internacionalização faz muito sentido. Essa mata enorme deveria ser tombada como patrimônio comum da humanidade. Acho que não é só nossa não. Essa coisa de "A Amazônia é nossa" está ultrapassada pela urgência climática. Deveria se tornar de todo mundo, ou melhor, de ninguém, como é a Antártica. A Amazônia é um bem da humanidade, a floresta é que regula o clima, sem ela o clima despiroca total. E os outros países sabem muito bem disso. Mas essa não é a visão dos militares, preocupados com a soberania nacional e não com a estabilidade do clima planetário. Além disso, atacam as ONGs da região, algumas delas importantes e bem-intencionadas no trabalho de preservação, como no suspeito caso recente dos brigadistas de Alter do Chão⁵⁴. O *Mamazônia* foi feito naquela época da corrida da colonização, mas continua bem atual. Tudo que a gente previu lá atrás, vem hoje acontecendo. O filme foi profético nas suas previsões e os temas que abordamos continuam sempre atuais: a ocupação continua acontecendo da mesma maneira e a destruição avançando rapidamente sobre o que resta da floresta. Depois, eu e a Brasília Reis também fizemos em parceria outros filmes no interior de Minas Gerais, como um sobre a APA da Serra da Mantiqueira, que tem duas versões. A que eu gosto mais é a do longa-metragem *Sob o céu da Mantiqueira* (2015), mas depois fizemos outra mais curta chamada *A Serra que chora* sobre o meio ambiente da região, o ecossistema da serra. Foi na época que estava sendo criado o Parque da Mantiqueira e tinha um canal de TV que bombardeava com matérias todos os dias contra o parque e, por fim, pela insistência e pelo poder da mídia, conseguiu desativar o projeto. Talvez essa emissora tivesse interesses lá, acho que fazendas de madeira, eucalipto e tal. Eles fizeram uma campanha diária pra sabotar! Isso aconteceu quando o projeto do parque já

⁵⁴ Episódio ocorrido em novembro de 2019 quando brigadistas, no exercício de sua função, foram presos sem provas com a acusação de serem responsáveis por promover incêndios. Soltos pouco depois, houve uma mobilização pública pelo fato da polícia do Pará não ter indicado nenhum dos grileiros e aberto um processo justamente contra aqueles que inibiam seus atos.

estava pronto, todos os laudos. Só faltava o decreto. Quando mostrávamos o *Sob o Céu da Mantiqueira* nos povoados da serra da Mantiqueira, era sempre um acontecimento, uma festa com a chegada do cinema ambulante. Como sempre projetor, extensão, cópia e tela. A gente mostrava na praça, escolas, centros comunitários e começamos a filmar esses encontros da caipirada, sempre acompanhados com os violeiros e comida mineira.



Figuras 28, 29 e 30: Cinema Ambulante na Amazônia e sessões em Alter do Chão (PA) e em comunidade do Rio Negro (AM). Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

Com esse material, de quando projetamos nos pequenos povoados, fizemos outro filme, o média-metragem *Cine Maritaca - é festa na roça* (2016) que também passou só por lá, pela na serra da Mantiqueira e ganhou esse nome porque lá na serra tem muita maritaca (risos). Também tínhamos feito antes um média-metragem sobre o parque da Serra do Papagaio, então ficou tudo em família! (risos) Depois disso, fizemos mais duas filmagens importantes, que são os dois filmes que hoje estão em fase de edição. Um é sobre a viagem mencionada do cinema ambulante projetando o *Mamazônia* pela região amazônica. Documentamos todo percurso que fizemos projetando o filme. Percorremos o Pará, várias cidades, depois fomos pro Amazonas, muitas cidades também, depois Acre e Rondônia. Todos estados da Amazônia menos Roraima e Amapá. Mostramos até nas cidades da beira da BR-364, a rodovia que corta Rondônia, lugar super perigoso para se mostrar um filme desse naipe.

A – Quanto tempo viajando e filmando?

CL – Quase um ano, filmando, projetando, fazendo entrevistas. Em outro projeto, depois disso, nós fizemos cinco viagens a Índia, em diferentes épocas. Fomos filmando as muitas Índias dentro da Índia. Cada região lá é um mundo, o que resultou em algo em torno de 60 horas gravadas em diversas partes do país. Estávamos com todo esse material já na mesa de edição quando surgiu um roteiro da Brasília para fazer um outro filme, que por enquanto se chama *O Condor e o Dragão*. Está semi editado: atualmente está com oito horas, mas estou reduzindo. Foi todo filmado por nós em

viagens pelo Butão e pela Bolívia quando os dois países estavam com essa mesma política do bem viver. Algo novo, que não é nem de esquerda nem direita, é uma política que vai pegar lá atrás a sabedoria e cultura indígena dos ancestrais e traz pro futuro. Uma espécie de “bárbaro tecnizado”. Aquela coisa do Oswald de Andrade, que vislumbrava que isso podia ser o futuro. Os povos nativos da Bolívia descobriram um jeito de fazer a revolução que não tem mais nada a ver com isso que a gente viu antes na história. Eles já passaram por tudo, pelo colonialismo, marxismo, socialismo, capitalismo e estão tentando fazer uma coisa completamente nova, criando um novo paradigma político para a humanidade: a busca do bem-estar e felicidade da população. Para medir o desenvolvimento, eles não usam o PIB, eles medem pelo FIB - Felicidade Interna Bruta. Nós fomos para o Butão com o apoio do cineasta butanês Ugyen Wangdi, que tínhamos conhecido no festival de Amsterdã. Aí ele conseguiu a isenção para nós, porque lá Butão tem uma taxa de permanência que era na época era de trezentos dólares por dia. Isso porque eles não querem turismo, muito menos influência ocidental lá dentro. Mas o *american way of life* já está entrando pela internet, pela TV via satélite, principalmente vindo da vizinha Índia, e espalhando o ideal de consumo para os camponeses das montanhas do Himalaia. Em troca da isenção do governo que o Ugyen conseguiu, demos aula na escola de cinema de lá, que tem poucos alunos, uns trinta só. Fizemos experiências com eles, filmamos, mostramos truques de edição, eles eram novinhos, querendo aprender cinema, uma graça!



Figuras 31 e 32: Desenho do projeto de Cinema Ambulante na Amazônia e exibição na zona rural de Baependi (MG)
Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.

No Butão existem regras, se você derrubar uma árvore sem autorização você pode ser preso, se fumar um cigarro, tabagismo, vai preso, se jogar carta, carteadado, você pode ser preso. Tem um monte de coisas assim, mas no fim você acaba entendendo o porquê das proibições. Uma vez estava lá vendo televisão e noticiaram que pegaram uns caras fumando cigarros, saiu até no

telejornal de Thimphu! Outra vez saiu uma matéria, que pegaram um carteado (risos), pegaram uns cinco ou seis de uma vez. Agora, eles aparentemente não têm problemas com a maconha, que os camponeses cultivam para dar para os porcos ficarem de larica. Eles dizem que abre o apetite e engorda a criação.

A – Tem previsão pra lançar esses filmes?

CL – Pois é... tem uma fila de filmes já filmados esperando a vez de serem editados. Tem no armário todo esse material digital que filmamos na Índia, ainda na fase de ideias para a edição. E temos *O Condor e o Dragão* já pré-montado, que já consumiu uns seis meses de montagem. O material saiu daquele estado bruto de cinquenta e poucas horas e chegou nas oito. Daí a edição ficou parada uns anos... fiquei fazendo musicas, outras coisas. Mas agora finalmente chegou o momento de terminar com essa idéia de homenagear o cinema boliviano e butanês também. E com o golpe da extrema direita na Bolívia, vamos ter que dar um novo *approach* no filme. O Butão tem só duas ou três produções, mas a Bolívia tem muitos cineastas. O [Jorge] Sanjinés, que está bem velhinho agora, já fez altos filmes, como *A Coragem do Povo* [1971] e *Insurgentes* [2012]. E o filho dele, o Ivan, está fazendo cinema documentário, trabalhando com os povos originais da Bolívia. Mas daí veio o golpe. Quando o Evo Morales estava lá, já havia o maior movimento dos reações pra tirar ele. E olha que a economia estava com 10% de crescimento. Vou contar uma coisa pra vocês: Eu, Brasília e Armando Lacerda viajamos juntos para filmar a Bolívia e lá conhecemos todo o estafe do governo, fizemos entrevistas com eles. Foi o melhor pessoal que conheci na minha vida, com uma cabeça universal. Os caras pegaram toda aquela sabedoria dos antepassados lá de atrás, o universo mítico andino, como plantar, como viver, como ser feliz e trouxeram pro presente. Eles tinham até o Ministério da Descolonização! Estavam descolonizando tudo, o Judiciário, todo o modelo jurídico deles que, como o nosso, é francês, ou italiano, todo sistema da corte, o modelo do julgamento, apelação, etc. Foi tudo os europeus que bolaram e os espanhóis disseminaram isso pela América, entre outras *cositas mas...* E os bolivianos revolucionários do MAS [Movimiento al Socialismo] estavam tentando acabar com esse sistema dos colonizadores! Todo o judiciário, as universidades, o sistema econômico, educacional, bancário e principalmente a descolonização religiosa, que era o foco principal deles. Foi por onde os espanhóis entraram com tudo, encheram a Bolívia de igrejas e cruzeiros. Os povos originais – que os invasores consideravam e que a elite boliviana considera até hoje como povos pagões – foram dizimados e, os que sobraram, foram forçados a acreditar na velha doutrina judaico-cristã dos colonizadores.

A – E os evangélicos na Bolívia?

CL – Agora nos últimos anos já estavam entrando os evangélicos. Os crentes, os *sojeiros* e essa turma reacionária daqui do Brasil, se uniram com os fazendeiros fascistas de Santa Cruz de la Sierra para tramarem o golpe contra o Evo Morales. Estou pegando trechos desses filmes que estão retratando essas coisas violentas que aconteceram lá de Santa Cruz, você precisa ver as imagens! Tem um filme que os racistas põem os índios no chão e pisam em cima deles, cada cena... Estou selecionando esse material todo, pesquisando os filmes bolivianos antigos, dos anos 1950, 1960, 1970, e misturando trechos. Vamos fazer os contatos para os diretores liberarem as imagens. Tem um filme ótimo deles, um clássico, com atores todos indígenas, chamado *Vuelve Sebastiana* [1953]⁵⁵, história de uma índia que sai do campo e vai pra La Paz. Tem uma cena que a Sebastiana entra na cidade, fica olhando os prédios e tal... e como eu tenho essas cenas de La Paz filmadas hoje, vou fazer essas *linkagens*. Porém, daí o filme sobe de oito horas pra oito e meia (risos). Vai dar trabalho para reduzir, mas vai ficar legal, porque vão entrar essas referências que no Brasil ninguém conhece. Inserções rápidas. O pessoal da Bolívia vai falar “ah... olha tal filme”. *Insurgentes*, esse é o tipo do filme que alguém precisaria ter coragem de fazer um semelhante aqui no Brasil. O Sanjinés pega a história de todos os insurgentes da Bolívia. Por exemplo, no caso de se fazer um filme nesses moldes no Brasil, mostrar os insurgentes da história brasileira desde antes da colônia: os índios resistentes na invasão, todos aqueles escravos rebeldes, os quais a gente mal sabe o nome, aquelas escravas, um monte de gente valente. Heróis da resistência e que a gente não tem a menor ideia ou pouca informação. É preciso revelar a história dos nossos heróis insurgentes! O Sanjinés pegou lá atrás na história boliviana e veio vindo. E é o seguinte: os bolivianos revolucionários nossos vizinhos estavam fazendo uma revolução inédita e original no planeta, buscando mudar o paradigma da humanidade, isso bem aqui pertinho e a gente para variar, não tinha notícia nenhuma, nada, nenhuma reportagem sequer, nenhuma matéria mostrando a experiência nova deles. É a velha máxima da mídia agindo – *Good news is no news*. Acho que nosso filme vai ser o primeiro a mostrar esse novo jeito de fazer política do pessoal do Evo e da política do bem viver do reino do Butão, país que também quer evoluir a política tradicional montada nessa dualidade antiga da esquerda e direita. Eles já têm uma visão crítica, já fizeram todo o necessário revisionismo da esquerda (risos). Estão bem lá na frente. O que estava rolando na Bolívia era subversivo demais para o governo americano, um perigo para as multinacionais, para a igreja, para a elite racista boliviana... E o problema todo era também porque o Evo era índio. A classe abastada branca europeizada, não engolia os índios no poder. O que

⁵⁵ Com direção de Jorge Ruiz.

aconteceu lá é um modelo que poderia – e ainda poderá no futuro – servir de exemplo para todos os outros países e trazer muito mais consciência política para os povos originários de toda América Latina. Nesse sentido, espero que o filme seja importante por causa disso: vai focar nessa nova proposta da Felicidade Interna Bruta. E pra mim essa simbiose entre esses dois países acontece quando as Cordilheiras se encontraram lá na mesa de edição: a nossa Cordilheira, a ocidental, a dos Andes e a Cordilheira oriental do planeta, a cordilheira do Himalaia. Elas estão muito bem iluminadas e bem arejadas no topo do planeta, a mais de quatro mil metros de altura, onde é a morada dos condores e dos dragões. E os dois países se colorem com as mesmas cores, usam os mesmos tipos de máscaras, têm o mesmo relevo, são povos fisicamente muito parecidos. Porém, agora com a situação pós-Golpe, muda tudo na Bolívia. A história contará. No começo do filme tem inclusive uma narração que indica novos paradigmas na Terra, porque eu acho que humanidade ainda vai descobrir uma sociedade mais justa e pacífica e que o socialismo pode não ser naquele modelo linha dura do *stalinismo*. Pode aparecer de repente no planeta uma outra via. Um outro jeito mais amoroso de fazer a revolução. Sin perder la ternura. Siempre!



Figuras 33 e 34: Celso Luccas em Cochin (Kerela, Índia) e nas filmagens de *O Condor* e *o Dragão* no Butão.
Fonte: Arquivo pessoal do entrevistado.