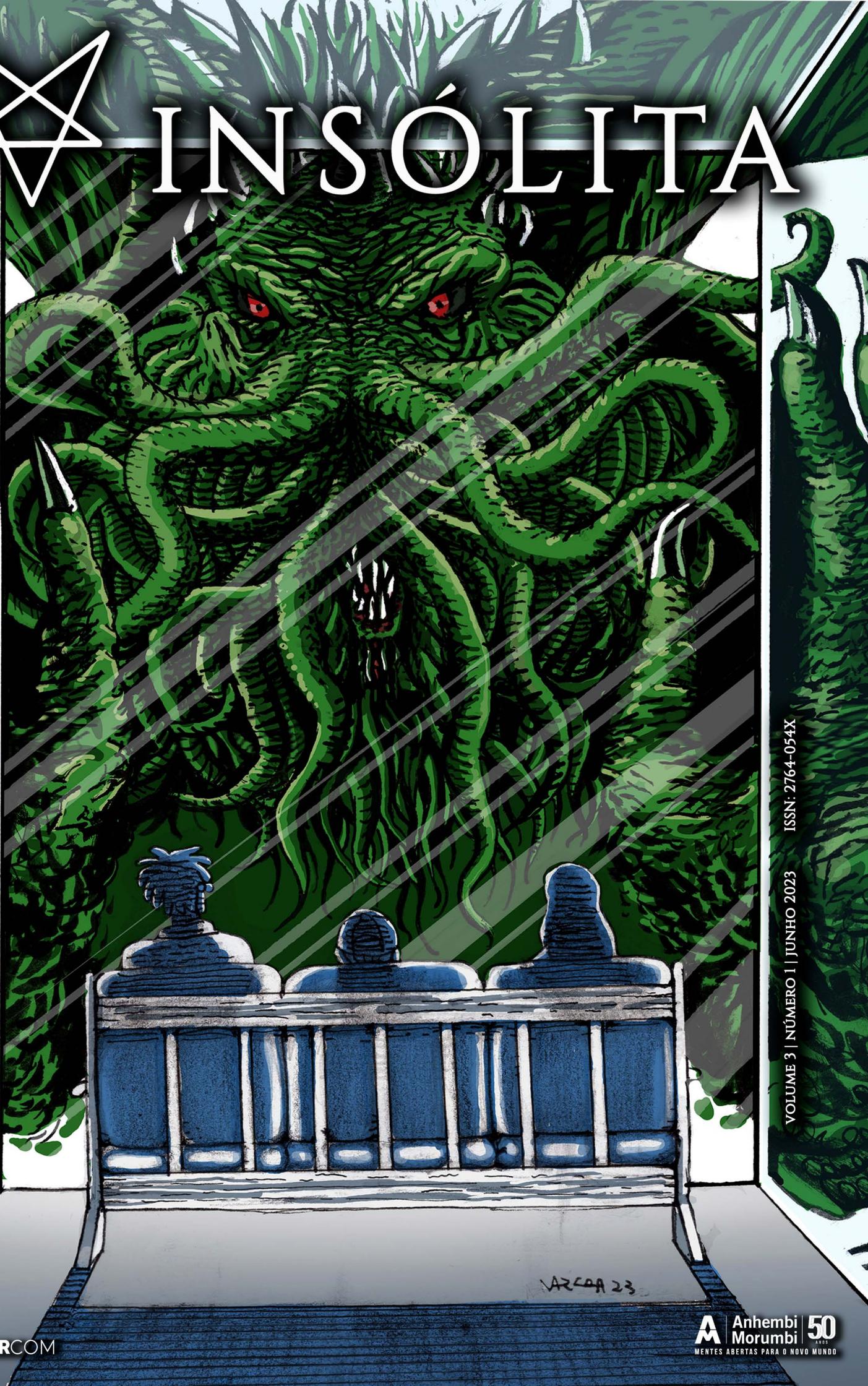




# INSÓLITA

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



ISSN: 2764-054X

VOLUME 3 | NÚMERO 1 | JUNHO 2023

ARZCOA 23

## TARÔ

*Du findest nur den Schmerz der Zeit, die Erde feucht vom Blut...*

(Peter Huchel, Zwölf Nächte)

Esta noite mergulhei num oceano negro, túrgido e espesso, mas acolhedor.

Escutava a canção do swami em meditação quase desaparecido de mim mesmo.

Quis contemplar minha alma, exato como o príncipe que viu sua imagem num lago do deserto.

No escuro do aposento pensava, sem medo, sobre as cartas que me encaravam de volta: a morte, a torre.

Que aventura essa de desintegrar-se em busca do inesperado!

Enquanto submergia, percebia uma rarefação do tempo: só o agora existia.

E então dormi, aconchegado nos braços de uma certeza de cimento.

Sonhei que acordava já sem saber de quem era meu rosto.

Erick Felinto

2021

Poema extraído do livro: *Rotas para um Passeio Noturno*. Editora Urutau: São Paulo, 2021



Ilustrações: Marco A.

## EDITORIAL

### De insólitos encontros

Chegamos ao final do primeiro semestre de 2023 vivenciando um momento de retomada efetiva, após tanto tempo de limitações impostas pela pandemia de covid-19, das atividades acadêmicas presenciais: congressos, seminários, aulas e bancas voltam a ser espaços de troca face-a-face, de partilhas mais intensas de saberes e afetos.

A **Insólita**, revista editada pelo Programa de Pós-graduação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCOM-UAM) em parceria com a Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), nasceu em plena crise sanitária, em um contexto em que todas as atividades acadêmicas precisaram se adaptar a formas remotas e *online* de realização.

Mas acreditamos no espaço – também físico – da Universidade como espaço de trocas e lutas que se fazem na sala de aula e para além dela: constroem-se de encontros, conversas, acolhimento, emoções. É por isso que celebramos o lançamento desta edição da **Insólita** em um momento no qual a retomada da presencialidade no cotidiano acadêmico e universitário pode se dar de forma mais ampla e segura (graças à ciência!).

Além disso, a **Insólita** chega à marca de cinco números dedicados aos estudos interdisciplinares do insólito, da fantasia e do imaginário como periódico cuja existência só é possível graças ao incansável trabalho coletivo que resulta da colaboração talentosa e voluntária de nossa equipe de editores, revisores, diagramadores e *designers*, composta por docentes e discentes do PPGCOM-UAM, pesquisadores/as convidados/as e integrantes da Intercom.

Abrindo a edição que o/a leitor/a tem agora em tela, trazemos a arte de capa de Marco A., designer, animador e artista carioca, que possui vasta experiência na produção de ilustrações médicas/científicas e, após ingressar no mercado audiovisual, tem trabalhado como *motion designer* e artista de *storyboard* e *layouts* de séries e filmes de animação. Na seção “Poesia & Miniconto”, trazemos o poema **Tarô**, de Erick Felinto. Originalmente publicado no livro *Rotas para um passeio noturno*, o texto teve sua veiculação pela **Insólita** gentilmente autorizada pelo autor.

Na sequência da edição, o dossiê **A Filosofia do Horror; o Horror da Filosofia**, organizado por Yuri Garcia e Erick Felinto, reúne cinco textos que, percorrendo grande diversidade de objetos comunicacionais e contextos socioculturais, buscam enfrentar, em perspectiva interdisciplinar, os desafios colocados pelo horror em uma época marcada pelos impactos da pandemia e de crises ao mesmo tempo políticas, econômicas e, considerando o avanço da extrema direita em todo o mundo, civilizatórias. Sob essa perspectiva, o dossiê mostra que o horror deve ser encarado como elemento fundamental de nosso imaginário em tempos – para usar os termos dos organizadores na apresentação à coletânea de textos – “apocalípticos”.

O dossiê nasce de trocas realizadas, ainda no segundo semestre de 2021, no contexto da disciplina *A Filosofia do Horror; o Horror da Filosofia*, ministrada por Garcia e Felinto em parceria com o pesquisador Klaus Berg, junto ao Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). Na época, a *Insólita* tinha sido criada havia pouco tempo, mas já afirmava sua vocação para os estudos do horror audiovisual, temática recorrente na trajetória de docentes e discentes do PPGCom Anhembi Morumbi.

Avançando para a seção destinada aos artigos livres, a edição traz dois trabalhos: o artigo **Mulher-Maravilha e uma nova subjetividade feminista contemporânea**, de Natalia Engler Prudencio, que, recorrendo às teorias de gênero, aos estudos feministas de mídia e à perspectiva de midiatização dos feminismos, discute as potencialidades e limites das articulações verificadas entre o filme *Mulher-Maravilha*, de 2017, e a emergência de uma nova subjetividade feminista na contemporaneidade; e o artigo **O som do beijo como uma metáfora para sonoplastia**, de Alessandro Flaviano de Souza, que apresenta provocações e traça instigantes reflexões em torno da dimensão de construção cultural dos efeitos sonoros nas mídias.

Já na seção “Resenhas e Críticas”, este número da *Insólita* reúne dois textos: em **Navegando nas profundezas do filósofo-profeta: uma ambiência líquida no pensamento de Vilém Flusser**, Rafael Malhado escreve sobre o livro *O Cartógrafo sem Bússola: Vilém Flusser, Prolegômenos a uma Teoria do Pensamento Líquido*, de Erick Felinto, publicado em 2022 pela editora Sulina; e, em **Dahmer: Um Canibal Americano - O dilema ético-estético do killer thriller contemporâneo**, Bernardo Demaria Ignácio Brum discute a série *Dahmer: Um Canibal Americano*, de 2022, situando-a como marco do atual fenômeno midiático constituído pela ampla circulação e visibilidade de produtos audiovisuais que apresentam narrativas de *serial killer*.

Fechando esta edição, temos o trabalho intitulado **Back to the Eighties! Angus McFadzean and the Suburban Fantastic**. Nele, o/a leitor/a encontra a entrevista realizada, em inglês, por Pedro Artur Lauria com Angus McFadzean, professor e pesquisador da Universidade de Oxford, que desenvolveu a categoria “suburbanismo fantástico” (ou “*suburban fantastic*”) em referência ao

subgênero cinematográfico que abarca filmes de aventura com elementos de horror, fantasia e ficção científica da década de 1980.

Por fim, gostaríamos de sublinhar que, através do conjunto de trabalhos que compõem esta edição da **Insólita** – entre artigos científicos, resenha, crítica, entrevista, ilustração e poema –, procuramos valorizar não só a qualidade das pesquisas e reflexões, mas também a diversidade de abordagens, objetos e perspectivas teóricas. Esperamos, assim, contribuir para a consolidação de nosso periódico como um espaço de debate e difusão dos estudos interdisciplinares do insólito, da fantasia e do imaginário no Brasil.

Boa leitura e até nosso próximo (insólito) encontro!

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

**EXPEDIENTE DESTA EDIÇÃO:****Editores Executivos:**

Laura Loguercio Cánepa (UAM)

Nara Lya Cabral Scabin (UAM)

Genio de Paulo Alves Nascimento (UAM e INTERCOM)

**Editores de Seção:**

Dossiê: Yuri Garcia (UAM) e Erick Felinto (UERJ)

Artigos livres: Nara Lya Cabral Scabin (UAM)

Resenhas & Críticas: Jamer Guterres de Mello (UAM)

Entrevista: Felipe Abramovictz (UNICAMP)

Capa: Ana Carolina Chaga (UAM) e Genio Nascimento (UAM e INTERCOM)

Poesia & Miniconto: Laura Cánepa (UAM) e Jansen Hinkel (UAM)

**Revisão:**

Camila Beatriz Saldanha Maia

Jansen Hinkel Molineti Tavares

Jennifer Aline do Lago Souza Pileggi

Patrícia Regina dos Santos Santinelli

Yasmin Brigato de Angelis

**Autores desta edição:**

Alessandro Flaviano de Souza

Bernardo Demaria Ignácio Brum

Carlos Guilherme Vogel

Fátima Regis

Guilherme Rafael Soares

Gustavo Mangia

Julia Ourique

Laís Coutinho Roxo

Leonardo De Marchi

Natalia Engler Prudencio

Pedro Artur Lauria

Rafael Malhado

**Artistas convidados:**

Erick Felinto

Marco A.

**Conselho Editorial:**

Alcebíades Diniz Miguel (UNICAMP)

Ana Maria Acker (ULBRA)

Anderson Lopes da Silva (Chulalongkorn University)

Fabio Camarneiro (UFES)

Fernanda Budag (FAPCOM / USJT)

Filipe Tavares Falcão Maciel (UNICAP)

Jaqueline Bohn Donada (UTFPR)

José Luiz Aidar Prado (PUCSP)

José Augusto Mendes Lobato (USJT)

Juliana Tonin (PUCRS)

Julio França (UERJ)

Maria Zilda Cunha (USP)

Rodrigo Octavio D’Azevedo Carreiro (UFPE)

Rosana de Lima Soares (USP)

Rose de Mello Rocha (ESPM-SP)

Sheila Schvarzman (UAM-SP)

Tiago José Lopes Monteiro (IFRJ)

Thiago Pereira Falcão (UFPB)

Vicente Gosciola (UAM-SP)

Zuleikade Paula Bueno (UEM)

## A Filosofia do Horror; o Horror da Filosofia

Yuri Garcia<sup>1</sup>  
Erick Felinto<sup>2</sup>

Em 1990, o filósofo, especialista em artes e filmes, Noël Carroll publica aquela que se tornaria sua mais famosa obra. *The Philosophy of Horror* (em português, *A Filosofia do Horror*) possui um subtítulo que se inicia com a palavra “ou”, indicando que, na verdade, temos uma segunda opção de título para o livro, modificando a formatação mais comum de nomes dados aos conteúdos literários (sobretudo acadêmicos). A interessante decisão também indica a abordagem que, de certa forma, encanta esse teórico que pretende debater nosso fascínio por um gênero que nos causa medo e/ou alguma forma de desgosto (nas palavras do próprio autor, inclusive em entrevistas sobre o assunto). Assim, *Paradoxes of the Heart* demonstra que Carroll busca compreender esse curioso paradoxo que nos atrai para o Horror.

O livro de Carroll se torna também uma das principais referências em estudos sobre o Horror. Contudo, apesar da amplitude possível em torno do que seria uma “filosofia do horror”, o teórico tem em sua demarcação investigativa um recorte direcionado às estruturas estéticas e narrativas, compreendendo o Horror enquanto um gênero. A dimensão filosófica de seu estudo se dá, em maior parte, nessa busca pela compreensão do que seriam as causas que nos fariam ficar atraídos por essas histórias – os paradoxos do coração, por assim dizer.

Em 2011, Eugene Thacker publica *In the Dust of This Planet*, o primeiro volume da trilogia que intitula *Horror of Philosophy* (que conta também com *Stary Speculative Corpse* e *Tentacles Longer than Night* – ambos de 2015). Nessas obras, o foco não seria um estudo do Horror enquanto gênero, mas sim, como uma dimensão sensorial da obscuridade de nossa impossibilidade de compreensão de determinadas complexidades. Ou, nas palavras do autor: “[...] o isolamento daquelas instâncias

---

<sup>1</sup> Professor credenciado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). Estagiário de Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCom-UAM) no projeto “Mapeamento de conteúdos audiovisuais fraudulentos em plataformas digitais e o papel da alfabetização midiática no enfrentamento à desinformação”, com bolsa Capes (PDPG). Coordenador do grupo de pesquisa “POPMID: Reflexões sobre Gêneros<sup>2</sup> e Tendências em Produções Midiáticas”. Doutor e Mestre em Comunicação Social, pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). E-mail: [yurigpk@hotmail.com](mailto:yurigpk@hotmail.com).

<sup>2</sup> Erick Felinto é pesquisador do CNPq e Professor Titular da UERJ, onde realiza pesquisas sobre cinema, cibercultura e política. Foi professor visitante na Universität der Künste Berlin e na NYU. É autor dos livros *A Religião das Máquinas: Ensaios sobre o Imaginário da Cibercultura* (Sulina), *O Explorador de Abismos: Vilém Flusser e o Pós-Humanismo* (Paulus) e *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica* (Ateliê Editorial), entre outros.

nas quais a filosofia revela suas próprias limitações e entraves, momentos nos quais o pensamento enigmaticamente confronta o horizonte de sua própria possibilidade – o pensamento do impensável que a filosofia não pode pronunciar senão via uma linguagem não filosófica” (2011, p. 2). Assim, o horror da filosofia seria perceber o limite do conhecimento humano diante de um cosmos de maior grandeza em que somos apenas um mero detalhe com menor importância do que nosso pensamento humanista costumava crer (ou nossos dogmas judaico-cristão costumavam pregar). Esse *oblivion*, esse abismo de impossibilidade nos envereda, inevitavelmente no pessimismo cósmico que Thacker indica.

Assim, a proposta desse dossiê possui uma interessante amplitude, na qual tanto a compreensão do Horror enquanto gênero (A Filosofia do Horror) como o Horror enquanto limite de nossa compreensão (O Horror da Filosofia) se encontram. Esses interesses surgiram em nossas investigações desde muito cedo em nossa carreira acadêmica. Porém, enquanto o Horror como gênero era objeto recorrente em nossas pesquisas individuais, sendo, inclusive, tema dos livros *Drácula, o vampiro camaleônico* (GARCIA, 2014) e *A Imagem Espectral* (FELINTO, 2008) e outras publicações em periódicos, nossas produções sobre essa perspectiva filosófica do Pessimismo Cósmico transbordaram da mera leitura de algumas obras para uma publicação específica sobre o tema apenas quando começamos a estudar o escritor H. P. Lovecraft em 2014 – com seus primeiros resultados em 2015 nos artigos *Mitologia Trash: Um estudo das transposições cinematográficas de H. P. Lovecraft* (GARCIA, 2015) e *All Hail the Great Cthulhu: A Segunda Vida de H. P. Lovecraft, Filósofo Especulativo e Pós-Humanista* (FELINTO, 2015).

O cenário pandêmico, todavia, parece ter emprestado novo fôlego ao assunto – materializado por uma renovação de nossa fascinação por tais questões ao mesmo tempo em que o público interessado no tema crescia. Ao longo do ano de 2020, o isolamento ainda inseria um clima apocalíptico e preocupante no mundo. No Brasil, a deficiência do governo de Jair Bolsonaro instaurava um temor diante de números crescentes de mortes. No primeiro semestre de 2021, entretanto, resolvemos utilizar essas sensações para organizar o evento *Let's Make Horror Great Again: Cinema, Medo e Política* que trazia apresentações do pesquisador francês Philippe Met e da pesquisadora brasileira Laura Cánepa discutindo a relação entre Horror e Política. No segundo semestre do mesmo ano, em parceria com o pesquisador Klaus Berg, ofertamos a disciplina *A Filosofia do Horror; o Horror da Filosofia* no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ) para turmas de mestrado e doutorado. O fato de o ainda necessário isolamento social fazer com que as aulas fossem online permitiu que o curso fosse aberto para participação de pessoas de todo o país (e algumas ocasionais aparições de pessoas também de outros países). O foco era analisar o embaraço da teoria e da filosofia no

confronto com uma circunstância histórica e social na qual o horror se encontrava com extrema potência e em condições incrivelmente singulares.

Apesar de uma inevitável abordagem do tema numa dimensão mais comunicacional e midiática, a disciplina buscava se nortear em um caráter filosófico que não se delimitava somente ao recorte das questões de comunicação. Assim, o medo e o pânico ganhavam destaque entre problemáticas que perpassavam a necropolítica (MBEMBE, 2016) e os horrores do capitalismo gore (VALENCIA, 2010), o pessimismo filosófico (ZAPFFE, 1993; TRIGG, 2014; LIGOTTI, 2018; ROSEN, 2020) e algumas abordagens sociopolíticas do contemporâneo (GORDON, 2008; O’GORMAN, 2015; FISHER, 2012), os escritores da chamada “ficção estranha” como H. P Lovecraft e o cinema de horror contemporâneo com o debate sobre o conceito de Pós-Horror (CHURCH, 2021).

Uma das ouvintes da disciplina foi a Prof. Dra. Laura Cánepa da Universidade Anhembi Morumbi, que havia, recentemente, criado a *Revista Insólita* em parceria com outros pesquisadores de Horror. Assim, em 2022, surge a proposta de preparar um dossiê com pesquisas brasileiras que versassem não somente sobre o gênero do Horror, mas também as questões que o horror enquanto mal estar cultural conseguem suscitar em nosso cenário contemporâneo – em suas dimensões sociopolíticas, filosóficas, culturais e tecnológicas. Essa coleção de textos é, de certa forma, uma continuação na investigação sobre Filosofia do Horror e Horror da Filosofia que desenvolvíamos, individualmente, desde cerca de 2014 e que se tornou uma espécie de projeto em conjunto no cenário pandêmico.

Os cinco textos selecionados pretendem direcionar alguns debates que foram abarcados no evento *Let’s Make Horror Great Again* e ao longo da disciplina *A filosofia do Horror; o Horror da Filosofia*. Contudo, o caráter interdisciplinar continua como marca essencial, permitindo uma amplitude de abordagens em torno do tema do dossiê.

O primeiro artigo, escrito por Fátima Regis e Gustavo Mangia, busca uma investigação da influência de H. P. Lovecraft no mundo dos jogos. Através de um referencial teórico que aborda alguns elementos do Horror e apresenta uma rápida biografia do escritor, os autores perpassam um estudo sobre a influência lovecraftiana na cultura contemporânea, focando na reverberação de suas criações em produtos de alcance mais *mainstream*. Assim, com um arcabouço que compreende seu objeto como produto de um processo transmidiático, Regis e Mangia trazem um breve mapeamento inicial de alguns jogos de videogames que possuem alguma forma de influência da mitologia lovecraftiana. Ao final, selecionam os jogos *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) e *Call of Cthulhu* (2018) para desenvolver uma análise mais delimitada. É interessante notar que o texto procura abordar variadas questões sem perder a objetividade de seu recorte – como no tópico em que apresenta algumas inspirações do escritor e relaciona suas disposições xenofóbicas

com uma mentalidade modernista que percebia o homem europeu como representação de valor universal. Ao final, nota-se como é curioso que o elitismo de Lovecraft seja reapropriado em mídias que, provavelmente, seriam consideradas menores pelo escritor.

O segundo texto, de Leonardo de Marchi e Julia Ourique, propõe analisar as duas versões cinematográficas estadunidenses de *A Bolha Assassina* dentro de seus contextos históricos. O foco dessa investigação almeja revelar uma breve compreensão do cenário sociopolítico em que cada uma das produções foi feita e, assim, procurar relacionar cada filme com questões pertinentes ao período e contexto cultural. Nesse recorte, ambas as obras se encontram em um período – a primeira versão é de 1958 e a segunda de 1988 – em que os Estados Unidos se encontravam na Guerra Fria com a União Soviética. Contudo, o primeiro é lançado no auge do “sonho americano”, enquanto o segundo durante o governo neoliberal de Ronald Regan. Assim, cada versão traz, além de seu diálogo com as estratégias fílmicas de seu momento de lançamento, diferentes metáforas sobre o monstro (a bolha) e suas vítimas (o povo estadunidense). Ao final, os autores evidenciam a interessante relação entre o cinema *gore* e o neoliberalismo e entre a violência e as políticas econômicas e sociais do país.

O artigo seguinte investiga o cenário cinematográfico fora do *mainstream* hollywoodiano, trazendo o debate para as produções nacionais. Aqui, o objetivo de Carlos Guilherme Vogel é um estudo sobre o erotismo e o horror na Pornochanchada. Para isso, o autor utiliza dois filmes em seu recorte central: *A Viúva Virgem* (1972) e *Ninfas Diabólicas* (1978). O trabalho de Vogel é rigoroso em sua contextualização do Cinema Brasileiro e do gênero do Horror – o que demonstra a forte inclinação do pesquisador para os estudos fílmicos. Contudo, o ocasional flerte com a literatura gótica, Stephen King e H. P. Lovecraft traz uma certa interdisciplinaridade que permite novas e interessantes formas de abordagem. Assim, a estrutura do texto não separa as duas obras em análises isoladas para relacioná-las ao final, mas passa pelos tópicos (cinema de horror, pornochanchada, o horror e a pornochanchada) apontando as relações que percorrem o desenvolvimento de sua proposta. Dessa forma, a leitura dos filmes permite também um paralelo com as estruturas sociopolíticas de sua época dentro de uma sempre cuidadosa contextualização.

Voltando ao cenário estadunidense, o quarto texto aborda a islamofobia e as novas formas de visibilidade que a Marvel Comics parece procurar direcionar para novos super-heróis. Laís Coutinho Roxo apresenta um artigo sobre a personagem Kamala Khan, conhecida como Ms. Marvel, nas histórias em quadrinhos. Depois do sucesso da série de mesmo nome em 2022, o trabalho da autora serve, inclusive, como uma interessante contextualização para o surgimento dessa nova personagem do universo audiovisual da empresa. A investigação promovida por Coutinho é extremamente necessária, visto que trata de temas como preconceito e destaca uma nova forma de

protagonismo que ganha crescente destaque no imaginário *mainstream* de super-heróis. Agora, o modelo de heroísmo patriarcal, branco, heterossexual e cisgênero pode ser visto em novos corpos – nesse caso, o de uma jovem menina muçulmana.

Por fim, o artigo de Guilherme Soares parte de uma interessante crítica do que é caracterizado como certo conformismo com o design da interface, o que acabou por produzir exemplares de arte digital comprometidas com demandas mercadológicas e o individualismo da sociedade hiperconsumista em que vivemos. Como saída para essa crise de criatividade nos domínios da arte digital, o autor sugere buscarmos novos caminhos no circuito alternativo engendrado por hackers e gamers. O horror comparece aqui por meio da apropriação de conceitos e ideias oriundos do célebre CCRU (Unidade de Pesquisas da Cultura Cibernética), da Universidade de Warwick, e particularmente do crítico cultural Mark Fisher. Lançando mão da noção de “Hauntologia”, sugerido por este último e pelo filósofo Jacques Derrida, Soares afirma o dever de se pensar um futuro como assombrado por utopias não realizadas e possibilidades esquecidas. Ao apelar para games e proposições de artemídia que se encontram nas margens dos sistemas tecnológico-capitalistas, engendra uma habilidosa tessitura de conhecimentos técnicos e crítica cultural para lutar contra o “cancelamento” de futuros criativos, críticos e anti-sistêmicos. Apesar de não ter como foco central a problemática do horror, assim como no artigo de Roxo, o texto traz sempre como pano de fundo a dimensão sombria, horrorífica e fantasmagórica de um capitalismo digital que se manifesta frequentemente como prisão da imaginação e gerador de devires aterradores e apocalípticos.

Em tempos apocalípticos, marcados por uma pandemia global e por crises políticas e econômicas de ampla abrangência, o horror tornou-se um horizonte vital do pensamento e do imaginário, consagrado por movimentos intelectuais como o Realismo Especulativo e o Aceleracionismo. Entender as raízes desse fascínio, dessa repulsa mesclada com sedução, é a tarefa que nos propomos iniciar por meio desses textos que analisam uma ampla variedade de produtos midiáticos e contextos socioculturais em uma abordagem interdisciplinar. Aprender a lidar com o desconhecido, sempre uma poderosa fonte de ansiedades sociais, é um dos maiores desafios que o terror nos propõe. Como escreveu H.P.L., “a mais antiga e forte emoção da humanidade é o medo, e o mais antigo e forte tipo de medo é o medo do desconhecido”.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown” (LOVECRAFT, 1927, s./p.).

## Referências bibliográficas

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror*. New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990.

CHURCH, David. *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021.

FELINTO, Erick. *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica*. São Paulo: Ateliê, 2008.

\_\_\_\_\_. "All Hail the Great Cthulhu: A Segunda Vida de H. P. Lovecraft, Filósofo Especulativo e Pós-Humanista". In: MONTEIRO, Maria Conceição; GIUCCI, Guillermo; PINHO, Davi. (Orgs.). *Eros, Tecnologia, Transhumanismo: Figurações Culturais Contemporâneas*. Rio de Janeiro: Caetés, 2015, v. 1. p. 121-142.

FISHER, Mark. What is Hauntology?. *Film Quarterly*, v. 66, Fall/2012.

GARCIA, Yuri. *Drácula: o vampiro camaleônico*. Embu-Guaçu: Editora Lumen et Virtus: 2014.

\_\_\_\_\_. "Mitologia Trash: Um estudo das transposições cinematográficas de H. P. Lovecraft" In: XIV Congresso Ibero-Americano de Comunicação – IBERCOM 2015: comunicação, cultura e mídias sociais. *Anais...* São Paulo: ECA-USP, 2015. p. 5604-5612.

GORDON, Avery F. *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination*. Minneapolis: New University of Minnesota Press, 2008.

LIGOTTI, Thomas. *The Conspiracy against the Human Race: a contrivance of horror*. New York: Penguin Books, 2018.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in Literature*. 1927. (Obtido em domínio público em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>).

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

O'GORMAN, Marcel. *Necromedia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

ROSEN, Matt (ed.). *Disease of the Head: Essays on the horrors of Speculative Philosophy*. Punctum books, 2020.

THACKER, Eugene. *In the Dust of This Planet: Horror of Philosophy (Vol. 1)*. Alresford: John Hunt Publishing, 2011.

\_\_\_\_\_. *Stary Speculative Corpse: Horror of Philosophy (Vol. 2)*. Winchester: Zero Books, 2015.

\_\_\_\_\_. *Tentacles Longer than Night: Horror of Philosophy (Vol. 3)*. Winchester: Zero Books, 2015.

TRIGG, Dylan. *The Thing: A Phenomenology of Horror*. Croydon: Zero Books, 2014.

VALENCIA, Sayak. *Capitalismo Gore*. Romayà Valls: Editorial Melusina, 2010.

ZAPFFE, Peter Wessel. "The Last Messiah". *In*: REED, Peter Reed; ROTHENBERG, David. **Wisdom in the Open Air**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.

## CYCLOPEAN GAMES: a herança lovecraftiana nos jogos<sup>1</sup>

Gustavo Mangia<sup>2</sup>  
Fátima Regis<sup>3</sup>

**Resumo:** As obras de horror de H. P. Lovecraft causaram forte influência em variados campos da cultura humana, se mostrando presente, sobretudo, na cultura pop. O ramo do entretenimento dos jogos – onde encontramos os videogames, jogos de tabuleiro e jogos de RPG – possuem uma gama de títulos populares em âmbito transnacional que possuem elementos das obras do autor. Este artigo propõe um exercício de reflexão sobre esses jogos, com foco nas referências e raízes que os títulos apresentam com o universo lovecraftiano, culminando em uma análise comparativa entre dois videogames *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) e *Call of Cthulhu* (2018). A análise será feita a partir de um referencial bibliográfico que perpassa os estudos das transposições do escritor feito por Garcia (2019) e as pesquisas de suas criações como parte da cultura pop feita por Kurtz (2015), mas também de trabalhos que discutem o horror do autor, como Peak (2020).

**Palavras-chave:** Jogos; Lovecraft; Horror.

### CYCLOPEAN GAMES: lovecraftian inheritance in videogames

**Abstract:** The horror works of H. P. Lovecraft caused a strong influence in varied fields of human culture, mainly, pop culture. The entertainment branch of games – where we find videogames, board games and role-playing games - has a range of popular titles in a transnational scope that have elements of the works of the author. This article proposes a reflection exercise on these games, focusing on the references and roots that the titles have with the lovecraftian universe, culminating in a comparative analysis between two video games *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) and *Call of Cthulhu* (2018). The analysis will be carried out from a bibliographical reference that permeates the studies of the transpositions of the writer made by Garcia (2019) and research on his creations as part of pop culture, made by Kurtz (2015), but also on works that discuss the author's horror, such as Peak (2020).

**Keywords:** Games; Lovecraft; Horror.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado como trabalho para a conclusão da disciplina “A Filosofia do Horror; o Horror da Filosofia” do período de 2021.2 do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UERJ.

<sup>2</sup> Mestrando do Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). E-mail: [mangia gustavo@gmail.com](mailto:mangia gustavo@gmail.com).

<sup>3</sup> Professora do Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). E-mail: [fatimaregisoliveira@gmail.com](mailto:fatimaregisoliveira@gmail.com).

## Introdução

Nascido na cidade de Providence, do estado de Rhode Island dos Estados Unidos da América no ano 1890, Howard Phillips Lovecraft marcaria o mundo com seu horror fantástico, inaugurando um subgênero que viria a ser conhecido como “horror cósmico”. Falecendo em 1937 em relativa pobreza, as obras do autor só seriam reconhecidas e repercutidas transnacionalmente (JENKINS, 2014) décadas após seu falecimento. Em vida, Lovecraft costumava publicar apenas em revistas de um nicho do horror e do fantástico não muito renomadas, como a *Weird Tales*.

O jovem Howard teve uma infância difícil, como muitos pesquisadores conforme Kurtz (2015) e Garcia (2019) apontam, baseados nos estudos de Joshi e outros biógrafos. O pai do escritor de Cthulhu morreria quando este tinha apenas 3 anos de idade, deixando o filho para ser criado pela mãe, tias e avô materno, que viria a falecer 8 anos depois. Lovecraft foi uma criança muito apegada ao avô, que lhe nutriu uma forte paixão pela literatura, em especial pelas obras de Edgar Allan Poe, mas também se mostrou interessado por ramos da ciência, como astronomia (CONLEY, 2017). Após a morte do avô, a situação financeira da família se tornou dura, e Lovecraft, já de saúde frágil, teve dificuldades escolares. Jamais completando o ensino tradicional, o autor trabalhou com jornais e revistas e posteriormente começou a escrever suas obras de horror, de onde recebia dinheiro suficiente para viver de forma humilde. Lovecraft viria a morrer aos 46 anos de um câncer não tratado e, sem saber, suas obras influenciariam gerações de escritores, diretores, artistas, desenvolvedores de jogos e muito mais.

14

## Inspirações e preconceitos

Em sua dissertação, Kurtz (2015) denota que H.P. Lovecraft não possuía apreço por jogos ou esportes, porém, ele viria a dar raízes a diversos títulos inspirados em suas obras até os dias de hoje. Existe uma grande quantidade de jogos que tentam transpor detalhe por detalhe os contos do autor, entretanto, é de se esperar que ainda mantenham suas particularidades. Afinal, uma “adaptação perfeita” é um conceito irreal e isso pode ser uma coisa positiva.

Dois dos principais pontos da obra do autor são seu preconceito racial e xenofobia, que acabam por se mostrar os mais terríveis horrores de sua obra, pois, diferentes do grande Cthulhu, são completamente reais. Mesmo depois de quase um século de seu horror, ainda é importante questionar se o verdadeiro monstro não era o próprio Lovecraft: sua firme crença na supremacia de uma linhagem anglo-saxã e na inferioridade de basicamente qualquer outra etnia são capazes de maiores assombros do que os indescritíveis tentáculos e horrores de seus contos. Para ler suas obras, é preciso enfrentar esse aspecto, pois, assim como muitos de seus monstros certas vezes se

escondem em plena vista como Wilbur Whatelley em *Horror em Dunwich* e os habitantes da cidade de Innsmouth em *A Sombra sobre Innsmouth*, também nos deparamos com a monstruosidade do preconceito do autor escondida em seus textos, nunca sabendo se na próxima página nos depararemos com uma de suas indescritíveis criaturas ou de seus, infelizmente, muito descritíveis pensamentos sobre personagens que não compartilham de uma linhagem e da cultura branco-europeia inglesa. Se existe algo da obra de Lovecraft que é melhor manter exclusivamente nas páginas de seus escritos é este aspecto.

Sua [de Lovecraft] aversão por tudo que não fosse "nórdico" ou "anglo-saxão" surge de um sistemático conjunto de crenças racistas, altamente vinculado à antropologia vergonhosa do século XIX, o braço pseudocientífico do imperialismo ocidental. (POOLE, 2021, p. 17)

Para um autor que escrevia primariamente sobre a insignificância humana perante a vastidão do universo (GARCIA, 2019), Howard Phillips Lovecraft possui uma visão semelhante em certos aspectos com o movimento modernista. Os seus monstros são uma alegoria para o medo do desconhecido, que encontra suas raízes nos próprios medos do autor de etnias e culturas que lhe eram estranhas. Não é à toa que os personagens que representavam os cultistas e os fanáticos das criaturas eram representados por outras etnias ou por personagens não cultos. Enquanto isso, muitos dos seus protagonistas eram similares ao próprio Lovecraft, pertencentes a uma suposta parcela culta norte-americana de etnia branco-europeia, resistindo às mudanças impostas pelos estranhos seres desconhecidos, até que finalmente sucumbiam e perdiam a sanidade. Tudo isso representa um grande medo e aversão do autor pelo que lhe era estrangeiro: o que era basicamente tudo que não era comum na cidade de Providence em sua infância. Mais especificamente, o medo de Lovecraft era de que a sua própria cultura e ideais anglo-saxões perdessem seu espaço para a cultura vizinha (GARCIA, 2019). Nessa linha de argumentação, como já comentamos em outro texto:

Deste modo, o corpo do sujeito moderno, entendido como uma essência humana universal, constitui uma identidade a partir do reconhecimento da diferença: os negros, os estrangeiros, os animais, os miseráveis e as mulheres.

Diferente dos gregos que assimilavam suas alteridades, os modernos não incorporam as outras culturas. Talvez pudéssemos concluir que pretendiam que sua cultura fosse assimilada pelos outros povos. Ao contrário, parece que com o pretexto de modernizar os outros povos, os modernos impuseram seus padrões culturais, com o objetivo de dominação e não de mistura. As identidades modernas são totalizantes, territorializadas e estáveis. (RÉGIS, 2003, p. 28)

### A influência lovecraftiana

Retornando ao tópico anterior, uma das coisas mais interessantes nos jogos baseados nos contos de Cthulhu e dos outros horrores interdimensionais do autor de Providence é como que estes sistemas de jogos são capazes de expandir elementos e criar novos a partir das ideais iniciais, dando

nova vida a este estilo de horror centenário. O jogo de RPG de mesa<sup>4</sup> de 1981, *Call of Cthulhu*, que compartilha do mesmo nome do conto original de Lovecraft, viria a popularizar um elemento que se tornaria quase que um componente constante nos jogos que incorporam elementos de terror e horror como características principais: um sistema de sanidade. Como o nome implica, este sistema serviria como uma via de regras para sintetizar a perda de sanidade e a gradual queda da lucidez dos personagens humanos de Lovecraft, um dos outros aspectos mais marcantes de suas obras.

Alguns dos jogos populares que viriam a explorar este tipo de sistema são: o videogame *Bloodborne* (2015), cujo personagem protagonista possui um atributo chamado *Insight*<sup>5</sup>, que só pode ser aumentado conforme o jogador avança no jogo, causando efeitos diversos, que variam desde o som de um bebê chorando que acompanha o jogador para onde este vai até novos monstros aparecendo em cenários onde antes não se encontravam; *Darkest Dungeon* (2016), onde os personagens que o jogador controla possuem uma barra<sup>6</sup> de sanidade que pode diminuir dependendo do tipo de golpe que os monstros do videogame usam, fazendo com que recebam uma “loucura” quando a barra acaba que pode prejudicar o personagem; e o jogo de tabuleiro *Mansions of Madness* (2011), onde os personagens dos jogadores podem encontrar “cartas de insanidade” dentro do jogo ao perderem todos os seus pontos de sanidade, mudando a forma que jogam e a forma que vencem o jogo.

É interessante observar como que todos os jogos mencionados são diretamente ou indiretamente baseados nas obras de Lovecraft. No caso do RPG de mesa *Call of Cthulhu* e no jogo de tabuleiro *Mansions of Madness*, isso é até parte do seu texto promocional, mencionando o autor explicitamente<sup>7</sup>. Embora *Bloodborne* e *Darkest Dungeon* não façam igual, também se torna óbvio as referências lovecraftianas nos jogos a qualquer pessoa familiar com sua obra.

Aliás, muitos outros títulos também se encaixam junto dos últimos dois nessa lista de jogos com influências bem aparentes. *Carrion* (2020) se descreve como um jogo de “horror reverso”, colocando o jogador no controle de uma criatura amorfa nos moldes de um monstro de Lovecraft. Os videogames da franquia iniciada por *Castlevania* (1986) colocam o jogador no controle de um caçador de monstros que enfrenta uma gama de criaturas que parecem tiradas das páginas de um

---

<sup>4</sup> RPG é uma sigla para o termo em inglês “Role-Playing Game”, que pode ser traduzido por “Jogo de Interpretação de Papéis”. RPG é um gênero de jogos tanto eletrônicos como de tabuleiro que coloca o jogador no controle de um personagem. O jogador é “incentivado” a incorporar a personalidade e o comportamento do personagem, normalmente envolvendo muitas decisões e dando uma liberdade maior a uma pessoa do que em outros tipos de jogos.

<sup>5</sup> Discernimento, em tradução livre.

<sup>6</sup> Por barra, compreendemos um elemento visual que indica mudanças em um determinado atributo na tela do jogador. O mais famoso exemplo deste tipo é a famosa “barra de vida” que uma grande quantidade de videogames usa para ilustrar os pontos de vida do personagem.

<sup>7</sup> No Brasil, os jogos são publicados respectivamente pela Editora New Order ([https://www.catarse.me/chamado\\_de\\_cthulhu?ref=user\\_contributed](https://www.catarse.me/chamado_de_cthulhu?ref=user_contributed)) e pela Galápagos Jogos (<https://www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-mansions-of-madness/produto/MOM001>).

conto do autor de Providence. Alguns dos principais exemplos são os *merman*, homens peixe que saltam de corpos d'água para emboscar o jogador e as criaturas aladas com face de polvo, malachi, que no jogo *Castlevania: Dawn of Sorrow* (2005) não apenas se assemelham em descrição física com o monstro Cthulhu, mas recebem uma descrição no bestiário do jogo que parece estabelecer uma outra fonte de inspiração com os seres de Lovecraft: "Um ser pagão de tempos ancestrais que causa temor a todos com sua presença"<sup>8</sup>.



Figura 1 – MONSTRO DO VIDEOGAME CARRION. Fonte: EPIC GAMES STORE<sup>9</sup>.



Figura 2 – MALACHI DOS JOGOS *CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW* (2005) E *CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN* (2006) DO CONSOLE NINTENDO DS. Fonte: WIKIVANIA: ENCYCLOPEDIA OF DARKNESS<sup>10</sup>.

Até mesmo nos videogames mais populares em âmbito transnacional podemos ver esse tipo de influência. *League of Legends* (2009-), um dos mais jogados no mundo na última década, utiliza

<sup>8</sup> Tradução nossa do original para a edição americana do videogame. "A pagan being from ancient times that strikes fear into all in its presence."

<sup>9</sup> Disponível em:

[https://cdn1.epicgames.com/7c6d889f36124ae4b6269f8e1698a547/offer/EGS\\_CARRION\\_PhobiaGameStudio\\_S3-2560x1440-790cef9b876a79f75582490ebd1e6ee4.jpg](https://cdn1.epicgames.com/7c6d889f36124ae4b6269f8e1698a547/offer/EGS_CARRION_PhobiaGameStudio_S3-2560x1440-790cef9b876a79f75582490ebd1e6ee4.jpg). Acesso em: 19 dez. 2022.

<sup>10</sup> Disponível em: <https://castlevania.fandom.com/wiki/Malachi>. Acesso em: 19 dez. 2022.

da estética do horror lovecraftiano em diversos aspectos de seu jogo e de seu universo transmidiático, a exemplo dos personagens jogáveis Vel'Koz e Cho'Gath, assim como os demais personagens do "Vazio" no videogame, uma outra dimensão controlada por deuses ancestrais chamados de Observadores. O livro *Reinos de Runeterra* (2020), guia oficial da história do universo de *League of Legends*, contém um parágrafo para a descrição do "Vazio" que possui semelhanças com o estilo de horror cósmico e a real falta de poder e relevância da humanidade nas maquinações da existência e o tópico da destruição da sanidade da mente humana, atributos pelo qual as obras de Lovecraft ficaram tão famosas.

Lançado estrondosamente a existência com o surgimento do universo, o Vazio é uma manifestação da vastidão inatingível daquilo que jaz além. É uma força de apetite insaciável, que espera uma eternidade até que seus mestres, os misteriosos Observadores, marquem o momento final da destruição. Quando um mortal é tocado por esse poder, ele deslumbra uma agonizante irrealdade eterna, que é o suficiente para estilhaçar até as mentes mais fortes. (RIOT GAMES, p. 253, 2020)

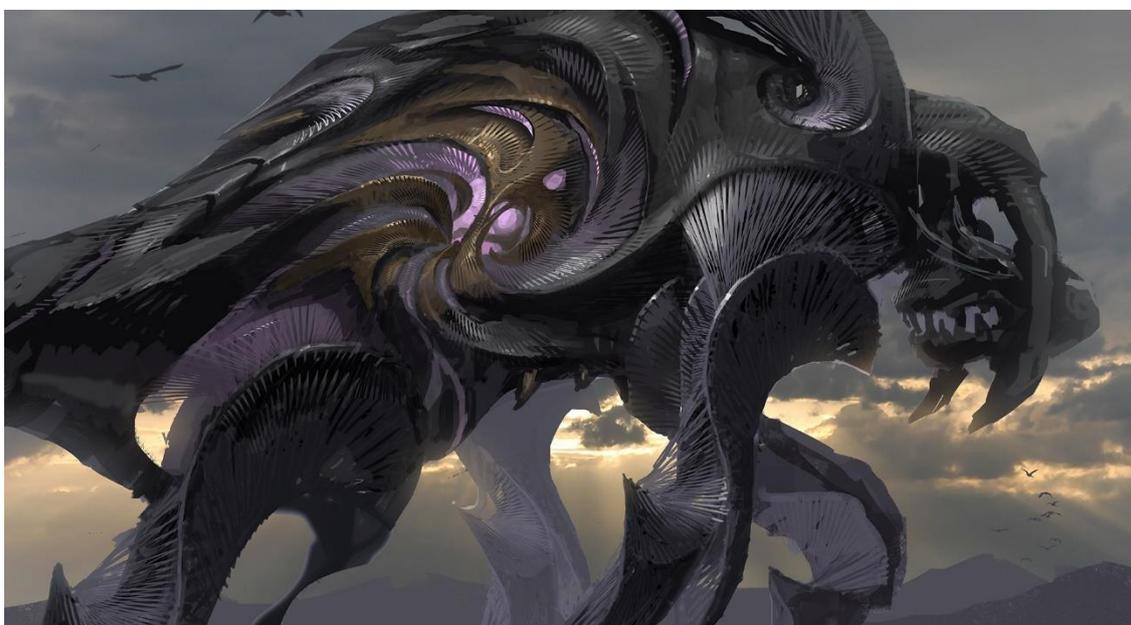


Figura 3 – “A CRIA DO VAZIO”. Fonte: RIOT GAMES<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Disponível em: [https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/region/void/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/void/). Acesso em: 19 dez. 2022.



Figura 4 – “O TOQUE DO VAZIO”. Fonte: RIOT GAMES<sup>12</sup>.

A franquia *Warcraft*, mais especificamente *World of Warcraft* (2004-), poderia encher páginas e páginas de referências se colocadas em uma lista. Dessa forma, serão citadas apenas as mais marcantes. Alguns dos nomes são muito parecidos com os de personagens e lugares de Lovecraft, como o planeta “Azeroth” de *Warcraft* que se assemelha a criatura “Azathoth”, como notado por Kurtz (2015). Os “Deuses Antigos” do videogame, que vem de uma região interdimensional do espaço sideral chamada “Vazio”, possuem incríveis semelhanças com os “Antigos” de Lovecraft. Além de suas formas físicas parecerem algo diretamente influenciado pelo estilo cheio de tentáculos e olhos do horror do autor de Providence, até mesmo seus nomes também se assemelham com o de outras criaturas de Lovecraft, a exemplo de “C’thun” e “Cthulhu” e também de “Yogg-Saron” e “Yog-Sothoth”. De poder imenso e incompreensível, esses Deuses Antigos têm como objetivo corromper o mundo e a existência, cuja corrupção tem como principal característica a insanidade. Vale ressaltar que os Deuses Antigos possuem também uma grande quantidade de cultistas no mundo do jogo, que não apenas os veneram, mas fazem de tudo para que retornem. O último exemplo é o do “sacerdote da sombra”, classe jogável de personagens de *World of Warcraft*, que permite aos jogadores controlarem a magia da região do Vazio de onde vem os Deuses Antigos, usando seus poderes de corrupção ao seu favor. De invocar tentáculos a causar o efeito de “medo” em seus oponentes, o sacerdote da sombra também possui uma barra de sanidade exclusiva, que ao chegar ao máximo de insanidade, lhes dá um poder maior por um tempo limitado.

Um último ponto interessante a se trazer é o de que vários jogos trazem um título similar ao próprio nome de Lovecraft, como o gigante dos videogames *Minecraft* (2011), os jogos de estratégia em tempo real *StarCraft* (1998) e *StarCraft II* (2010), e a já mencionada franquia *Warcraft*. Kurtz

<sup>12</sup> Disponível em: [https://universe.leagueoflegends.com/pt\\_BR/region/void/](https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/void/). Acesso em: 19 dez. 2022.

(2015) acredita que o último título seja uma referência direta: “O próprio nome do jogo é uma modificação do sobrenome do autor, trocando a palavra “love” (amor) por “war” (guerra)”. Entretanto, é difícil apontar estes títulos como uma referência ao do autor de Providence, já que cada um deles envolve diretamente “construção”, que na língua original dos desenvolvedores, a inglesa, a palavra usada é *craft*, o que pode apontar uma outra possível motivação para as nomenclaturas. No caso de *Warcraft*, em matéria de Bryan Menegus para o site jornalístico de games Kotaku, entrou-se em contato com Patrick Wyatt, ex-funcionário da Blizzard Games, empresa responsável pelo desenvolvimento de *Warcraft*. Wyatt, que trabalhou na produção e programação dos jogos iniciais dessa franquia, revelou que o nome não possui explicação profunda e apenas foi escolhido por “soar legal”<sup>13</sup>.

O horror de Lovecraft acabou sendo tomado pelos fãs, mudando conforme o tempo passa para atender a uma demanda cada vez mais crescentes de nichos especializados que sentiam a vontade de unir este gênero com outros, sendo ressignificado pela cultura de fãs (JENKINS, 2009; 2014). O autor de Providence não seria capaz de imaginar a infinidade de *hentai*<sup>14</sup> (assim como jogos *hentai*) e *horrorporn*<sup>15</sup> que contém tentáculos e criaturas inspiradas nas suas<sup>16</sup>. Porém, não é necessário que se vá até o erotismo para ter noção da influência lovecraftiana por fora de sua área de origem. No campo dos videogames, a recente comédia romântica *Sucker for Love: First Date*<sup>17</sup> (2022) foi lançada com a premissa de o jogador conhecer, ganhar a afeição e namorar personagens baseadas nos monstros de Lovecraft, que no próprio trailer do videogame são reveladas por serem Cthulhu, Hastur e Nyarlathotep<sup>18</sup>. Outro elemento a se destacar é que o videogame não possui raízes apenas nas obras do autor, mas também nos animes para o público feminino dos anos 80 e 90, criando uma combinação singular. Contando com análises feitas por fãs na plataforma Steam de 98% de aprovação em 1728 críticas de usuários no momento deste artigo<sup>19</sup>, o jogo se prova um sucesso com fãs de um grupo de nicho.

<sup>13</sup> Disponível em: <https://kotaku.com/how-warcraft-got-its-name-1838669881>. Acesso em: 19 dez. 2022.

<sup>14</sup> Hentai é um gênero de animação japonesa erótica voltado para o público adulto.

<sup>15</sup> Mistura das palavras em inglês para horror e pornô. O gênero de filmes pornográficos pode ser também descrito como uma mistura entre as duas coisas.

<sup>16</sup> Embora no caso dos tentáculos no hentai suas raízes serem encontradas no famoso quadro do século 19 “*蛸と海女*” (O Sonho da Esposa do Pescador, em tradução livre) de Katsushika Hokusai, existe também uma influência lovecraftiana neste gênero, em especial em relação aos monstros.

<sup>17</sup> Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/1574270/Sucker\\_for\\_Love\\_First\\_Date/](https://store.steampowered.com/app/1574270/Sucker_for_Love_First_Date/). Acesso em: 19 dez. 2022.

<sup>18</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=vhrhr-pgBLA&ab\\_channel=GameTrailers](https://www.youtube.com/watch?v=vhrhr-pgBLA&ab_channel=GameTrailers). Acesso em: 19 dez. 2022.

<sup>19</sup> Referente ao dia 19 de dez. de 2022, 11 meses após o lançamento do videogame.

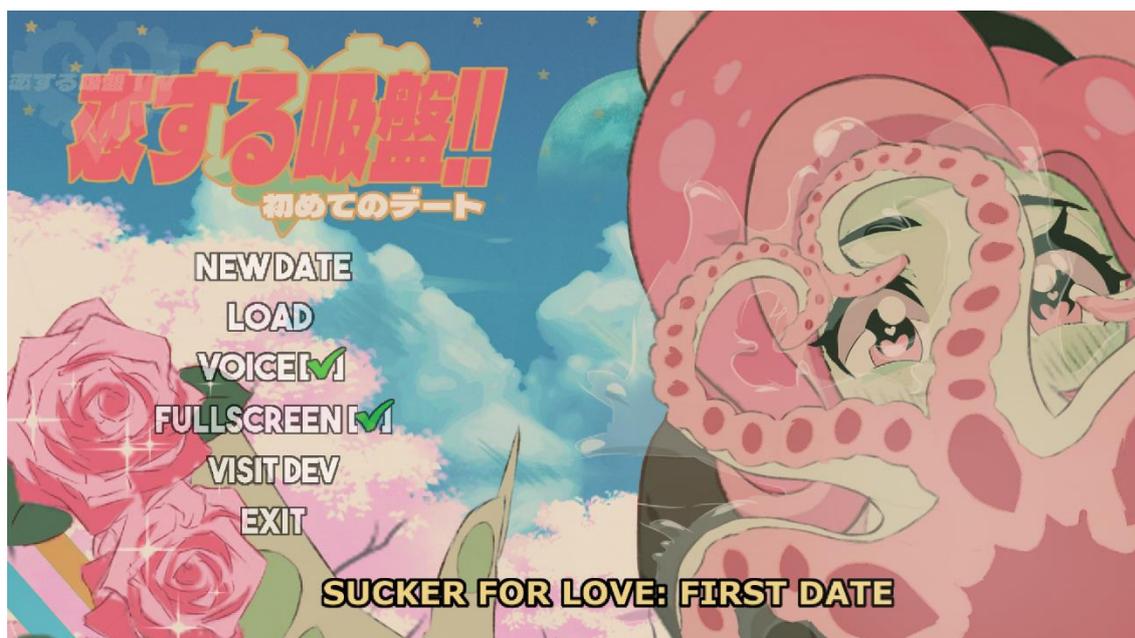


Figura 5 – CAPTURA DE TELA DO MENU PRINCIPAL DO VIDEOGAME *SUCKER FOR LOVE: FIRST DATE*. Fonte: ELABORADO PELOS AUTORES.

Os monstros lovecraftianos não são mais os mesmos criados nos anos 20. Eles passam por uma nova fase, de reapropriação, impulsionada pelos ambientes virtuais socializantes – os Sites de Redes Sociais. No contexto da cibercultura, as estruturas de produção encontram-se diluídas, e grupos de pessoas que compartilham dos mesmos gostos – os fãs – se reúnem em Sites de Redes Sociais e apropriam-se de conteúdos previamente produzidos, criando novas maneiras de manifestar suas identidades e opiniões, negociando espaços e capital social (KURTZ, 2015, p. 13).

Kurtz aponta como que os fãs das obras de Lovecraft as ressignificam em ambientes de discussão e sociabilidades online, com as redes sociais, porém, é interessante observar como que jogos como *Sucker for Love: First Date* já levaram este aspecto a um patamar mais elevado, originando produtos comerciais baseados nessas ressignificações.

### Ação e Investigação: Call of Cthulhu e Call of Cthulhu

Os jogos mencionados até agora, com a exceção do RPG de mesa *Call of Cthulhu* e do jogo de tabuleiro *Mansions of Madness*, não são jogos explicitamente lovecraftianos, apenas emulando alguns de seus elementos em suas experiências de jogo. Existem uma gama de videogames que procuram uma transposição direta das obras do autor, como *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) da desenvolvedora Headfirst Productions. Apesar de ter o mesmo nome do conto do monstro Cthulhu, o videogame utiliza muito mais da história de *A Sombra sobre Innsmouth* do que do primeiro. O título possui algumas notórias cenas que possuem uma grande atenção com os detalhes da obra original, especialmente nas primeiras horas do videogame, onde o jogador é colocado para explorar a cidade de Innsmouth, como no conto, até culminar em uma cena de perseguição extremamente similar à encontrada nas páginas originais. A direção do jogo, porém,

eventualmente se divide da história da de Olmstead, tomando seu próprio rumo e buscando influências em outras obras de Lovecraft.

*Call of Cthulhu* (2018) da Cyanide Studios, ao contrário do que inicialmente parece, não é uma adaptação do conto original de 1928, mas sim do RPG de mesa de 1981 e, talvez por isso, represente uma transposição ainda mais fiel do que o anterior. *Dark Corners of the Earth* tenta levar o ângulo da gameplay em certos momentos para o estilo de jogos de tiro em primeira pessoa, onde o jogador é capaz de atirar e matar as monstruosidades do jogo. Neste quesito, o videogame se diferencia dos contos de onde é baseado por ir contra uma das características básicas do horror lovecraftiano: a insignificância humana. O autor estadunidense sempre coloca seus personagens perante os desconhecidos monstros em uma perspectiva de irrelevância, demonstrando justamente a falta de controle ou agência que os seres humanos possuem em comparação.

Enquanto isso, *Call of Cthulhu* da Cyanide Studios, por ser calcado na experiência do RPG de mesa, leva o videogame para o lado da investigação, temática costumeiramente seguida não somente pelo jogo de 1981, mas também por muitos dos próprios contos de Lovecraft. O jogador encarna um detetive particular contratado para desvendar o mistério das estranhas mortes de uma proeminente família que vivia em uma pequena cidade em uma ilha remota. O videogame, especialmente na sua primeira metade, se foca principalmente na investigação, na solução de enigmas apresentados, na exploração da cidade e na interação com seus habitantes. Logo, o detetive é capaz de perceber estranhezas no caso e também no comportamento de certos personagens que interage, culminando em confrontos com alguns dos habitantes e com um grupo de cultistas secreto. Apesar do uso da palavra “confronto”, quase todas as situações devem ser resolvidas à base do diálogo com os personagens ou com o uso de furtividade para se esgueirar por certas partes do jogo. Os monstros lovecraftianos praticamente não aparecem no jogo, com a exceção de um embate com uma criatura devoradora de homens chamada de *Dimensional Shambler* (um dos seres que aparece no conto *O Horror no Museu*), e de Leviathan, monstro marinho criado para o videogame, cujas interações com o protagonista tem o propósito de minar sua sanidade e influenciar suas escolhas. O próprio Cthulhu aparece apenas por alguns segundos em um dos 4 possíveis finais e apenas de forma obscurecida.

Apesar dos esforços equivocados dos “contempladores da terra cegados por si mesmos” para igualar os deuses de Lovecraft aos elementos, essas entidades permanecem inteiramente dentro do reino do desconhecido. Os deuses fictícios de Lovecraft são relegados ao plano de fundo de suas histórias – eles nunca são o ponto focal e raramente, ou nunca, a causa ou razão para o desenrolar dos eventos – o que é um elemento importante do que torna o horror de Lovecraft horrível. De fato, apenas o que existe além do

pensamento, dentro do vazio desconhecido, pode instilar o verdadeiro horror (PEAK, 2011, p. 164, tradução nossa)<sup>20</sup>.

O videogame da Cyanide Studios evoca a mesma sensação de insignificância gradativa que os contos de Lovecraft fazem conforme vão avançando, deixando o jogador na situação que muitos dos protagonistas do autor se encontram: assustados e impotentes. Os jogos da Cyanide Studios e da Headfirst Productions se mostram bem diferentes, apesar de ambos tratarem do mesmo tema e apresentarem similaridade como se passarem em cidades pequenas litorâneas dominada por cultos. Ambos os videogames também possuem um sistema de sanidade, embora sejam usados de forma bem distinta.

Em *Dark Corners of the Earth* apenas olhar para os sinistros detalhes do jogo fazem a barra de sanidade do personagem descer, mas é possível regenerá-la derrotando inimigos ou encontrando áreas de repouso. É um sistema importante para o jogador manter sua atenção, pois, caso a sanidade do personagem caia, consequências como a tela do jogo embaçar podem ocorrer, levando a dificuldades principalmente nas cenas de ação. Adicionalmente, caso a sanidade do protagonista caia demais, é possível que um fim de jogo prematuro aconteça devido ao personagem se tornar insano permanentemente ou por optar o suicídio.

Enquanto isso, o *Call of Cthulhu* de 2018 possui um sistema de sanidade que é quase impossível de o jogador administrar, já que avançar em sua história conseqüentemente resultará na diminuição desse atributo, mesmo que sejam feitas as opções que o jogo dá para o protagonista manter sua sanidade, como consumir bebidas alcóolicas e fugir em momentos de pânico. Talvez uma escolha intencional dos desenvolvedores, já que dessa forma o videogame se assemelha ainda mais a tendência de Lovecraft de fazerem seus personagens enlouquecerem cada vez mais à medida que os contos avançam.

Com seus contos do Mythos, Lovecraft procurou enfatizar a realidade como apoiada pelo pensamento científico - a realidade que torna o horror horrível - que a vida humana não tem sentido, o próprio cosmos é frio e insensível, e que o verdadeiro conhecimento dessa realidade pode levar à beira da insanidade. Além disso, apenas a insanidade pode ser considerada uma fuga do conhecimento oneroso inteiramente real demais e, portanto, isolante e impossível de comunicar aos outros. (PEAK, 2020, p.167. Tradução nossa)<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> "Despite the misguided efforts of "self-blinded earth-gazers" to equate Lovecraft's gods with the elements, these entities remain entirely within the realm of the unknown. Lovecraft's fictional gods are relegated to the background of his stories — they are never the focal point and rarely, if ever, the cause or reason for the unfolding of events — which is an important element of what makes Lovecraft's horror horrific. Indeed, only that which exists beyond thought, within the vacuous unknown, can instill true horror."

<sup>21</sup> "With his Mythos tales, Lovecraft sought to emphasize reality as supported by scientific thought — the reality that makes horror horrific — that human life is without meaning, the cosmos itself cold and unfeeling, and that true knowledge of this reality could drive one to the brink of insanity. Further, only insanity can be considered an escape from burdensome knowledge entirely too real and therefore isolating and impossible to communicate to others."

## Jogos Ciclóticos

Lovecraft escreve de um jeito particular quando descreve criaturas ou outros detalhes do horrível em suas obras. Sem economizar adjetivos, o autor de Providence utiliza de diversos floreios que muitas vezes não querem dizer nada para decorar o desconhecido, o misterioso e o estranho, como por exemplo o adjetivo “ciclótico” (ou *cyclopean*, no original em inglês) que o autor costumeiramente usa.

Na mitologia grega os ciclopes eram gigantes imortais com um olho só no meio da testa, que trabalhava com Hefesto como ferreiros, forjando os raios usados por Zeus. Uma breve busca em dicionários online revela que o adjetivo “ciclótico” é aplicado como um sinônimo para as palavras enorme ou gigantesco e pode ser usado para “monumentos antigos, também chamados pelásgicos, formados de enormes blocos irregulares amontoados sem argamassa” (DICIO, dicionário online)<sup>22</sup>.

Entretanto, Lovecraft usa esse adjetivo, assim como outros, além de seus significados originais, de forma exacerbada, quase sempre utilizando-os com um tom dramático. Ao descrever certas características dos seus monstros de forma ambígua e muitas vezes com detalhes que não querem dizer nada realmente, o autor revela a intenção de não descrever essas criaturas, mantendo as ideias do seu horror incompreensível, desconhecido e estranho.

Um exemplo está na descrição da forma monstruosa do personagem de Wilbur Whateley, no conto *O Horror em Dunwich*, onde Lovecraft, após descrever as características físicas da criatura que Whateley se tornou, também se demora nos seus floreios sobre sua impossibilidade de descrição.

A coisa, contudo, sobrepujava todas as outras imagens de uma vez só. Seria vulgar, e não de todo preciso, dizer que caneta humana alguma poderia descrevê-la, mas é possível afirmar com propriedade que nenhuma imagem vívida dela poderia ser concebida por qualquer um cujas ideias a respeito de forma e substância tivessem apreço demais pelos aspectos comuns da vida neste planeta e as conhecidas três dimensões (LOVECRAFT, 2021, p. 47).

A maior parte dos videogames e das outras mídias focadas no aspecto da imagem acabam por normalmente se distanciar deste aspecto de sua escrita justamente pelo aparecimento do monstro, que por mostrá-lo, quebra essa característica de impossibilidade e estranheza descritiva.

O problema com os alienígenas de Lovecraft não é que eles sejam alienígenas, mas que são intensamente grotescos. Dado isso, e dada a tendência dos narradores de usar uma linguagem carregada, muitos leitores assumiram que os alienígenas são maus. Eles não são maus – ou bons. Eles não estão na escala humana da moralidade. (...) Eles existem totalmente fora das concepções humanas de linguagem, incluindo moralidade e ética. Eles são totalmente desumanos e servem para lembrar os leitores, através de seu grotesco, da natureza abstrata da moralidade humana. Os monstros de Lovecraft são monstruosos na

<sup>22</sup> Trecho e significados extraídos da página do dicionário online Dicio: <https://www.dicio.com.br/ciclopico/>. Acesso em: 18 dez. 2022.

medida em que lembram ao leitor que toda ideia de decência e bondade humana é tão abstrata e ficcional quanto os próprios monstros. (CONLEY, 2017, p.9. Tradução nossa.)<sup>23</sup>

Uma escolha que *Call of Cthulhu* da Cyanide Studios fez que remeteu a esse estilo de escrita de Lovecraft foi a já mencionada baixa frequência de aparição dos monstros. Ao limitar suas aparições a manter as suas formas majoritariamente obscurecidas de forma que o jogador não tenha uma visão clara da criatura, o videogame expressa ideia similar ao estilo do horror lovecraftiano.

Dessa forma, o *Call of Cthulhu* de onde o jogo eletrônico foi baseado talvez seja o que melhor represente essa característica dos contos originais, já que por ser um RPG de mesa, trabalha justamente com maiores aspectos imaginativos do que visuais. Isso deixa um espaço maior para a mente dos jogadores fluir e dá a liberdade ao mestre do jogo de possivelmente incorporar até mesmo o estilo de escrita de Lovecraft em sua narração.

### Considerações finais

O presente artigo procurou estabelecer uma discussão entre os elementos do horror característico do escritor H.P. Lovecraft com diversos atributos de jogos que se inspiraram em suas obras. Foram avaliados aspectos desses jogos e como se relacionam em questão de similaridade com o estilo narrativo do autor de Providence, porém, vale ressaltar que nenhum comentário teve a intenção de justificar ou dar mais mérito a um jogo em relação a outro, sendo apenas um fator de reflexão das adaptações e apropriações deste estilo de horror ao longo de décadas de trabalho criativo por desenvolvedores de jogos através do mundo. Um jogo de tabuleiro, RPG de mesa ou videogame não é melhor que os demais por seguir mais fielmente um material fonte de quase um século atrás.

As criações de Lovecraft evoluíram e foram apropriadas por seus fãs com o passar do tempo, sendo ressignificadas em tipos de obras totalmente diferentes do que o autor originalmente imaginava, como demonstrado pelo exemplo do videogame *Sucker for Love: First Date*. Adicionalmente, também foram introduzidos certos fatores que se tornaram uma constante no subgrupo de jogos influenciados pelo horror de Lovecraft, como os sistemas de sanidade. Hoje, com a grande quantidade de elementos midiáticos inspirados nas criações lovecraftianas, algumas pessoas certamente se sentem familiarizadas a seres como o Cthulhu sem jamais ter lido um conto do autor.

---

<sup>23</sup> "The issue with Lovecraft's aliens is not that they are alien, but that they are intensely grotesque. Given that, and given the narrators' tendency to use loaded language, many readers have assumed that the aliens are evil. They are not evil – or good. They are not on the human scale of morality at all. (...) They exist totally outside human conceptions of language, including morality and ethics. They are totally unhuman, and serve to remind readers, through their grotesqueness, of the abstract nature of human morality. Lovecraft's monsters are monstrous inasmuch as they remind the reader that every idea of human decency and goodness is as abstract and fictional as the monsters themselves."

É curioso perceber como que este exercício de reflexão sobre uma temática de horror revelou como que as obras de Lovecraft se tornaram as raízes de tantos jogos inteiramente diferentes, apesar de calcados nas mesmas influências. Isso tudo contando apenas o campo dos jogos, que é consideravelmente pequeno levando em consideração a enorme quantidade de áreas do entretenimento e da cultura influenciadas pelos mesmos trabalhos. Mais curioso que isso, talvez apenas o fato de que ironicamente H.P. Lovecraft se mostrava uma pessoa de mentalidade ferrenha e com fortes preconceitos.

## REFERÊNCIAS

CONLEY, Greg. Lovecraft's terrestrial terrors: morally alien earthlings. **Revista Abusões**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p. 7 – 43, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2017.27816>. Acesso em: 28 jan. 2022.

GARCIA, Yuri. **Strange Aeons in Dark Rooms**: a mitologia de Lovecraft na cultura contemporânea e suas apropriações cinematográficas. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: [https://www.bdt.d.uerj.br:8443/bitstream/1/8850/1/Tese\\_Yuri%20Garcia%20Piedade%20Kurylo.pdf](https://www.bdt.d.uerj.br:8443/bitstream/1/8850/1/Tese_Yuri%20Garcia%20Piedade%20Kurylo.pdf). Acesso em: 01 fev. 2022.

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

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

KURTZ, Gabriela. **O despertar de Cthulhu na cibercultura**: as ressignificações do personagem de H.P. Lovecraft realizadas por fãs no Facebook. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/4606/1/466516.pdf>. Acesso em: 01 fev. 2022.

LOVECRAFT, Howard Phillips. O Horror em Dunwich. *In*: MENEZES, Christiano. **Lovecraft medo clássico**. Rio de Janeiro: Darkside, 2021. p. 25 – 74.

PEAK, David. Horror of the real: H.P. Lovecraft's Old Ones and contemporary speculative philosophy. *In*: ROSEN, Matt. **Diseases of the head**: essays on the horrors of speculative philosophy. [S.l.]: Punctumbooks, 2020. p. 163 – 179.

POOLE, Scott. Introdução Darkside. *In*: MENEZES, Christiano. **Lovecraft Medo Clássico**. Rio de Janeiro: Darkside, 2021. p. 11 – 21.

RÉGIS, Fátima. Do corpo monstruoso ao mito do ciborgue: os processos de construção de identidade e diferença no ocidente. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 22 – 38, 2003. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/21248>. Acesso em: 27 jan. 2022.

RIOT GAMES. **League of Legends**: reinos de Runeterra. Rio de Janeiro: Galera Record, 2020.

submetido em: 09 dez. 2022 | aprovado em: 13 dez. 2022.

## ***CUIDADO COM A BOLHA ASSASSINA: um estudo sobre a relação entre o gore no cinema e o neoliberalismo***

Julia Ourique<sup>1</sup>  
Leonardo De Marchi<sup>2</sup>

**Resumo:** Os 30 anos que dividiram a versão original de *The Blob* (1958) e a refilmagem homônima, lançado em 1988, apresentaram a *Bolha Assassina* de diferentes formas: ainda mortal e vermelha, mas com graus de violência diferenciados. A primeira versão trazia um alienígena que poderia ser combatido com a união da cidade, enquanto a releitura levava a tela um monstro sedento por carne humana e que matou cruelmente o triplo de personagens que o monstro original. O primeiro lançado no auge do “sonho americano”, enquanto o outro surgiu no governo neoliberal de Ronald Reagan. A ideia deste artigo é analisar os filmes e o contexto histórico no qual foram lançados e, a partir deste estudo acreditamos que a exploração da violência nos filmes possui relação com políticas econômicas neoliberais.

**Palavras-chave:** Bolha Assassina; Capitalismo Gore; Neoliberalismo; Gore; Cinema de Horror.

### ***BEWARE OF THE BLOB: a study about the relation between gore in sci-fi cinema and neoliberalism***

**Abstract:** The 30 years between the original version of *The Blob* (1958) and the homonymous remake, released in 1988, presented the monster in different ways: still deadly and red, but with different degrees of violence. The first version featured an alien that could be fought with the union of the city, while the reboot brought to the screen a monster thirsty for human flesh and cruelly killed triple the characters in comparison of the original movie. The first film was launched at the height of the “American dream”, while the other emerged in the neoliberal government of Ronald Reagan. The idea of this article is to analyze the films and the historical context in which they were released and, based on this study, we believe that the exploitation of violence in films is related to neoliberal economic policies.

**Keywords:** The Blob; Gore Capitalism; Neoliberalism; Gore. Horror Cinema.

### **Introdução**

Um monstro alienígena vem de carona em um meteorito e cai em uma cidade no interior da Califórnia (EUA). A partir desse momento, os adolescentes serão os protetores dos cidadãos de bem

<sup>1</sup> Doutoranda e Mestra em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. E-mail: [juliaourique3@gmail.com](mailto:juliaourique3@gmail.com)

<sup>2</sup> Professor Adjunto da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Membro permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Doutor em Comunicação e Cultura pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. E-mail: [leonardo.demarchi@eco.ufrj.br](mailto:leonardo.demarchi@eco.ufrj.br).

desse lar estadunidense contra a ameaça vermelha que engole todos em seu caminho. Essa é a premissa resumida de *The Blob* (traduzido como *A Bolha Assassina*) que, apesar de seu lançamento original ser realizado durante a Guerra Fria, pouco tem a ver com o comunismo (HARRIS, 2015, p. 225). O filme que trataremos neste artigo é mais um dos que veio na onda dos filmes de Ficção Científica que invadiram o cinema na década de 50 tais como *Guerra dosMundos* (1953), *A Ameaça que Veio do Espaço* (1953), *Vampiros de Almas* (1956), *Planeta Proibido* (1957), *O Incrível Homem que Encolheu* (1957), entre tantos outros. De acordo com Bill Warren (2010, p. 28), um filme de ficção científica é “um filme de fantasia em que o elemento fantástico é racionalizado como sendo explicável em termos científicos”, portanto *A Bolha Assassina* se encaixa nesta definição, pois na sua versão original e na refilmagem da década de 80 o monstro vem do espaço, embora na segunda versão seja fruto de um experimento científico macabro originado nos EUA, enviado para o espaço e que retorna à Terra.

No início da década de 50, os filmes de ficção científica eram uma grande parte da indústria cinematográfica americana, porém na época do lançamento de *A Bolha Assassina* (1958) a onda já chegava em seus últimos anos tendo perdido público para a televisão (WARREN, 2010; DOHERTY, 2002). O cinema que anteriormente era feito para toda a família, a partir da metade da década de 50 perdeu o seu apelo: as famílias estavam em casa assistindo TV. A fim de continuar relevantes as histórias nos filmes começaram a apelar cada vez mais para o público de adolescentes, excluindo adultos da trama principal.

Durante a década de 1950, o filme de ficção científica como o conhecemos hoje nasceu. Antes disso, os filmes que continham elementos de ficção científica eram quase sempre, principalmente, outra coisa. Um filme de monstro, um mistério, um filme de terror - não um verdadeiro filme de ficção científica em qualquer sentido. Os enredos chegaram a enfatizar a relação entre as pessoas e a ameaça da nova descoberta (planeta, invasor, etc.), enquanto antes o elemento de ficção científica havia interferido sobre relacionamentos de personagens já existentes. Durante os anos 50 as histórias começaram a ser centradas em coisas (nos vários sentidos da palavra), ao invés de ter pessoas como protagonistas. (WARREN, 2010, p. 36).

A *coisa* principal que falamos neste artigo é um alienígena rosa que pode chegar ao tamanho de um prédio, que desintegra pessoas e que somente o frio pode parar. Mas são as diferenças em suas versões para o cinema que nos atraíram para a escrita. *A Bolha Assassina* é fruto de sua época e traz em suas narrativas duas sociedades diferentes: a cidade do interior que após presenciar cerca de 14 mortes se une para derrotar um monstro contando com o apoio das autoridades de segurança locais; e a cidade do interior que conta com quase uma centena de mortes violentas, conta com cidadãos que não agem em prol da comunidade e ainda são traídos pelo governo federal em que confiaram. A narrativa juvenil e inocente da obra original, de 1958, reflete adolescentes que eram definidos por Doherty (2002, p. 86) como “atraentes em sua ignorância e

confiantes mesmo quando confusos” e, que diferente de seus pais (com infância no pós-depressão e juventude durante a guerra), ainda acreditavam que poderiam mudar o mundo. A violência que rege o *remake* da década de 80 é fruto de um país conservador sob a política neoliberal de Ronald Reagan (MELLO FILHO, 2010) e trazia o *gore* das mortes representadas na tela como uma forma de se rebelar contra a sociedade moralista da época (SYSKA, 2012, p. 5).

Filmes que apresentam fluidos nojentos ou imagens revoltantes capitalizam exatamente o apelo destes tipos de imagens que as pessoas estão acostumadas a evitar. O poder de tais imagens para atormentar e satisfazer o público é visível no sucesso de filmes que arrecadam bilheterias ao enojar as pessoas. (BELL- METEREAU, 2004, p. 306, tradução nossa<sup>3</sup>).

Esse fenômeno de ser atraído pelo que pode ser entendido como um tabu é chamado de *abjeção* por Julia Kristeva, que trataremos mais profundamente durante o artigo, e é frequentemente associado com os órgãos genitais masculinos e femininos. O que é proibido de ser visto ao vir à público traz com ele um sentimento de inadequação, ainda que seja apenas um monstro que se assemelhe a um *coágulo menstrual* (BELL-METEREAU, 2004), a mera aproximação já é motivo para abjeção: “um ‘algo’ que eu não reconheço como coisa” (KRISTEVA, 1982, p. 2). O monstro que nomeia o filme traz em si a representação do corpo do *Outro*, que se apresenta como novidade e instiga a curiosidade do toque, que é sempre mortal. *A Bolha Assassina* é um monstro *kitsch* dos anos 50 que evoca uma série de significados: a abjeção dos fluidos humanos, a paranoia sobre uma “ameaça comunista” que permeou as décadas de 50 e 80, e como as políticas neoliberais capitalistas agem em nossa sociedade. De certa forma, podemos compreender como se um monstro espacial maligno surgisse do nada e nos debilitasse politicamente, absorvesse todos os nossos recursos e finalmente, nos destruísse ao engolir a nossa individualidade, nos fazendo entender que “não há alternativa” a não ser aceitar sua invencibilidade (PITKIN, 1998).

Esse modo de enxergar o capitalismo se assemelha a história da Bolha Assassina e surge nos anos 80 a partir da política conservadora e neoliberal de Ronald Reagan e Margaret Thatcher. Um dos *slogans* desta era simplista era “There is no alternative” (TINA), utilizado frequentemente pela primeira-ministra britânica a fim de comprovar que a economia de mercado era a melhor e mais correta forma de se guiar a política econômica de um país, e não há mais nada o que dizer sobre isso. Ao decorrer do artigo trataremos mais profundamente sobre a ligação entre o comportamento apático da população da pequena e pacata cidade de Arborville, na Califórnia (EUA), na refilmagem de 1988 e o contexto histórico que permitiu que cenas como essa fossem comuns.

<sup>3</sup>A versão original da citação é: “Films that feature disgusting fluids or revolting images capitalize on the appeal of exactly the kinds of sights people are generally acculturated to avoid. The power of such images to tantalize and satisfy audiences is apparent in the commercial success of films that score box-office winnings by grossing people out”.

O artigo é dividido em duas partes: na primeira parte falamos do filme original, *A Bolha Assassina* (1958), e como foi a recepção do produto na mídia da época, qual era o contexto social que recebeu o lançamento do filme e o que significou o lançamento desta história para as próximas produções cinematográficas de ficção científica. Já na segunda parte tratamos das mudanças na história da refilmagem de 1988 de *A Bolha Assassina*, analisamos brevemente a sociedade americana do fim da década de 80 e os possíveis significados da violência e do goreretratados na tela.

### A Bolha Assassina (1958)

A música de abertura não deixa você se enganar: esse é um filme da década de 50. O filme *The Blob*, traduzido para o português como *A Bolha Assassina*, traz como música-tema *The Blob*<sup>4</sup>. Esse destaque da trilha sonora demonstra uma centralidade narrativa desse monstro também enquanto fenômeno. Em português, sua letra anuncia: “Cuidado com a bolha, ela espreita e pula e desliza e escorrega pelo chão direto até a porta. E por toda a parede, um splash, um plaft. Tenha cuidado com a bolha”<sup>5</sup>. Em seguida, a primeira cena do filme já nos apresenta o casal de protagonistas, Jane e Steve, interpretados respectivamente por Aneta Corsaut e Steve McQueen, que acabaria por tornar-se um dos maiores astros de Hollywood. O par de namorados iniciam o filme aos beijos, enquanto estão com o carro estacionado no que é conhecido nos filmes estadunidenses como *Lover’s Lane*<sup>6</sup>. Em seguida, um meteorito cai e é confundido, em um primeiro momento, por uma estrela cadente. A cena seguinte mostra um idoso recluso, que mora em uma cabana afastada da cidade, observando o mesmo meteorito cair na floresta próxima a casa dele. A curiosidade é irresistível e ele adentra a floresta para achar o fragmento que caiu do céu. Chegando no local, o objeto espacial parece com um pedaço de lua, repleto de crateras e contém uma rachadura que após algumas cutucadas com um pedaço de madeira, revela uma massa transparente e viscosa: a bolha. O homem levanta o conteúdo do meteorito com o cabo de madeira e ao observar mais de perto, a gosma gruda em sua mão e começa a tornar-se rosa, enquanto ingere a carne do idoso. Sem entender o que houve e vendo que suas tentativas de retirar a bolha não deram certo, o homem grita de dor e corre para a estrada, onde encontra o carro de Steve que tinha ido ver o local da queda da, até então, estrela cadente.

<sup>4</sup> A canção foi escrita por Burt Bacharach e Mack David, e gravada pelo grupo de estúdio *The Five Blobs*, que na verdade é apenas a voz de Bernie Klee sobreposta (WARREN, 2010, p. 309). A canção foi lançada junto ao filme e tornou-se popular rapidamente, chegando à posição nº 33 da Billboard Hot 100.

<sup>5</sup> A versão original da música traz a seguinte letra: “Beware of the blob, it creeps/And leaps and glides and slides/Across the floor/ Right through the door/ And all around the wall/ A splotch, a blotch/ Be careful of the blob”.

<sup>6</sup> É uma área isolada da cidade onde casais se beijam ou praticam sexo. Geralmente é localizado em áreas rurais afastadas ou em lugares com uma vista ampla da cidade.

O idoso é apenas a primeira das 36 mortes<sup>7</sup> que acontecerão neste filme. A maioria destas mortes acontecerão fora da tela e as únicas exibida na tela não contam com sanguinolência ou mesmo explora o grotesco. Gravada em *Phoenixville* (Pensilvânia, EUA), a cena em que o público corre desvairadamente do cinema (embora alguns fiquem sorrindo para a câmera) tornou-se um clássico e até hoje é homenageada anualmente<sup>8</sup>. É após deparar-se com a cena de dezenas de pessoas correndo assustadas do cinema que o policial Dave entende que esta não é mais uma travessura dos adolescentes, existe realmente uma bolha matando diversos cidadãos. A derrota do monstro acontece após homens adolescentes, adultos, bombeiros e policiais se unirem e atacarem a bolha com extintores de incêndio que usam Co<sub>2</sub>, que consegue congelar a Bolha Assassina, que em seguida será levada pela aeronáutica para o Ártico para ficar congelada. As últimas frases do filme mostram um tom de desesperança, ou a deixa para uma sequência que de fato acontece em 1972, segundo o policial Dave, “[a bolha] não poderá ser morta, mas pelo menos conseguimos pará-la”, ao que Steve responde: “sim, desde que o Ártico continue congelado”.

A *Bolha Assassina* foi filmada com um orçamento de 110 mil dólares por um filho de pastor chamado Irwin S. Yeaworth, que passou muitos anos produzindo vídeos religiosos para igrejas e organizações cristãs. Um dos roteiristas responsáveis era associado com o *Boy Scouts of America*, e, assim como o diretor, trazia um forte conservadorismo, visível no fato de que iniciavam todos os dias de gravação com uma oração em grupo (WARREN, 2010, p. 306). De acordo com Harris (2015, p. 18), o diretor Yeaworth acreditava que “o monstro representa a vingança de Deus em relação as falhas da humanidade”. Acredita-se que esse *background* religioso foi o que trouxe os itens que destacaram o filme na época de seu lançamento, junto da escolha de onde se passa a história, uma cidade de interior, o que era raro na Hollywood da época e o apego aos diálogos longos, que desenvolvessem os personagens. Tido pelos críticos dos anos 50 como um filme inteligente, este é um filme que cria motivos para gostar de determinados personagens e busca humanizá-los e aproximá-los do cidadão americano comum a todo o momento, embora diferentemente dos outros filmes da época, não exista nenhuma personagem vilanesca na história além da própria Bolha Assassina.

O filme é muito mais bem escrito do que a maioria dos filmes de monstro de Hollywood, certamente deste período; todo cuidado é tomado para dar motivação adequada para todos os personagens e vinhetas de caracterização são fornecidas de tempos em tempos. [...] Isso é tão incomum para um mero filme de monstro que é surpreendente que mais críticos da época não tenham percebido. (WARREN, 2010, p. 307).

<sup>7</sup> Dados fornecidos pelo seguinte site: [https://listofdeaths.fandom.com/wiki/The\\_Blob](https://listofdeaths.fandom.com/wiki/The_Blob).

<sup>8</sup> Anualmente em Phoenixville (Pensilvânia, EUA), onde foram gravadas várias cenas da Bolha Assassina original acontece o Blobfest, evento que dura 3 dias e reúne fãs do mundo inteiro para reproduzir cenas do filme, inclusive a clássica cena da fuga do cinema. Saiba mais em [facebook.com/blobfest](https://facebook.com/blobfest).

Inteligente e bem escrito, *A Bolha Assassina* foi um sucesso de bilheteria, tendo alcançado 400 milhões de dólares, o quádruplo do seu custo. Acredita-se que isso se deve ao início da exploração do grotesco e do gore nas telas como o sangue, o vômito, a gosma e as deformidades (BELL-METTEREAU, 2004). O poder destas imagens proibidas atrai os olhares do público, tornando palpável o que Julia Kristeva (1982) chama de *abjeção* que seria o que te protege do desconhecido: a ânsia de vômito, o espasmo do medo, o frio na barriga. Ainda de acordo com Kristeva, quando estamos atormentados pela abjeção, “a trança torcida de afetos e pensamentos que chamamos por esse nome não têm propriamente dito, um *objeto* definível” (1982, p. 10). Este objeto que a autora menciona vem da releitura de Lacan (1995) a respeito do objeto perdido de desejo, por sua vez freudiano. O objeto de Lacan tem suas raízes na carência do desejo de contar com algo fixo, pois sempre que se alcançava o objeto de desejo a pessoa desejava o *Outro*, nunca chegando à satisfação.

O abjeto não é um objeto à minha frente, que nomeio ou imagino. Nem é uma objeção, uma alteridade que foge incessantemente em uma busca sistemática do desejo. O que é abjeto não é meu correlativo, que me provê algo ou alguém que me dê suporte, que me permitiria ser mais ou menos desapegada e autônoma. O abjeto tem apenas uma qualidade de objeto - a de ser oposto a mim. (KRISTEVA, 1982, p. 10, tradução nossa<sup>9</sup>)

A repulsa em relação ao Outro caminha de mãos dadas com o desejo pelo desconhecido. Vivendo o medo da Guerra Fria, a sociedade retratada em *A Bolha Assassina* de 1958 só consegue lidar com o que sua vida simples de subúrbio permite sonhar, e um monstro rosa e gelatinoso que absorve pessoas não estava em seus planos. Os críticos da época alinharam o nascimento da Bolha com a expansão do comunismo no ocidente (BELL-METTEREAU, 2004, p. 289), uma crença fortemente disseminada sobre uma suposta ameaça vermelha que poderia engolir o sonho americano. Invencível, o monstro espacial mostra o quão frágil nós, humanos, podemos ser em relação a ameaças a nossa sobrevivência. Diferentemente de outros gêneros, o cinema de ficção científica se alia ao horror ao mostrar representações reais de imagens negativas, como a violência, a morte, o sadismo, o mal, e assim por diante.

Há uma reivindicação política, por meio de um discurso sobre transgressão e heterogeneidade, onde o horror transcende as normas e regulamentos que governam os aspectos funcionais da sociedade humana, conectando experiências psicológicas privadas com questões filosóficas e sociais mais amplas que incluem a questão do que significa ser humano e o que uma sociedade é ou poderia ser (BEECH, 2020, p. 75, tradução nossa<sup>10</sup>).

<sup>9</sup> A versão original do texto diz: “The abject is not an object facing me, which I name or imagine. Nor is it an object, an otherness ceaselessly fleeing in a systematic quest of desire. What is abject is not my correlative, which, providing me with someone or something else as support, would allow me to be more or less detached and autonomous. The abject has only one quality of the object—that of being opposed to I”.

<sup>10</sup> A versão original diz: “There is a political claim, via a discourse on transgression and heterogeneity, where horror transcends the norms and regulations that govern the functional aspects of human society by connecting private, psychological experiences with larger philosophical and societal issues that include the question of what it means to be human and what a society is or might be”.

A década de 50 nos EUA foi marcada pelo Macarthismo e a crença de que todos que não se encaixavam no padrão cidadão branco de classe média eram subversivos, e assim nasceu o horror ao comunismo e uma forte onda conservadora (JACOBY, 1983, p. 234). É também na década de 50 que a adolescência é conhecida como um período de cerca de 10 anos que separa a criança do adulto. É essa primeira geração de adolescentes, frutos do período histórico conhecido como *baby boom* do pós-Guerra, que conta com uma prosperidade econômica diferenciada em relação às gerações anteriores, com a difusão da política de bem-estar social difundida em todas as classes (DOHERTY, 2002, p. 35). Ainda de acordo com Thomas Doherty, os elementos decisivos da coesão geracional que foi a criação da adolescência são: um senso agudo de si mesmos como especiais e comunidades formadas por preferências, idade e classe social. Não só os próprios adolescentes se afirmavam assim, mas também toda a mídia e os adultos ao seu redor faziam questão de lembrá-los o tempo todo que eles eram adolescentes, e por isso, precisavam de cuidados especiais. A partir desta noção, o tratamento dado aos adolescentes era padronizado, desincentivando qualquer inovação ou individualização. Dessa forma, essa faixa etária conseguiu vivenciar as mesmas experiências, benefício assegurado devido a crescente economia de consumo, padronização escolar e na mídia nacional que se orgulhava de produzir conteúdo direcionados aos adolescentes. E, foi graças à essa padronização, que foi inevitável que os adolescentes se tornassem um forte grupo social, ditando regras e chamando atenção do mercado (DOHERTY, 2002, p. 36).

O filme *A Bolha Assassina* foi lançado em 1958 dentro desse contexto anticomunista e juvenil. E, segundo alguns críticos, a figura do monstro representa o medo do comunismo (WARREN, 2010, p. 32); e os adolescentes são aqueles que lutam para eliminar a ameaça, como bons cidadãos americanos, que acreditam que são responsáveis pela segurança de toda a cidade e que podem resolver qualquer problema, mesmo os intergalácticos. A Guerra Fria demandava um cidadão americano ideal com “integridade e coragem exemplares”, como define Steffen Hantke (2016, p. 172, tradução nossa): “ele também se guia por ações politicamente responsáveis, (...) [é um] altruísta e mártir. É importante notar que não há nada sutil sobre esta alegoria; o público hoje teria poucas dificuldades em ler essa narrativa, da mesma forma que foi na época do lançamento do filme”.

O autor, ainda no mesmo livro, fala que não há como duvidar que os filmes de ficção científica da década de 50 eram inquestionavelmente patrióticos e abraçavam o militarismo como um aspecto inevitável da vida durante a Guerra Fria (HANTKE, 2016, p. 57). Embora os militares *per se* não apareçam durante *A Bolha Assassina*, é sabido que o chefe de polícia da cidade, Dave, telefona para eles após a captura via congelamento da Bolha. São os militares que ficarão

responsáveis pela ocultação do monstro no Ártico, o que mostra uma confiança no Governo Federal estadunidense que não se repetirá na refilmagem do filme, em 1988.

### **A Bolha Assassina (1988)**

Se nos Estados Unidos da década de 50 o ideal era ser um cidadão exemplar, ativo e corajoso, as mesmas expectativas não resistiram até a década de 80, principalmente no fim do governo Ronald Reagan, em 1988. Repleto de reviravoltas, o filme *A Bolha Assassina*, embora seja uma refilmagem, é voltada para o subgênero do *slasher* dentro do horror. Este filme traz mistura do “inimaginável”, citado por Eugene Thacker (2010, p. 6), com os efeitos do capitalismo gore, que representa a violência sem sentido, o “derramamento de sangue explícito e injustificável”, como define Sayak Valencia (2018, p. 14). Ambos os termos serão tratados mais profundamente ao longo desta seção, mas, por agora, desejamos priorizar as diferenças cinematográficas entre *A Bolha Assassina* de 1958 e sua refilmagem, em 1988.

O filme *A Bolha Assassina* de 1988 conta com adolescentes como protagonistas, mas desta vez serão três: o rebelde motociclista, Brian; e o casal protagonista formado pelo jogador de futebol americano, Paul, e a animadora de torcida, Meg. O primeiro contato da Bolha com um humano é por meio do idoso, que, desta vez, não é mais um morador recluso da cidade e sim, um mendigo conhecido por Brian. Logo após o homem ser infectado pela Bolha Assassina, ele encontra o motociclista pela floresta e segue correndo gritando e assustado para a estrada, onde é atingido pelo carro dos protagonistas que estavam indo para o seu primeiro encontro. O que seria o início de uma história de amor, em poucos minutos se tornará um banho de sangue. Após quase atropelar o idoso, o casal e o motociclista seguem para o hospital onde, diferente do primeiro filme, o homem não é atendido de imediato. Por causa da demora em receber atendimento médico, o mendigo é o primeiro morto pela Bolha Assassina, em frente aos olhos do protagonista, Paul, que se apressa em ligar para o xerife da cidade e avisar sobre o que está acontecendo. O único problema é que o monstro, muito mais inteligente do que jamais fora no filme da década de 50, espreitava a ligação no teto do hospital e consumiu o personagem com menos de 15 minutos de filme.

A cena da morte de Paul, o astro do time de futebol americano e bom moço, é uma das cenas mais gráficas do filme, com pedaços de pele sendo consumidas aos poucos enquanto a face do adolescente é derretida pela gosma vermelha da Bolha. A morte do personagem acontece na frente de Meg, que nada pôde fazer para ajudar o amado, embora consiga avisar ao xerife que o responsável pela morte foi a Bolha. Após a polícia chegar no hospital, o xerife suspeita que Brian tenha sido o culpado pela morte do mendigo e do adolescente. Mesmo sem provas, sem estar acompanhado por um responsável ou um advogado, ele algema o rapaz e o leva para a delegacia e

por lá conhecemos mais um policial, Briggs, que grita e ameaça o menor de idade, como se fosse uma prática comum. Após notar que a sua prática é ilegal, o xerife decide soltar o jovem.

Enquanto isso, a Bolha segue fazendo novas vítimas: desta vez encontramos com um casal de adolescentes conversando embriagados no carro e quando a moça desmaia de sono, devido aos efeitos do álcool, o rapaz decide que esse foi o sinal de permissão para que ele pudesse estuprá-la. A regra dos filmes *slasher* é clara: jovens que não são virgens morrem (CLOVER, 1992, p. 34), e a Bolha Assassina cumpre o seu papel matando o casal. As mortes neste filme são muito mais violentas, gráficas e longas do que no filme original, e são todas exibidas na tela. Enquanto no filme de 1958 cerca de cinco mortes são parcialmente exibidas em cena, nesta versão assistimos a 18 mortes gráficas, incluindo a de uma criança.

As mortes seguem acontecendo e descobrimos que a Bolha Assassina, na verdade, é um experimento do governo americano que pretende usar o alienígena para vencer a Guerra Fria, e pior: os efeitos do alienígena nos humanos estão sendo testados nos próprios americanos; como menciona o chefe da expedição, Dr. Meddows: “eles são dispensáveis”. Ao descobrir isso, os agora únicos protagonistas, Brian e Meg, seguem para a cidade para avisar aos outros cidadãos que seguem acreditando em tudo que os cientistas militares estão afirmando e sem questionar as ordens. Embora os adolescentes afirmem que há um monstro assassino na cidade e que os militares sabem disso, os adultos se recusam a ouvi-los e preferem continuar imobilizados na Prefeitura da cidade. Sem a ajuda dos adultos, sem a confiança da polícia, os dois adolescentes se tornam os responsáveis pela derrota da Bolha Assassina, desta vez utilizando um carro que produz neve artificial.

Situando o público em um novo Estados Unidos, o filme mostra uma série de comércios locais fechados e uma cidade visualmente suja, muito diferente da pequena e pacata cidade de 1958. Além disso, alguns elementos mais adultos, porém não menos chocantes, fazem parte desta releitura, como o descaso com o mendigo no hospital, o estupro da jovem embriagada, a violência policial com o adolescente e a falta de confiança nas autoridades. Nessa narrativa de horror, o inimaginável se torna possível, como afirma Thacker (2010, p. 6, tradução nossa): “Apesar de nossas preocupações, vontades e desejos diários, é cada vez mais difícil compreender o mundo em que vivemos e do qual fazemos parte. Enfrentar essa ideia é confrontar um limite absoluto à nossa capacidade de entender o mundo de forma adequada<sup>11</sup>”. O inimaginável deste contexto assume a forma de uma bolha assassina que veio do espaço e começa a absorver os cidadãos de uma cidade

---

<sup>11</sup>A versão original diz: “In spite of our daily concerns, wants, and desires, it is increasingly difficult to comprehend the world in which we live and of which we are a part. To confront this idea is to confront an absolute limit to our ability to adequately understand the world at all”.

americana, e mesmo sendo o responsável por isso, o governo pretende utilizar os compatriotas como cobaias. Essas criaturas que existem sem existir, inomináveis, abomináveis, marcam uma série de contos e histórias de horror, e diferente dos personagens tradicionais, como o Drácula, o Lobisomem, a Múmia, este monstro não tem nome ou rosto, não tem um aspecto físico tão contornável (e principalmente, mortal).

A criatura inominável também é a criatura impensável. (...) Em alguns casos, a criatura inominável é sem forma, a intrusão furiosa de um hilomorfismo invertido. Filmes da Guerra Fria como *The Blob* e *Caltiki the Immortal Monster* existem em um estado de gotejamento, abjeto, sem fronteiras. Em outros casos, a criatura inominável é sem matéria, existindo como espírito puro (demoníaco), uma teofania invertida. (...) Esses filmes representam uma subversão sutil do clássico recurso da criatura, mudando os critérios pelos quais um monstro é feito. Enquanto os filmes de criaturas definem o monstro como uma aberração (e abominação) da natureza, a criatura inominável é uma aberração do pensamento. As características clássicas da criatura ainda retêm um elemento de familiaridade, apesar da mistura impura de categorias (planta, animal, humano) ou diferenças de escala (répteis gigantes, formigas, sanguessugas etc.). Os filmes com criaturas inomináveis, por outro lado, contextualizam o monstro em termos de ontologia (forma-sem-matéria, matéria sem forma) ou em termos de ontoteologia (o abjeto espiritual, a abstração que transborda). Eles apontam para uma forma de vida após a vida que destaca as aberrações conceituais. (THACKER, 2010, p. 79, tradução nossa<sup>12</sup>).

As aberrações vão muito além dos conceitos ontológicos sobre monstros, o excesso de violência implantado durante o filme *A Bolha Assassina* é mais um dos fatores que o diferenciado seu predecessor de 1958. Acreditamos que o *gore* demonstrado em todas as mortes é um reflexo dos efeitos da economia neoliberal do final do governo de Ronald Reagan, que durou entre os anos de 1981 a 1989. De acordo com Mello Filho (2010, p. 36), “o Neoliberalismo significou a crescente desigualdade de renda, desregulamentação, financeirização, corte de impostos para os mais ricos, diminuição dos gastos sociais e política monetária voltada ao controle da inflação e não do desemprego”. Segundo Mello Filho (2010) chegava a 4% a taxa de desemprego no ano de 1958, com 2% de inflação; 30 anos depois, em 1988, o número de desempregados estava em 6%, com inflação de 4%. O termo *gore* é utilizado para definir filmes que contam com violência extrema em suas narrativas, já o *Capitalismo Gore* aparece no livro de mesmo nome de Sayak Valencia (2018, p. 12), e se relaciona com o derramamento de sangue sem motivo e sem limites, que é o preço pago quando determinada cultura adere à lógica do capitalismo, cada vez mais voraz.

<sup>12</sup> Na versão original encontramos o seguinte: The unnamable creature is also the unthinkable creature. (...) In some cases the unnamable creature is without form, the intrusion of a raging, inverted hylomorphism. Cold War films such as *The Blob* and *Caltiki the Immortal Monster* exist in a state of oozing, abject, borderlessness. In other cases the unnamable creature is without matter, existing as pure (demonic) spirit, an inverted theophany. (...) These films represent a subtle subversion of the classic creature-feature by shifting the criteria by which a monster is made. Whereas the creature-feature films define the monster as an aberration (and abomination) of nature, the unnamable creature is an aberration of thought. The classical creature features still retain an element of familiarity, despite the impure mixture of categories (plant, animal, human) or differences in scale (giant reptiles, ants, leeches, etc.). Films featuring unnamable creatures, by contrast, contextualize the monster in terms of ontology (form-without-matter, matter without-form) or in terms of onto-theology (the spiritual abject, the oozing abstraction). They point towards a form of life-after-life that highlights conceptual aberrations.

De acordo com Sayak Valencia (2018, p. 24), as políticas aplicadas no conceito do Capitalismo Gore tiveram seu início durante o governo Ronald Reagan e reforçam o sistema predatório intrínseco desse sistema econômico. Em um mundo em que “não há outro caminho” fora do capitalismo, viver nessa lógica implica na acumulação de riquezas, seja de que jeito for. O Neoliberalismo nos EUA vai além e representa a extensão dos poderes do mercado para áreas que não são primariamente econômicas como, por exemplo, família e direitos reprodutivos da mulher, sem considerar que essa liberdade toda dos processos econômicos pode produzir desigualdade social. Sabe-se que a desigualdade social e a pobreza são alguns dos fatores que levam a violência, mas no caso dos EUA o caso é um pouco diferente: é uma sociedade baseada no conceito da guerra.

Violência e soberania reivindicam nesse caso um fundamento divino: a qualidade do povo é forjada por uma adoração de uma divindade mítica, e a identidade nacional é imaginada como identidade contra o *Outro*, contra outras divindades (MBEMBE, 2018, p. 42). Não por acaso, muito da cultura popular americana durante esse período da Guerra Fria trazia um conteúdo que ia além da representação, fosse por meio de alegorias, narrativas ou documentação, a ideia era “apelar diretamente para a sua audiência por meio de diversos dispositivos” (HANTKE, 2016, p. 181) e os filmes da Bolha Assassina se encaixam neste ideal.

Informações em filmes de Hollywood podem servir como manual para as práticas do capitalismo gore; cada ato criminoso que é televisionado e retransmitido para a sociedade serve como feedback de ensino aos criminosos estratégias para aumentara eficácia de suas práticas. Não devemos ignorar que os criminosos que pertencem a novas estruturas mafiosas foram educados na e com a lógica do espetáculo: sabem trabalhar um palco; eles sabem como manipular telas e jornais; eles sabem usar mídiat eletrônico e estações de rádio pirata; eles sabem postar vídeos de seus assassinatos online, acessíveis a todos (VALENCIA, 2018, p. 154, tradução nossa<sup>13</sup>)

38

As atrocidades cometidas em nome de uma guerra são resultadas de uma sociedade doente. O pesquisador Christopher Sharret, no artigo “Espetáculos genocidas e a ideologia da morte” (2004, p. 67, tradução nossa<sup>14</sup>) diz que a aniquilação do Outro é um elemento sempre presente na indústria do entretenimento dos Estados Unidos. E durante este momento de política neoliberal é uma dinâmica básica e essencial para o projeto imperialista do país. O excesso de violência empregado na refilmagem d’A Bolha Assassina, de 1988, não trouxe o mesmo lucro que o filme original, lançado em 1958, ainda no início da Guerra Fria. Enquanto o original teve o custo de 110 mil dólares e faturou 4 milhões de dólares, o *remake* custou 10 milhões de dólares e alcançou

<sup>13</sup> O trecho original diz: Information in Hollywood movies could serve as a user’s manual for the practices of gore capitalism; each criminal act that is televised and retransmitted to society serves as feedback teaching *endriago subjects* strategies to increase the efficacy of their practices. We should not ignore that the criminals who belong to new mafia structures have been educated in and with the logics of spectacle: they know how to work a stage; they know how to manipulate screens and newspapers; they know how to use electronic media and pirate radio stations; they know how to post videos of their killings online, accessible to everyone.

<sup>14</sup> O nome original do artigo é *Genocidal spectacles and the ideology of death*.

apenas 8,2 milhões de reais em bilheteria. O filme original que simbolizava, na verdade, a união de uma cidade para derrotar um monstro que se dizia indestrutível (HARRIS, 2015), desvirtuou-se em sua refilmagem, tornando-se apenas material de propaganda a favor da violência enquanto representava cidadãos americanos impotentes perante a atuação do governo americano.

### Considerações finais

A violência, tal como o sexo, vende. Por isso é possível observamos uma infinidade de filmes que focam nesse quase-gênero cinematográfico. Neste artigo buscamos mostrar que, muito mais do que uma preferência pessoal ou uma demanda de mercado, a violência nos filmes é reflexo de uma sociedade igualmente violenta. Ainda que o assunto não esteja esgotado nestas breves páginas de análise, acreditamos que este trabalho pode contribuir para uma conversa que discuta a importância de observar a produção fílmica realizada durante períodos de guerra, no nosso caso, a Guerra Fria que começou em 1947 e durou até 1989. O capitalismo neoliberal transformou-se ao longo do tempo, indo de uma política econômica para uma espécie de lei que rege também outras áreas da nossa sociedade, como família e entretenimento. Entre os resultados desta manifestação viral do neoliberalismo está o Capitalismo Gore e, também, a Cultura da Violência, que mostra que a violência cometida em relação ao *Outro*, ao que é diferente, ao estrangeiro, não precisa ser punida e sim, glorificada.

Com o capitalismo cada vez mais voraz, acreditamos que a violência que vimos aumentarem relação ao filme *A Bolha Assassina* de 1958 e a refilmagem de 1988 é reflexo de uma política econômica que destruiu o tal *sonho americano*. Elementos presentes no original de 1958, como ruas limpas, cidadãos ativos, emprego para todos e a violência fora da câmera, foram substituído em 1988, durante o governo Ronald Reagan, por sujeira nas ruas, desemprego, falência dos comércios locais e habitantes que preferem seguir as ordens de militares sem rosto e acreditar que o governo sempre quer o melhor para eles. A atitude dormente perante o caos que se apresentava é sintoma de um mal muito maior: a violência tornou-se banalizada. Mais diferenças ao longo do filme aparecem com frequência, como o idoso que foi o primeiro a avisar sobre a Bolha na versão de 1958 e que foi rebaixado de ermitão que vivia longe da cidade para um mendigo que não chega a ter um nome; ou o papel dos adolescentes em relação à comunidade em que vivem: no filme original, mesmo quando desacreditados pela autoridade policial e os adultos, continuam a acreditar que juntos conseguirão derrotar o monstro; já na refilmagem, dois adolescentes sozinhos são capazes de derrotar a Bolha, enquanto os adultos e a força policial preferem se esconder. No primeiro filme bastaram 5 mortes (sugeridas durante o filme) para que a cidade se reunisse e lutasse, no segundo filme, foram 27 mortes explícitas e os habitantes resolveram não fazer nada. Estes breves exemplos, dentre vários

possíveis dentro da narrativa dessas obras, nos fizeram acreditar que o aumento da militarização nos Estados Unidos, consequência do conflito eminente causado pela Guerra Fria entre as décadas de 50 e 80, são reflexos de uma sociedade paralisada, doente pela Guerra e dormente.

## Referências

BEECH, Amanda. Death of Horror. *In*: ROSEN, Matt (Edit.). **Diseases of the head**: essays on the horrors of speculative philosophy. Santa Barbara: Punctum Books, 2020. p. 72-111.

BELL-METTEREAU, Rebecca. Searching for blobby fissures: slime, sexuality, and the grotesque. *In*: **Bad**: infamy, darkness, evil and slime on screen. Nova Iorque: State University of New York Press, 2004. p. 287 – 299.

CLOVER, Carol. **Men, women and chainsaws**: gender in modern horror film. Nova Jersey: Princeton University Press, 1992.

DOHERTY, Thomas. **Teenagers and teenpics**: the juvenilization of American movies in the 1950s. Philadelphia: Temple University Press, 2002.

HANTKE, Steffen. **Monsters in the machine**: science fiction film and the militarization of America after the World War II. Jackson: University Press of Mississippi, 2016.

HARRIS, Jack H. **Father of the Blob**: the making of a monster smash and other Hollywood tales. Los Angeles: TV Guestpert Publishing, 2015.

JACOBY, Russel. Graying of the intellectuals: Conservatives and dissenters in the '50s and '80s. **Dissent**, 1983. Vol. 30, n. 2. p. 234-237. Disponível em: <https://opus4.kobv.de/opus4-Fromm/frontdoor/index/index/year/2014/docId/25208>. Acesso em: 30 dez. 2021.

KRISTEVA, Julia. **Powers of the horror**: An essay on abjection. Tradução de Leon S. Roudiez. Nova Iorque: Columbia University Press, 1982.

LACAN, Jacques. **O Seminário**: a relação de objeto. Tradução de Dulce Duque Estrada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.

MBEMBE, Achille. **Necropolítica**: biopoder, soberania, estado de exceção, política da morte. Tradução de Renata Santini. São Paulo: N-1 edições, 2018.

MELLO FILHO, M. S. B. **A economia política do governo Reagan**: estado neoliberal, tributação e gasto públicofederal nos Estados Unidos da América entre 1981 e 1988. Dissertação (Mestrado em Economia). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010.

THACKER, Eugene. **In the dust of this planet**: Horror of philosophy, vol. 1. Winchester: Zero Book, 2011.

VALENCIA, Sayak. **Gore capitalism**. Tradução de Erica Mena. Pasadena: Semiotext(e), 2018.

WARREN, Bill. **Keep watching the skies**: American science fiction movies of the fifties. Jefferson: MacFarland & Company, 2010. p. 302-316.

submetido em: 10 dez. 2022 | aprovado em: 12 dez. 2022.

## A Viúva Virgem e as Ninfas Diabólicas: do erotismo ao horror na Pornochanchada

Carlos Guilherme Vogel<sup>1</sup>

**Resumo:** Entre o final dos anos 1960 e o início da década de 1980, o cinema brasileiro foi marcado por um ciclo de produções que apresentavam o erotismo como pano de fundo. Eram comédias de costumes, cuja temática invariavelmente envolvia a questão da sexualidade, que ficaram conhecidas como pornochanchadas. Algumas dessas produções, porém, foram além da comédia e incorporaram elementos de outros gêneros cinematográficos, como o cinema de horror. Em *A Viúva Virgem*, produção carioca do ano de 1972, elementos sobrenaturais são utilizados como apelo cômico e reforçam o machismo existente na sociedade brasileira. Já *Ninfas Diabólicas*, produzido na Boca do Lixo paulistana, utiliza-se do horror ao mesmo tempo em que faz uma crítica sobre a exploração do corpo feminino nas produções nacionais da época.

**Palavras-chave:** Cinema brasileiro; Pornochanchada; Erotismo; Horror; Gênero Feminino.

### The Virgin Widow and the Diabolic Nymphs: from eroticism to horror in Brazilian Pornochanchada

**Abstract:** Between the late 1960s and early 1980s, Brazilian cinema was marked by a cycle of productions that presented eroticism as a backdrop. They were comedies of manners, whose theme invariably involved the issue of sexuality, which became known as *pornochanchadas*. Some of these productions, however, went beyond comedy and incorporated elements from other film genres, such as horror cinema. In *A Viúva Virgem*, produced in Rio de Janeiro in 1972, supernatural elements are used as a comic appeal and reinforce the sexism that exists in Brazilian society. *Ninfas Diabólicas*, on the other hand, produced in São Paulo's *Boca do Lixo*, uses horror while criticizing the exploitation of the female body in national productions at the time.

**Keywords:** Brazilian cinema; Pornochanchada; Eroticism; Horror; Feminine gender.

### Introdução

Do final dos anos 1960 ao início da década de 1980, o cinema brasileiro foi marcado por um ciclo de produções que apresentavam apelo popular, seguindo a tradição da comédia de costumes – elemento já utilizado anteriormente em produções nacionais realizadas desde os anos 1930 –, porém adicionando elementos ligados à sexualidade e às relações amorosas, resultando em filmes

---

<sup>1</sup> Doutorando do Curso de Comunicação do PPGCOM-UERJ. Roteirista, diretor e produtor cinematográfico. E-mail: [carlosguilhermevogel@yahoo.com.br](mailto:carlosguilhermevogel@yahoo.com.br)

que se utilizavam do erotismo na construção de suas narrativas. Esses filmes logo foram apelidados, de forma pejorativa, de pornochanchadas.

A nomeação, certamente elitista contém algo de pejorativo, procurando assemelhar a comédia erótica dos anos 1970 à chanchada dos anos 1940 e 1950, no sentido de serem filmes sem valor artístico, mal realizados e vulgares. Agregar o prefixo “porno” à chanchada, contudo, não se traduz diretamente em acrescentar pornografia, no sentido transgressivo. Se a chanchada se continha numa certa ingenuidade maliciosa, a pornochanchada introduz intenções explícitas, mas ambas não deixam de ser crônica de costumes (ABREU, 2015, p.142).

Para Nuno César Abreu (2015), embora houvesse uma sugestão maliciosa de se conter pornografia nestes filmes, esta de fato existia apenas nas mentes mais conservadoras. Este ciclo de produções pode ser considerado um reflexo dos movimentos feministas e de liberação sexual, que ganham força nas décadas de 1960 e 1970, sendo que estes filmes retratam uma sociedade em transformação.

Curiosamente, o desenvolvimento deste tipo de produção audiovisual ocorre justamente durante um governo militar, conservador, em que paralelamente ao fomento a produções cinematográficas, se estabelece a Divisão de Censura de Diversões Públicas (DCDP<sup>2</sup>), vinculada ao Departamento de Polícia Federal. A divisão iniciou suas funções oficialmente no ano de 1972, pelo decreto nº 70.665, de 2 de junho daquele ano, e permaneceu em funcionamento até a promulgação da nova Constituição Federal, em 1988. Entre suas funções estava o controle de conteúdo político em filmes, músicas e peças teatrais, bem como nas programações de cinema, rádio e televisão.

Na prática, todas as obras artísticas e culturais necessitavam passar uma avaliação, um crivo do regime militar, que daria sua palavra final, vetando ou autorizando a obra, ou ainda exigindo alterações para que estas pudessem ser liberadas.

E mesmo diante destas dificuldades, este tipo de produção se consolidou e prevaleceu no mercado por vários anos, estando esta indústria centralizada basicamente em São Paulo e no Rio de Janeiro. Nas produções cariocas, as comédias foram quase unânimes, havendo poucas produções que arriscaram outros gêneros. Em São Paulo, no entanto, a produção que estava concentrada na região central, na zona conhecida como Boca do Lixo, arriscou diversos gêneros, como o policial, o terror e até o *western*, dentro dos limites orçamentários a que estes filmes eram submetidos.

O objetivo deste artigo é identificar a contribuição do cinema de horror à pornochanchada. Para tanto, optou-se por se deter sobre filmes deste ciclo de produção que flertaram com o gênero horror, dando ênfase a duas produções distintas: *A Viúva Virgem*<sup>3</sup>, comédia típica da

<sup>2</sup> Fonte: Arquivo Nacional. Disponível em <http://dibrarq.arquivonacional.gov.br/index.php/divisao-de-censura-de-diversoes-publicas-dcdp>. Acesso em: 03 jul. 2012.

<sup>3</sup> Filme brasileiro, dirigido por Pedro Carlos Rovai e produzido pela Sincrocine. Lançado no ano de 1972. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

pornochanchada, que se utiliza de elementos sobrenaturais para contar a história de uma jovem viúva que passa uma temporada no Rio de Janeiro a fim de se recuperar da morte do marido, e *Ninfas Diabólicas*<sup>4</sup>, produção paulistana do diretor John Doo, que narra a história de duas misteriosas estudantes que seduzem um pai de família de moral ilibada e o desviam do seu trajeto diário casa-trabalho.

### Cinema de horror

Para David Bordwell e Kristin Thompson (2013), o uso do termo “gênero” serve para identificar determinados tipos de filmes. Apesar de não terem a precisão científica que permitem aos biólogos classificarem animais e plantas em gêneros específicos, os gêneros cinematográficos permitem que os filmes sejam identificados a partir de suas semelhanças.

(...) os gêneros são baseados em um acordo tácito entre os cineastas, os críticos e o público. O que dá aos filmes uma identidade comum são as convenções de gênero compartilhadas. Determinados elementos da trama podem ser convencionais. Nós antecipamos uma investigação em um filme de mistério; vinganças são comuns nos faroestes; um musical encontrará maneiras de fornecer situações de canto e dança (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.502).

As convenções de gênero podem também ser temáticas (como as questões familiares no melodrama) e técnicas (como a iluminação no filme *noir*), e a partir delas o público identifica o caminho que irá percorrer enquanto assiste a um filme. São pontos de referência que permitem com que essas obras se comuniquem rapidamente com os seus espectadores.

O termo *horror movies*, por vezes traduzido para o português como filmes de horror, por vezes filme de terror, carrega consigo suas próprias convenções. Bordwell e Thompson (2013) afirmam que este gênero é reconhecível em função do efeito emocional que tenta causar. Ele busca chocar, repelir, causar asco, o que pode ser entendido simplesmente como aterrorizar. Para os autores, normalmente o que aterroriza o homem é o monstro, uma criatura da natureza, algo que viola o senso comum. Esse monstro apresenta algumas características marcantes, como o fato de ser proporcionalmente maior que os personagens humanos, por apresentar características que violam a fronteira entre vida e morte ou ser algo desconhecido pela ciência. Independente da forma que assume, este monstro age de forma a aterrorizar o espectador. “O efeito emocional aterrorizador é, assim, criado pela convenção de uma personagem: normalmente, um monstro ou ameaça sobrenatural” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p.517).

<sup>4</sup> Filme brasileiro, dirigido por John Doo e produzido pela Presença Filmes. Lançado no ano de 1978. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

Para Stephen King, um dos mais conceituados escritores do gênero, cujos livros deram origem a filmes emblemáticos como *Carrie, a Estranha*<sup>5</sup> e *O Iluminado*<sup>6</sup>, o terror não é nada senão arte:

(...) ele alcança o estatuto de arte simplesmente porque está procurando alguma coisa para além do artístico, algo que precede a arte: está procurando pelo que eu chamaria de pontos de pressão fóbica. A boa história de terror vai se embrenhar no seu centro vital e encontrar a porta secreta para a sala que você acreditava que ninguém além de você conhecia" (KING, 2012, p. 21-22).

Ao explorar esta porta secreta e encontrar pontos de pressão fóbica no espectador, aliado a elementos fílmicos como maquiagem, figurino e fotografia, o filme de terror mexe com as emoções de quem assiste, com seus medos e instintos mais primitivos, buscando atingir "a simples e árida caverna de um homem da Idade da Pedra" (KING, 2012, p.21) que todos carregamos em algum lugar de nossa mente. Para o autor, esses temores podem ter naturezas diversas, desde psicológicas quanto políticas e econômicas, as quais "dão às boas obras de terror um interessante sentimento alegórico" (KING, 2012, p.22).

O horror tem se mostrado ao longo do tempo um gênero que evolui à medida que a sociedade se transforma. De clássicos da literatura que abordam o vampirismo, como *Drácula*, de Bram Stoker, publicado em 1987 ao cinema recente, como o islandês *Lamb*<sup>7</sup>, de Valdimar Jóhannsson, diversas questões são trazidas à tona.

No livro *A Sombra sobre Innsmouth*, de 1936, o escritor estadunidense H. P. Lovecraft narra a história de um viajante que se depara com seres monstruosos que ameaçam o futuro da espécie humana. Apesar da fuga, o personagem principal não consegue escapar de seu destino e acaba por tornar-se uma destas aberrações:

Foi então que comecei a estudar o espelho com crescente apreensão. Não é agradável de se ver os lentos estragos da doença, mas em meu caso havia alguma coisa um pouco mais sutil e intrigante por trás. Meu pai parecia notá-lo, também, pois começou a me olhar de maneira curiosa e quase apavorada (LOVECRAFT, 2010, p.96).

No cinema recente, temas como vigilância e violência ganham força. Para Catherine Zimmer (2015), a vigilância politiza o espaço narrativo cinematográfico ao usar a narrativa como uma zona de indistinção cinematográfica. A tortura aparece como função da vigilância e se torna o modo como

<sup>5</sup> Filme estadunidense, dirigido por Brian de Palma, adaptado do livro *Carrie*, de Stephen King. Lançado no ano de 1976. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>6</sup> Filme estadunidense, dirigido por Stanley Kubrick, adaptado do livro *The Shinning*, de Stephen King. Lançado no ano de 1980. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>7</sup> Filme islandês, dirigido por Valdimar Jóhannsson. Lançado no ano de 2021. Acesso em: 20 nov. 2021.

o poder se realiza. Filmes como *Jogos Mortais*<sup>8</sup> e suas sequências exemplificam este tipo de produção.

Atualmente, de acordo com David Church (2021) discute-se uma nova onda do cinema de horror, que recebe alguns nomes diferentes, tais como *slow horror*, *smart horror*, *elevated horror* ou *post horror*. Filmes que fazem parte deste novo ciclo de produção apresentam contrapontos ao tradicional cinema de terror hollywoodiano, exibindo traços de cinema de arte e abrindo mão, muitas vezes, de convenções do gênero, como violência, sangue ou a presença de personagens monstruosos. *Midsommar*<sup>9</sup>, produção que mistura elementos de adoração pagã do hemisfério norte com os longos dias do verão sueco é um exemplo dessa safra de novas produções de horror.

No Brasil o cinema de horror nunca foi um gênero amplamente explorado pela indústria cinematográfica, mas estas produções sempre se fizeram presentes, muitas vezes se inserindo em ciclos de produções como o Cinema Marginal e a Pornochanchada.

Nas produções nacionais, o horror aparece muitas vezes ligado a elementos eróticos ou pornográficos. De acordo com Lúcio Piedade (2012), o universo dos filmes de horror brasileiros produzidos entre as décadas de 1960 e 1980 é marcado pela exploração de imagens que envolvem violência, sexo e morte.

Em *À meia noite levarei sua alma*<sup>10</sup>, imagens perturbadoras de corpos mutilados relacionam sexo e morte, elementos que compõem o enredo da história do personagem Zé do Caixão, um agente funerário obcecado pela ideia de gerar um filho com uma mulher perfeita. Ele tenta forçar a jovem Terezinha a conceber uma criança. Diante da recusa, ela acaba sendo estuprada por ele e depois comete suicídio, com o objetivo de voltar do mundo dos mortos para aterrorizar a alma do homem que a violou. O personagem Zé do Caixão retorna três anos depois no filme *Esta noite encarnarei no teu cadáver*<sup>11</sup>, continuando com sua saga em busca de uma donzela capaz de lhe dar o tão desejado filho que carregará seu sangue.

O personagem Zé do Caixão volta também em produções posteriores no cinema e foi presença constante inclusive na televisão, onde ganha até um programa na TV Bandeirantes, nos anos 1990, intitulado *Cine Trash*: uma sessão de cinema de baixo-orçamento apresentada pelo personagem.

---

<sup>8</sup> Filme estadunidense, dirigido por James Wan. Lançado em 2004, deu origem a uma série de sequências (*Jogos Mortais 2 – 2005; Jogos Mortais 3 – 2006; Jogos Mortais 4 – 2007; Jogos Mortais: O final – 2010*). Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>9</sup> Filme sueco-estadunidense, dirigido por Ari Aster. Lançado em 2019. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>10</sup> Filme brasileiro, dirigido por José Mojica Marins. Lançado no ano de 1964. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>11</sup> Filme brasileiro, dirigido por José Mojica Marins. Lançado no ano de 1967. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

Outros filmes que abordaram o horror e o sexo no cinema nacional serão abordados na quarta seção deste artigo. Antes disso, será realizada contextualização sobre o ciclo de produções denominado Pornochanchada.

### **Pornochanchada**

Para Nuno César Abreu (2015), esse ciclo de produção ocorrido entre o final da década de 1960 e o início da década de 1980, abrange filmes que estão relacionados a uma demanda surgida em função de mudanças no comportamento e nos costumes, ao longo da década anterior. Essas questões ligadas à liberação sexual, ocorridas a partir desta época, surgem a partir do momento em que setores da sociedade passam a questionar os códigos tradicionais de comportamento, possibilitando o início de transformações sociais que continuarão sendo observadas nas décadas seguintes.

É em meio a contradições que a indústria audiovisual busca se estruturar e que se estabelece o modelo de produção cinematográfica objeto deste trabalho.

É sob a vigência do AI-5 e da violência do governo Garrastazu Médici, vivenciando ainda os impactos estéticos do Cinema Novo, Cinema Marginal teatros de Arena e Oficina e do tropicalismo que o país adentrará numa aguda modernização. Nessa realidade de contornos ainda obscuros para os criadores da época, com transformações nas formas de produção da arte e nos comportamentos cotidianos, veremos o cinema acertar as contas com o seu passado (ORTIZ & AUTRAN, 2018, p.203).

Dessa forma, a década de 1970 abrirá novos caminhos para a produção cultural do país, voltada para a questão mercadológica. De acordo com José Mário Ortiz e Arthur Autran (2018), ocorre expansão da produção em todos os setores ligados à cultura. Na música, a indústria fonográfica apresenta notável crescimento no período; a televisão protagoniza a implantação das redes nacionais, a chegada da tecnologia da cor e um grande aumento no número de aparelhos; evidencia-se também a expansão e diversificação da produção editorial, tanto relacionada a livros quanto a revistas. “O cinema acompanhará o processo, dobrando sua presença no mercado e ampliando sua produção. Uma arena de grandes dimensões estava sendo armada, e é nela que os cineastas executarão seus novos movimentos” (ORTIZ; AUTRAN, 2018, p. 204).

O cenário da produção na época era promissor e também um bom investimento para quem quisesse investir na área. Com uma política pública voltada ao fomento da produção nacional, encabeçada pela Embrafilme<sup>12</sup> e pelo Concine<sup>13</sup>, o setor cinematográfico vive uma década de

<sup>12</sup> Empresa Brasileira de Filmes S.A.: criada em 12 de setembro de 1969, foi responsável por centralizar as atividades cinematográficas no país, funcionando até 1990. Neste período desempenhou importante papel na produção e difusão do cinema no Brasil. Fonte: <http://ctav.gov.br/2008/10/10/a-embrafilme/>. Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>13</sup> Conselho Nacional de Cinema: órgão criado em 16 de março de 1976, com o objetivo de assessorar o Ministério da Educação e Cultura na formulação de políticas públicas para o cinema brasileiro. Extinto em março de 1990. Fonte:

expansão, ao longo dos anos 1970. Conforme Ortiz e Autran (2018), essa junção de fatores, tanto econômicos quanto culturais, favorece o surgimento de um conjunto de filmes, que possuem temáticas diversificadas, mas com um formato de produção semelhante, que acaba rotulado como “pornoanchada”. De acordo com Nuno César Abreu (2015), o período que vai de 1972 a 1982 pode ser considerado como uma época de ouro para a cinematografia nacional, que dobra sua participação no mercado e expande a sua produção.

Na região central da cidade de São Paulo, entre os bairros da Luz e de Santa Cecília, a produção desses filmes ganha força. Essa região, onde se estabelecem diversas produtoras, fica conhecida como Boca do Lixo. Para Nuno César Abreu (2015), foi a receptividade do público a esses filmes que levou a um aumento no volume de produção, sendo que muitas obras tinham um aspecto mal-acabado:

O que era “comédia erótica” começa a ser chamado “chanchada erótica”, denominação que evoluiu para “pornoanchada” – em circulação na imprensa por volta de 1973. Ou seja, a origem do conceito pornoanchada é a comédia.

(...) Assim, “pornoanchada” passou a designar (indiscriminadamente) um certo modelo de filmes como se fosse um gênero (ABREU, 2015, p.140).

Foi também nessa mesma época, segundo Rodrigo Gerace (2015), que a representação do sexo e das sexualidades ocorreu com maior intensidade no cinema brasileiro. Associada a essa sensualidade, a tão propagada liberdade sexual feminina, que ganhava um certo espaço nos anos 1970, mas ainda sob uma visão bastante machista. No caso do filme *A Viúva Virgem*, por exemplo, esta liberdade pode estar representada na escolha da protagonista Cristina, que opta por finalmente se entregar ao personagem Paulinho, que se revela um jovem honesto e apaixonado. Essa escolha, no entanto, só se torna possível no filme porque é validada pelo espírito do falecido marido, que trabalhou como anjo da guarda de sua pureza. Para Rodrigo Gerace, “as pornoanchadas limitaram o desejo à representatividade dominante, heteronormativa, sem subverter de fato os valores conservadores do país submerso na ditadura militar” (GERACE, 2015, p.143).

Ao mesmo tempo que se vivia sob o regime de uma ditadura, que impunha ideais conservadores, a pornoanchada dava vazão a certos sentimentos. Para Abreu (2015), a pornoanchada respondia a uma ansiedade social, por assim dizer, no terreno da sexualidade. Jean-Claude Bernardet (2009), por sua vez, afirma que a pornoanchada trazia elementos de identificação por conta da repressão vivida no momento, mas geralmente em situações que refletem o conservadorismo da época.

---

<https://antigo.ancine.gov.br/pt-br/legislacao/decretos/decreto-n-77299-de-16-de-mar-o-de-1976>. Acesso em: 20 nov. 2021.

É óbvio que as plateias que apreciam a pornochanchada encontram nela elementos significativos. Encontram o circo com que desde Roma os “senhores” divertem a “plebe”. Ao aludir comicadamente ao objeto da restrição sexual, esses filmes provocam uma libertação momentânea que permite suportar e confirmar essa mesma restrição. A alusão ao proibido sexual não tem nenhum efeito realmente libertador, já que ele se dá num quadro de valores que alimentam a restrição (a família, o machismo etc.). A pornochanchada é parte intrínseca dos mecanismos sociais de repressão sexual. Nesse sentido, não é nenhum corpo estranho no meio ambiente. (BERNARDET, 2009, p. 207).

A fala de Bernardet pode ser validada a partir de elementos do filme *A Viúva Virgem*, tais como a relação de propriedade do homem sobre a mulher, a representação da virgindade como um troféu, a ridicularização da homossexualidade e até a violência contra a mulher.

A relação entre o Coronel e a sua noiva se configura como uma relação de propriedade, pois mesmo depois da morte, o Coronel Alexandre segue exercendo seu poder tanto financeiro quanto conjugal, sempre tomando parte nos processos de decisão de Cristina. A ação do filme, no entanto, mostra a atitude do marido como sendo de proteção, afinal cabe ao homem tomar conta daquilo que é de sua propriedade. O que valida a atitude do marido é o fato de que os vilões do filme são um grupo de malandros que se unem para tirar proveito da fortuna da viúva, cuja virgindade se transforma em uma mercadoria disputada em uma bolsa de valores, com a representação, de forma satírica, de uma central de apostas.

A virgindade da protagonista é um troféu, um prêmio que passa a ser disputado entre o marido falecido e seu antagonista, o malandro Constantino, que pretende conquistar a viúva para ficar com a fortuna do Coronel. Desta fortuna também faz parte também a virgindade de Cristina, bem que não foi desfrutado em vida pelo seu “proprietário”. A questão da virgindade é reiterada em uma sequência do filme – sempre através do humor – na qual a personagem Tia Diná faz questão de ostentar a sua pureza, mesmo com a idade avançada. Ao revelar sua castidade para Constantino, este acredita que a velha senhora se refere ao signo do zodíaco quando esta afirma que é virgem – o que ridiculariza a situação da mulher que não desfrutou dos prazeres do sexo e está condenada à velhice, época em que tal prazer já não é mais adequado. No caso desta personagem, ao ser ridicularizada por ser casta, o público é levado a deduzir que houve uma escolha pela manutenção de sua virgindade, mas essa escolha não partiu de si, mas dos homens, que não a desejaram.

A partir dos exemplos acima é possível observar a forma como as questões ligadas à sexualidade são abordadas no filme, de forma a reiterar os mecanismos sociais de repressão, a que se refere Bernardet (2009). O filme fala sobre sexualidade, explora a sensualidade, mas sempre de uma forma a reiterar um comportamento social padrão. De acordo com Jorge Leite Jr., citado por

Rodrigo Gerace, “os filmes mostravam um povo que ainda acreditava na ética da malandragem, na risada que ridicularizava os valores dominantes (ainda que para fortalecê-los ao final)” (LEITE JR. apud GERACE, 2015, p.144).

Há, porém, alguns filmes que parecem seguir por um outro caminho e apontar para novos enfoques relacionados à liberdade sexual. Entre estes filmes está *Ninfas Diabólicas*, de John Doo, que será abordado com mais destaque na próxima seção.

### O horror e a pornochanchada

Para Laura Loguércio Cánepa (2009), nas diversas vertentes de nossa cinematografia popular, existe uma ligação com um segmento chamado “de exploração”, que se origina do termo inglês *exploitation*, derivado de práticas publicitárias de baixo custo realizadas desde o início do século XX.

Esse antigo filão da atividade cinematográfica adquiriu muitas faces ao longo do tempo e ao redor do planeta, mas, estrito senso, consiste na produção de filmes que têm como objetivo principal explorar temas considerados polêmicos ou tabus, usando seu potencial de escândalo com fins comerciais (CÁNEPA, 2009, p.1).

De acordo com a autora, a partir dos anos 1950, o termo *exploitation* passou a ser utilizado para designar um conjunto de filmes eróticos, policiais e também de horror, que buscava atrair o público masculino. No Brasil, esse tipo de produção teve seu auge nos anos 1970, com a pornochanchada.

A produção carioca esteve mais concentrada em comédias, com algumas exceções, enquanto a produção da boca do lixo paulistana apresentou uma variedade maior, enveredando por outros gêneros, entre eles o horror, mas sempre com apelo sexual, o que permite classificar essas produções como *sexploitation*, ou seja, filmes apelativos e de baixo custo, voltados a exploração de temas ligados ao sexo.

A face mais característica desse fenômeno foi o cinema erótico da Boca do Lixo, em São Paulo, que repetia diversas estratégias do cinema de exploração, em particular do *sexploitation*, como os títulos sensacionalistas chamando a atenção para o conteúdo sexual, o baixo orçamento, a ligação das histórias aos clichês dos gêneros narrativo-ficcionais canônicos, o status cultural duvidoso das produções, o consumo popular majoritariamente masculino, a distribuição em cinemas de segunda linha, e, conforme nos interessa particularmente neste artigo, a misoginia e a “objetificação” das mulheres, apresentadas quase sempre como alvos de um olhar invasivo e, não raro, sádico e brutal (CÁNEPA, 2009, p.2-3).

Entre as produções paulistanas que se enquadram no gênero horror, ou se aproximam dele, estão *Amadas e violentadas*<sup>14</sup>, *O estripador de mulheres*<sup>15</sup>, *Seduzidas pelo Demônio*<sup>16</sup>, *O Castelo das Taras*<sup>17</sup>, entre outras. Entre as produções cariocas é possível citar *Banquete de Taras*<sup>18</sup>, onde quatro belas jovens são atraídas por forças sobrenaturais a uma mansão situada no caminho entre Nova Friburgo e o Rio de Janeiro. Lá elas são assassinadas por um homem possuído pelo espírito de um antepassado vampiro, não sem antes serem objetificadas e violentadas sexualmente.

Além do horror, todas essas produções têm um ponto em comum: representavam as personagens femininas como “indefesas e desejáveis vítimas à mercê de homens descontrolados que as viam como meros objetos de desejo sexual e sádico” (CÁNEPA, 2009, p.6).

Na produção carioca *Banquete de Taras*, por exemplo, um jovem escultor que vive em uma mansão nos arredores de Nova Friburgo, no estado do Rio de Janeiro, recebe a visita de um estranho homem que se diz enviado pelo tio do jovem. Esse tio é o próprio Conde Drácula, que pretende se apoderar do corpo do sobrinho para saciar sua sede de sexo e sangue. Assim, quatro jovens modelos que retornam à capital carioca após participarem de um desfile de modas na cidade serrana, são atraídas por forças sobrenaturais para a casa do escultor. Nas sequências que se seguem, as belas mulheres são abusadas sexualmente e alimentam de sangue o corpo do jovem possuído pelo vampiro. Após serem servidas como o prato principal do banquete, seus corpos são cobertos de gesso e se transformam em esculturas que passam a enfeitar o jardim da mansão.

A exploração do horror, porém, ganha contornos diferentes em alguns filmes que apresentam personagens femininas como o temível monstro aterrorizador, citado por Bordwell e Thompson (2013). São as mulheres monstruosas, apresentadas por Cánepa (2009), que se fizeram presentes em diversas produções da Boca do Lixo paulistana.

Mas, curiosamente, no ambiente do *sexploitation* de horror brasileiro, nem todas as vítimas foram mulheres. Pelo contrário: com alguma frequência, em meio a *ghoulies* e *roughies*, elas foram os verdadeiros monstros das histórias que estrelaram, gerando um grupo significativo de obras nas quais o sexo feminino, de alguma forma, “deu o troco” nos abusos que sofria dos homens. Esses filmes colocavam personagens femininas em papéis quase sempre reservados a eles, como os de predadoras sexuais, dominadoras e mesmo assassinas do sexo oposto (CÁNEPA, 2009, p.6).

<sup>14</sup> Filme brasileiro, dirigido por Jean Garret. Lançado no ano de 1975. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>15</sup> Filme brasileiro, dirigido por Juan Bajón. Lançado no ano de 1978. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>16</sup> Filme brasileiro, dirigido por Rafaelle Rossi. Lançado no ano de 1978. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>17</sup> Filme brasileiro, dirigido por Julius Belvedere. Lançado no ano de 1982. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>18</sup> Filme brasileiro, dirigido por Carlos Alberto de Almeida. Lançado no ano de 1982. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

Entre estes filmes, podem ser citados *Belas e corrompidas*<sup>19</sup>, *Lilium a Suja*<sup>20</sup>, *Ninfas Insaciáveis*<sup>21</sup>, *Ninfas Diabólicas*, entre outros.

*Belas e Corrompidas*, de Fauzi Mansur, conta a história de uma mulher que, inspirada no *serial killer* francês Henri Landru, seduz homens com o objetivo de matá-los. Auxiliada por sua empregada, ela se utiliza de diferentes subterfúgios para cometer seus assassinatos. Envenenamento, decapitação ou machadadas, regadas a rituais mórbidos ou sessões de sadomasoquismo, são as diferentes formas com que a protagonista do filme, interpretada pela atriz Maria Izabel de Lizandra, comete seus crimes.

O filme de Antônio Meliande, *Lilium, a suja*, conta a história de uma jovem que vive com a mãe paraplégica no subúrbio da capital paulista. No trabalho, ela vive uma relação abusiva com o chefe, que é também seu amante. As ações da personagem que revelam os tons mais obscuros de sua personalidade, porém, sucedem-se à noite, quando ela frequenta bares e boates com o objetivo de conquistar suas vítimas. Após manter relações sexuais com sua presa, ela comete assassinato e deixa suas marcas: a inscrição “Lilium, a suja” acompanhada de uma rosa vermelha. Ao longo do filme, a personagem é vítima do sexismo da sociedade em alguns momentos. Logo na primeira sequência, é alvo de comentários machistas de dois homens que a observam passar na rua. A relação conturbada com o chefe é uma forma explícita de assédio sexual e moral. Assim, ao matar os homens que conquista, ela se vinga do machismo que sofre a cada dia. O clímax do filme ocorre na sequência em que ela provoca a morte do chefe abusivo, com requintes de crueldade, ao colocar veneno em seu copo. Desesperado, o homem acaba se jogando pela janela, após debater-se por algum tempo. Para Laura Cânepa, esse foi o “o mais engajado filme sobre vingança feminina” (2009, p.9) realizado na Boca do Lixo.

Lilium, a suja, mais do que um filme de horror, parecia uma crítica ao desamparo ao qual Lilium e sua mãe estavam sujeitas – desamparo que começara no pai (que aleijara a própria mulher e abandonara a filha), passava pelo patrão, pelos homens da polícia e até por Deus, que preferira fechar o corpo de um criminoso do sexo masculino do que proteger a vida da jovem (CÂNEPA, 2009, p.10).

No final do filme, Lilium acaba morta por acaso, enquanto a polícia persegue um criminoso. Até na morte a jovem pobre e oprimida pelos homens é vítima do violento mundo masculino. Ironicamente, ela só é descoberta pela polícia após sua morte, quando sua vingança já poderia se considerar completa, pois o assassinato do chefe é a coroação do seu objetivo de vingança.

<sup>19</sup> Filme brasileiro, dirigido por Fauzi Mansur. Lançado no ano de 1977. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>20</sup> Filme brasileiro, dirigido por Antônio Meliande. Lançado no ano de 1981. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

<sup>21</sup> Filme brasileiro, dirigido por John Doo. Lançado no ano de 1981. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

Voltando a Stephen King, pode se pensar os tais pontos de pressão fóbica a que o autor se refere a partir da visão masculina: o ideal heterossexual de conquistar o maior número de mulheres para obter sexo, sem colocar em risco a estável relação matrimonial exigida pela sociedade, corre sérios riscos a partir do momento em que estes homens se encontram com as ditas mulheres monstruosas a que se refere Laura Cánepa (2009) e estas lhes impedem de seguir com suas vidas de forma a não prejudicar a sua moral.

Colegiais sempre foram figuras presentes nas representações das fantasias sexuais masculinas. Qual homem heterossexual, mesmo um pai de família responsável e trabalhador, não se sentiria tentado a fugir da rotina e passar uma tarde com duas belas e atraentes colegas? Essa é a premissa do filme *Ninfas Diabólicas*, dirigido por John Doo e estrelado pelas musas da pornochanchada Aldine Müller e Patrícia Scalvi.

No filme de John Doo, um pai de família e profissional bem sucedido – branco, heterossexual e de classe média-alta – sai de casa para levar os filhos à escola e então seguir para mais um dia normal de trabalho. Após deixar as crianças, Rodrigo – personagem do ator Sérgio Hingst – é abordado por duas jovens colegas, Úrsula e Circe, interpretadas pelas atrizes já citadas. Mesmo ciente de seus deveres como pai de família e como profissional, Rodrigo deixa-se guiar pelas garotas que o convencem a pegar a estrada rumo ao litoral.

Ao chegarem à praia, Circe se afasta deixando Rodrigo e Úrsula a sós. O homem – ainda relutante, pois insiste em lembrar à jovem que deixou um compromisso importante de trabalho para estar ali com ela, acaba cedendo aos encantos sexuais da colegial. Circe, porém, se afasta do local onde os outros estão e Rodrigo, desejando voltar para São Paulo, sai à procura da jovem desaparecida. Assim, quanto mais o homem tenta voltar a sua vida normal, mais ele se envolve e mais dificuldades encontra para se desvencilhar das duas mulheres.

Após ser seduzido por Úrsula, agora é a vez de Circe subjugar-lo, mas o sexo deixa de ser a abordagem principal. Assim ele é induzido por Circe, que diz querer se vingar da amiga, a cometer um crime. Após matar Úrsula, Rodrigo e Circe retornam a São Paulo. No meio da viagem, porém, a supostamente morta Úrsula reaparece, monstruosa, dentro do carro de Rodrigo. Com raiva, ela provoca um acidente, que resulta na morte dele. As duas colegas, no entanto, saem do carro ilesas, vivas e novamente belas e atraentes. Na estrada, fazem sinal para um carro que passa, dirigido por outro homem com características semelhantes às de Rodrigo. Assim, o filme termina enquanto o ciclo de sedução e morte recomeça.

O filme marcou a carreira do cineasta sino-brasileiro John Doo, que realizou outras obras em que mulheres monstruosas (Cánepa, 2009) exercem um papel de poder e dominação em relação aos

homens. Entre estas obras está um dos episódios que fazem parte do longa-metragem *Pornô!*<sup>22</sup>, realizado pela DaCar Produções Cinematográficas, empresa do ator David Cardoso. Neste episódio, intitulado *O Gafanhoto*, o terror tem toques mais sutis, podendo ser considerado um filme de horror psicológico. Nele, um homem vive na casa de sua amante, uma pianista cega, que o mantém como escravo sexual. Ele tenta se desvencilhar da mulher, mas seu destino parece estar traçado: é impossível sair vivo daquela casa. "Ao som de Chopin e ao sabor de belos movimentos de câmera, *O gafanhoto* é possivelmente um dos filmes mais interessantes já realizados na Boca do Lixo (CÁNEPA, 2009, p.7). Por apresentar uma abordagem muito mais voltada para um tipo de terror psicológico, talvez *O gafanhoto* se distancie dos filmes de horror comumente produzidos na época e se aproxime do tipo de produções atuais classificadas por alguns autores como pós horror.

A partir dos exemplos citados é possível afirmar que o ciclo de produções que ficaram conhecidas como pornochanchadas foi muito além das comédias com apelo erótico. Em alguns filmes, por exemplo, é possível identificar uma abordagem mais questionadora em relação às configurações sociais da época.

### Considerações finais

Enquanto a maioria dos filmes do ciclo da pornochanchada não podem ser considerados obras que discutem questões de gênero, é possível perceber que, mais do que as comédias, os filmes de horror produzidos no período conseguem subverter as tradicionais formas de se abordar os papéis masculinos e femininos e suas funções sociais, ainda que de forma alegórica.

A simples utilização de elementos sobrenaturais como espíritos, possessões e tentativa de contato com os mortos não permite que um filme seja classificado como do gênero horror. Em *A viúva virgem*, por exemplo, o espírito do falecido Coronel Alexandre, que morreu durante a noite de núpcias, retorna porque pretende, de alguma forma, conseguir sacramentar o ato sexual com Cristina, a recém viúva. Numa sessão espírita conduzida pela tia de sua esposa, ele vislumbra uma possibilidade de sacramentar o seu desejo. Assim, ao se apoderar do espírito do malandro Constantino, ele tenta manter relações sexuais com sua viúva. A situação que se cria é muito mais grotesca do que a forma como a história é contada no filme, sempre em tom cômico. O malandro Constantino deseja, ao mesmo tempo, manter relações sexuais com a recém viúva, mas também se apoderar do dinheiro que ela herdou do marido. O Coronel, por sua vez, encarna no corpo do malandro, para consumir o ato que não lhe foi permitido na noite de núpcias. Assim, Cristina sofre

---

<sup>22</sup> Filme brasileiro, dividido em três episódios e dirigido por David Cardoso, Luiz Castellini e John Doo. Lançado no ano de 1981. Fonte: [www.imdb.com](http://www.imdb.com). Acesso em: 20 nov. 2021.

uma dupla tentativa de abuso sexual, pois ambos, o malandro e o espírito do falecido marido, desejam algo que ela não quer, e tentam forçá-la a consumir o ato.

Quando, no final do filme, Cristina enfim perde a virgindade com o homem que aparentemente escolheu, o espírito do Coronel se manifesta novamente, de maneira a avalizar a escolha da viúva: ela pode até ter optado por manter relações com o jovem Paulinho, mas foi o Coronel que a livrou da tentativa de golpe de Constantino e consentiu que ela se entregasse a outro homem que não ele. Um homem que enfim seria capaz de tomar conta da viúva.

Assim, no filme carioca de 1972, que obteve uma das maiores bilheterias do cinema nacional naquele ano<sup>23</sup>, a liberdade sexual representada na história apenas reforça os estereótipos de gênero e sexualidade, sem questionar as convenções sociais da época.

*Ninfas diabólicas*, por sua vez, demonstra através do horror aquilo que a comédia não consegue. O filme provoca o público masculino, através de seus pontos de pressão fóbica, e o convoca a refletir sobre a sua condição de privilégio em relação às mulheres, a partir do momento em que essa condição se coloca em risco. Ver mulheres exercendo papel de dominação e subjungando os homens é algo que impõe terror ao público masculino, não apenas na época em que essas obras foram realizadas, mas ainda nos dias de hoje.

É possível, assim, perceber que a pornochanchada não deve ser analisada de uma forma generalista:

(...) olhar para a pornochanchada sob um viés mais localizado pode acabar por revelar processos culturais muito mais interessantes e conflituosos do cinema popular brasileiro do final dos anos 1970 do que a visão generalizante (e ainda a mais frequente em nossa historiografia) registrada em nossa memória cinematográfica (CÁNEPA, 2009, p.11).

Ao se deter sobre exemplares desta vasta cinematografia dos anos 1970 é possível travar conhecimento com obras muito interessantes, que permitem não apenas compreender as estruturas sociais vigentes e o pouco interesse em questioná-las, como ocorre em *A viúva virgem*, mas também visualizar provocações interessantes que levam a perceber que questionamentos às tais estruturas podiam ser vistos desde então em filmes vanguardistas, como *Ninfas diabólicas*.

## Referências Bibliográficas

ABREU, Nuno César. **Boca do Lixo**. Cinema e Classes Populares. Campinas (SP): Editora Unicamp, 2015.

ANCINE. **Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual**. Listagem de Filmes Brasileiros com mais de 500.000 Espectadores 1970 a 2019. Disponível em <https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/excel/2105.xlsx>. Acesso em: 02 dez. 2021.

<sup>23</sup> Fonte: ANCINE. Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual.

BERNARDET, Jean-Claude. **Cinema brasileiro propostas para uma história**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema**. Uma introdução. Campinas (SP): Editora Unicamp; São Paulo: Edusp, 2013.

CÁNEPA, Laura Loguércio. Pornochanchada do avesso: o caso das mulheres monstruosas em filmes de horror da Boca do Lixo. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação **E-compós**, Brasília, v.12, n.1, jan./abr. 2009.

CHURCH, David. **Post-horror**. Art, genre and cultural elevation. Edinburg: Edinburg University Press, 2021.

GERACE, Rodrigo. **Cinema Explícito**. Representações Cinematográficas do Sexo. São Paulo: Perspectiva; São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2015.

KING, Stephen. **Dança Macabra**: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

LOVECRAFT, H. P. **A sombra de Innsmouth**. São Paulo: Hedra, 2010.

ORTIZ, José Mário; AUTRAN, Arthur. O cinema brasileiro das décadas de 1970 e 1980. In: RAMOS, Fernão Pessoa; SCHVARZMAN, Sheila (org.). **Nova História do Cinema Brasileiro**. Vol.2. São Paulo: Edições SESC São Paulo, 2018.

PIEIDADE, Lúcio. Representações do grotesco nos filmes de horror e sexo produzidos no Brasil entre as décadas de 1960 e 1980. III Congresso Nacional de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual. **Anais...** 2012. Disponível em <[http://www.asaeca.org/aactas/de\\_francis\\_ dos\\_reis\\_piedade\\_\\_\\_lucio\\_-\\_ponencia.pdf](http://www.asaeca.org/aactas/de_francis_ dos_reis_piedade___lucio_-_ponencia.pdf)>. Acesso em: 20 nov. 2021.

ZIMMER, Catherine. **Surveillance Cinema**. New York: New York University Press, 2015.

submetido em: 05 dez. 2022 | aprovado em: 16 dez. 2022.

## Do medo do Outro ao uniforme de heroína: afirmações da identidade muçulmana em *Ms Marvel* (2014)

Laís Coutinho Roxo<sup>1</sup>

**Resumo:** O presente artigo tem como objetivo apresentar as questões que envolvem a discriminação de muçulmanos na sociedade, conhecido como islamofobia (CESARI, 2011), como uma forma de representação do Outro monstruoso (COHEN, 2000) que habita o imaginário social. Esse monstro foi alimentado por anos com representações midiáticas que associavam os indivíduos muçulmanos com terrorismo e violência (JAWAD, 2010) e começa seu processo de mudança e representatividade com a personagem Kamala Khan, a primeira super-heroína muçulmana estadunidense a ganhar um título próprio e ser um sucesso de público. Investiga-se nesse artigo os processos de identificação entre a realidade e a ficção, bem como as rejeições as identidades muçulmanas por meio da sociedade e como a personagem foi capaz de utilizar essas questões como formas de identificação gerando uma simpatia do público geral, e não apenas de jovens muçulmanos.

**Palavras-chave:** Representatividade; História em Quadrinhos; *Ms Marvel*; Monstro; Islamofobia.

### From the fear of the Other to the heroine uniform: affirmations of muslim identity in *Ms Marvel* (2014)

**Abstract:** This article aims to present the issues surrounding the discrimination of Muslims in society, known as Islamophobia (CESARI, 2011), as a form of representation of the monstrous Other (COHEN, 2000) that inhabits the social imaginary. This monster was fed for years with media representations that associated Muslim individuals with terrorism and violence (JAWAD, 2010) and begins its process of change and representation with the character Kamala Khan, the first United States Muslim superhero to earn a title of her own and be a blockbuster. This article investigates the processes of identification between reality and fiction, as well as the rejection of Muslim identities through society and how the character was able to use these issues as forms of identification generating sympathy from the general public, and not only young Muslims.

**Keywords:** Representativeness; Comics; *Ms Marvel*; Monster; Islamophobia.

### Introdução

Uma das cenas mais emblemáticas do século XXI aconteceu na manhã de 11 de setembro de 2001. Conhecido mundialmente pela sua data, o ataque terrorista ao *World Trade Center*, também conhecido como o ataque às Torres Gêmeas, foi o maior no território americano desde o

<sup>1</sup> Mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Doutoranda de Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e bolsista CAPES/UERJ. E-mail: [roxolais@gmail.com](mailto:roxolais@gmail.com).

bombardeio japonês à base naval americana de *Pearl Harbor* (BBC, 2021). Esse início de século marcou sentimentos que acompanharam o mundo por muito tempo, principalmente no que diz respeito a como era visto o povo muçulmano. No ano 2000 eram contabilizados 28 incidentes com motivação contra seguidores do islã, em 2001 esse número saltou para 481 (FBI, 2021). Nunca mais esse número chegou próximo dos casos anteriores ao ataque, na última divulgação de dados da Polícia Federal Americana, o FBI, em 2019 foram 219 incidentes.

Porém esse horror a um povo com costumes diferentes dos ocidentais tem um início muito anterior ao 11 de setembro. Desde a peste negra existem registros de cristãos que massacraram povos muçulmanos (DELUMEAU, 1923, p.207). Nos séculos XI e XII, podemos encontrar poemas da literatura francesa medieval que celebravam as cruzadas e transformavam “os muçulmanos em criaturas demoníacas, cuja ameaçadora falta de humanidade podia ser lida a partir de seus bestiais atributos” (COHEN, 2000, p 33).

Mais de uma década depois do ataque terrorista às Torres Gêmeas, a discriminação contra os povos que seguiam o islã já era uma pauta debatida e amplamente dialogada, se intensificando com a vitória de Donald Trump na eleição para a presidência dos Estados Unidos, em 2017, que trazia uma forte política anti-imigração e anti-islã. Parte da insatisfação dos eleitores de Trump vinha do crescimento da população muçulmana no país, que em 2007 eram 2,35 milhões e em 2017 já estavam em 3,45 milhões (PEW RESEARCH CENTER, 2021). Esse crescimento se deu muito pela imigração e pelo fato de essas famílias costumarem ter mais filhos do que a média – sobretudo por motivos ligados à religião.

As mitologias errôneas que permeiam a existência de povos do oriente médio ainda fazem parte do dia a dia de muitos muçulmanos em solos estadunidenses, sejam eles imigrantes ou nascidos nos Estados Unidos (conhecidos como muçulmanos americanos). Em 2017, quase metade desses muçulmanos americanos (48%) afirmaram ter presenciado algum tipo de discriminação em razão de sua religião ou origem (PEW RESEARCH CENTER, 2021).

Grande parte dessa hostilidade aos muçulmanos vem da caricatura que é apresentada pelos veículos de comunicação ao representarem esses indivíduos. Em filmes, desenhos animados, charges e outras formas de representar, os muçulmanos são sempre vilões ou organizações malignas e violentas (JAWAD, 2010). Uma das formas de inserir o diálogo e trazer uma visão mais humanizada da situação dos muçulmanos foi o acréscimo desse debate nas histórias em quadrinhos. Sendo uma mídia conhecida por atrair o público infanto juvenil e aproveitando o sucesso que os heróis estavam fazendo nos cinemas, em 2014, Kamala Khan foi criada. A protagonista é uma adolescente de 16 anos, filha de imigrantes paquistaneses, nascida em New Jersey, e que vive um dilema entre suas tradições e a vontade de fazer tudo o que seus colegas estadunidenses fazem,

embora seus costumes tradicionais a direcionem para ações totalmente contrárias. Todo esse contexto já é apresentado ao leitor antes mesmo da personagem adquirir superpoderes e esse contato imediato com essas questões dos muçulmanos americanos tem uma explicação muito particular: suas criadoras. Sana Amanat, editora e co-criadora e G. Willow Wilson, roteirista, dividem traços inconfundíveis no desenvolvimento da personagem. Amanat nasceu e foi criada em *New Jersey*, onde morou com seus pais e irmão que eram imigrantes paquistaneses. Wilson, apesar de não ter ligação de parentesco com muçulmanos e ter nascido na mesma cidade que Amanat, se converteu ao islamismo<sup>2</sup> durante a faculdade e, atualmente, além de autora de histórias em quadrinhos, também atua como historiadora especializada em literatura árabe.

Essas aproximações entre realidade e ficção são essenciais no resultado, e não somente no que diz respeito à narrativa. Contribuiu também para um processo de identificação que envolve conceitos mais gerais da vida de todo adolescente, como a necessidade de se encaixar em padrões e a busca por sua individualidade, além de conceitos mais específicos como as questões sociais que envolvem muçulmanos e como são vistas suas tradições perante o mundo ocidental. O objetivo desse artigo é debater sobre a mitologia monstruosa criada em torno dos costumes muçulmanos no ocidente, ressaltando a forma como uma personagem de história em quadrinho conseguiu utilizar essas temáticas para levar diálogos sobre medo, tradição e coragem – almejando gerar identificação e conexão com os leitores, não somente muçulmanos, mas, sobretudo, através de uma empatia e humanização desses cidadãos.

### O medo do Outro

Como abordado anteriormente, a associação entre cultura do oriente médio e ameaças diabólicas e inumanas não é algo recente. A elite católica e os missionários da época da Renascença concordavam com a tese de padre José de Acosta que dizia que desde a chegada de Cristo e a verdadeira religião do Velho Mundo, “Satã refugiou-se nas Índias, da qual fez seus baluartes” (DELUMEU, 1923, p.386) e comandava toda a região como mestre supremo até a chegada dos colonizadores espanhóis. O que Acosta se referia como Índias, era o termo comum europeu para designar a Ásia Meridional — Afeganistão, Bangladesh, Butão, Índia, Maldivas, Nepal, Paquistão e Sri Lanka — e o Sueste asiático — Birmânia, Brunei, Camboja, Filipinas, Laos, Malásia, Singapura, Tailândia, Timor-Leste, Vietnã e Indonésia — (Dicionário Oxford, 2003).

Cohen (2000) propõe compreender as culturas por meio dos monstros que elas produzem. Através dessa perspectiva, o nascimento desse monstro se baseia em metáforas, ou seja, uma

<sup>2</sup> “*Beneath the veil*”. Disponível em:

[http://archive.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2010/06/20/beneath\\_the\\_veil/](http://archive.boston.com/bostonglobe/ideas/articles/2010/06/20/beneath_the_veil/). Acesso em: 15 nov. 2021.

maneira de corporificar um determinado momento cultural, ou como nos interessa aqui, um povo. Esse monstro também escapa de qualquer classificação ou quesito de “normalidade”. Os próprios rituais e costumes do povo muçulmano são demonizados pelo simples fato de não serem comportamentos ou rituais classificados como cristãos. Essa diferença é o que Cohen (2000) chama de Outro. Ele está como uma corporificação do que há para além, para fora, como o terceiro termo. Essa alteridade constrói o corpo monstruoso que se organiza como cultural e político. A existência desse monstro o coloca como vilão, na ordem dos homens. O fato de ele existir e ser repugnante justifica seu extermínio, tornando essa ação assim um ato heroico e justo.

O monstro é a diferença feita carne; ele mora no nosso meio. Em sua função como Outro dialético ou suplemento que funciona como terceiro termo, o monstro é uma incorporação do Fora, do Além — de todos aqueles loci que são retoricamente colocados como distantes e distintos, mas que se originam no Dentro. Qualquer tipo de alteridade pode ser inscrito através (construído através) do corpo monstruoso, mas, em sua maior parte, a diferença monstruosa tende a ser cultural, política, racial, econômica, sexual. (COHEN, 2000, p.32).

Essa negação do Outro muçulmano se transforma em discriminação e ódio, que denominamos de islamofobia. O termo ainda gera diferentes origens no âmbito acadêmico. Cesari (2011) identifica que ele foi cunhado na metade do século XX após debates sobre as discriminações que os muçulmanos sofriam da Europa Ocidental, e se tornou popular em 1990 com o uso amplo por ativistas. Meldelski (2020) defende que a islamofobia engloba todas as práticas e discursos discriminatórios contra muçulmanos e que está presente tanto nas esferas governamentais quanto sociais. O fato do indivíduo ser um originário ou descendente muçulmano pouco importa nesse momento, as práticas islamofóbicas podem acontecer da mesma forma.

Os discursos e práticas islamofóbicas estão presentes tanto no nível governamental quanto no societal. Retoricamente, na instância pública, a islamofobia pode ser notada em declarações, discursos e pronunciamentos de representantes públicos; em âmbito social, ela acontece por meio de manifestações, ataques verbais e atitudes preconceituosas, entre outros posicionamentos contra muçulmanos e/ou Islã ou discursos de ódio. Em sua competência prática, a islamofobia empreendida por entes públicos pode ser constatada em legislações que restrinjam ou retirem direitos dos islâmicos, e em comportamentos discriminatórios executados por funcionários públicos diretamente contra membros desta fé. Na sociedade civil, o fenômeno adquire a forma de insultos, agressões físicas, ou ataques contra mesquitas, centros islâmicos ou propriedades de muçulmanos (MELDESKI, 2020, p.17).

As próprias produções midiáticas, muitas vezes, reforçam na modernidade a representação do islamismo e todo seu universo com violência, fanatismo religioso e terrorismo. Uma mistura perfeita para criar um vilão ideal, cego por uma religião pouco conhecida no ocidente e amplamente odiada por séculos. Quando falamos sobre essas produções que representam muçulmanos, estamos em um território de predominância das produções norte americanas. Em uma cultura com grande ênfase na capacidade visual, o regime de visualidade – e, portanto, de representação – se torna um

elemento determinante. O ocidente compreende corpos e a partir do que enxerga, determina capacidades ou limitações desse corpo baseado em entendimentos de grupos sociais dos quais associa que esse corpo faz parte. Usaremos aqui o conceito de corpo que Oyěwùmí (2021) utiliza “para chamar a atenção para a fisicalidade pura que parece estar presente na cultura ocidental” (p.27) de forma que se refere “tanto ao corpo físico como às metáforas do corpo.” (p.27). Logo, corpos muçulmanos podem ser lidos como perigosos, potencialmente ameaçadores se levarmos em conta essa representação e compreensão ocidental. Essas práticas justificam receios do próprio povo muçulmano a ações que possam configurar um entendimento de “ameaça”.

Se mostra importante nesse momento sinalizar o contexto prévio que a personagem de Miss Marvel se insere. A primeira personagem a usar o esse nome foi Carol Danvers em 1977, em seu primeiro título, uma mulher branca, magra e loira. Trabalhava como colunista em um jornal e utilizava como seu uniforme de super-heroína um maiô de manga comprida com um corte em triângulo na barriga, deixando toda essa área exposta. A parte de cima do uniforme era majoritariamente vermelho, com detalhes em preto e uma estrela em amarelo no peito, já a parte de baixo era totalmente na cor preta. Carol apesar de ser a heroína, não tinha conhecimento desse fato no início da sua narrativa. Ela parecia sofrer de uma amnésia que fazia com que sua mente se separasse em duas personalidades: a jornalista que busca descobrir quem é a nova heroína e Miss Marvel, uma humana com partes do DNA de uma raça alienígena chamada Kree, justificando seus poderes. Com um roteiro confuso que não despertou interesse dos leitores, o título de Miss Marvel foi descontinuado 1979, deixando a personagem solta para aparições ocasionais em outros momentos. Carol Danvers retorna com seu título em 2012, agora com o nome de Capitã Marvel, piloto da Força Aérea Americana com superpoderes, sem muita história de origem de como conseguiu tais poderes, quase que como uma continuidade de narrativa geral, visto que ela não era uma personagem nova no universo dos quadrinhos naquele momento. A disparidade entre os dois momentos da personagem é nítida. Enquanto em 1977 Miss Marvel é simpática, inocente e sensual, sua versão de 2012 como Capitã Marvel é centrada, determinada e disposta a sacrificar o que for necessário por um bem maior. Sua característica mais madura é a mais utilizada nos produtos audiovisuais do universo cinematográfico Marvel<sup>3</sup>, apresentando uma personagem obstinada e sem a necessidade de ser sorridente e agradável o tempo todo apenas por ser mulher. Com sua personalidade psicológica mais elaborada e seu novo nome de heroína, “Miss Marvel” então tornou-

---

<sup>3</sup> Franquia de mídia americana e um universo compartilhado centrado em uma série de filmes de super-heróis, produzida independentemente pela *Marvel Studios* e baseada em personagens que aparecem nas revistas em quadrinhos americanas publicadas pela *Marvel Comics*.

se vago, sendo posteriormente utilizado por Kamala, como homenagem a sua heroína favorita, normalmente sendo escrito por sua abreviação Ms Marvel.

A primeira Miss Marvel oscila entre a leveza e inocência quando em posse de seus poderes, e a dúvida e profissionalismo enquanto Carol Danvers. Porém a narrativa se torna fraca e previsível com a falta de embasamento. Sua história de origem não é bem explicada e não é algo que incomode a própria, visto que está sofrendo de um tipo de amnésia seletiva. Apesar de forte ela aparenta uma certa futilidade sobre seu papel de heroína, não há nenhuma menção a suas responsabilidades ou deveres como tais. [...] Na sua volta em 2012 temos uma personagem melhor construída psicologicamente. Seu uniforme já é antes de tudo a primeira impressão de uma heroína mais capacitada, para bem além de uma mulher de maiô. Mas de acordo com o passar da história muitos enquadramentos dão destaque a poses hiper sexualizadas, posições pouco prováveis para situações e comportamentos impossíveis para materiais como o collant. Técnicas artísticas para destacar partes do corpo da mulher. Sua história, porém, se mantém bem mais trabalhada. Ela sabe quem é, o que quer, o que precisa sacrificar para conseguir. Não há diferença de personalidade entre Carol Danvers e Capitã Marvel, e isso é uma constante nessa narrativa. (ROXO, 2018, p.67)

Na história, Kamala Khan desenvolve seus superpoderes após tomar um tiro em uma perseguição e buscar ajuda de seu melhor amigo para se esconder. Sendo a primeira pessoa a descobrir o segredo da personagem, ele a orienta a ir a um hospital. Em seguida, a protagonista responde: “Tenho que me esconder, a polícia... eles não podem saber que sou eu. Meus pais vão surtar, a Agência de Segurança Nacional vai grampear a nossa mesquita [...]” (Ms Marvel – Nada Normal, 2015, p.77). Dentre todos os medos em ser descoberta, o que imediatamente se destaca — logo após o receio normal de uma adolescente em ser descoberta pelos pais — é a preocupação em sofrer xenofobia ao invés de reconhecimento. Por ser uma muçulmana com poderes, seria facilmente identificada como uma ameaça pelas forças policiais e não como uma heroína e isso acarretaria uma ação intensiva de buscas, escutas e violência justificada apenas por quem ela é pela sociedade. Até esse momento na história, Kamala usava seus poderes de metamorfose para transformar seu corpo em uma mulher branca, loira e esbelta, muito semelhante a Carol Danvers, antiga Ms Marvel, para poder se esconder — inclusive sendo essa a forma que ela usava para aparecer em público como heroína. A tensão entre visibilidade e ocultação que a narrativa apresenta podem ser lidas como diálogos subentendidos sobre aceitação social e conflitos com a própria identidade, comuns não somente para adolescentes em geral, mas principalmente na comunidade que nos interessa: os jovens muçulmanos.

### **Do corpo monstruoso ao uniforme de heroína**

O processo de Kamala perpassa fases lúdicas da história em que a dificuldade de aceitação se torna clara. Essa dificuldade diz respeito às suas tradições, como, por exemplo, o que ela não pode comer, quando demonstra vontade de comer bacon sabendo que carne de porco é proibida pela sua religião; e, também, em relação aos seus traços físicos, como a pele mais escura, cabelos castanhos

e características paquistanesas. Essa dificuldade de aceitação da identidade ocupa um papel principal da história de origem.

Essa forma monstruosa que as identidades muçulmanas são vistas, e como esse sentimento faz parte da história da heroína, é uma forma de articulação do processo que a identidade cultural é afirmada perante identificações, diferenças, valores e significações culturais. Logo, o corpo não é apenas uma estrutura física de um organismo vivo, mas um conjunto de associações e entendimentos que são feitos pela sociedade e atrelados àquelas características.

Por isso o corpo monstruoso é sempre marcado pelo excesso, é um corpo ao qual sobra ou falta alguma coisa, sendo a falta ela mesma uma aberração e, portanto, um excesso.

A categoria do monstro permite criar identidades interculturais, que diferenciam os grupos sociais, e identidades intraculturais, que distinguem seres dentro de um mesmo grupo a partir de categorias de gênero ou natureza diferentes. (REGIS, 2003, p.24)

Durante o início de sua história de origem, Kamala Khan tem um embate em relação à várias deturpações sociais pelo qual o seu corpo passa: ela é muçulmana, adolescente e mulher. Várias monstruosidades corporificadas que podem ser interpretadas socialmente como perigosa, incompleta e frágil. Essas leituras são apresentadas de forma lúdica quando a personagem reclama com a família e amigos sobre as tradições muçulmanas que tem que seguir, quando briga com os pais buscando uma autonomia, que ainda não tem, para fazer o que gostaria, e quando está sempre comparando seu corpo com o da menina considerada a mais bonita e interessante da escola, uma menina loira, estadunidense e magra.

Dessa forma, dois momentos se destacam na narrativa: primeiro temos a ocultação, a negação da existência. Kamala, ao se sentir diferente e que não pertencia àquele local, e com a vontade de ter costumes que podem ser associados à “normalidade” do ocidente, viu em seu superpoder de metamorfose uma chance para negar completamente seu corpo. De uma menina com um corpo em desenvolvimento, de pele e cabelos escuros e olhos castanhos, ela se transforma em uma mulher branca, loira e esbelta, uma releitura de sua heroína preferida, a atual Capitã Marvel, antiga Miss Marvel (Figura 1).



Figura 1 – NO PRIMEIRO QUADRO: A VISÃO DE KAMALA QUANDO ELA RECEBE OS PODERES. NO SEGUNDO QUADRO: KAMALA AO DESENVOLVER SEUS PODERES, INCONSCIENTEMENTE TRANSFORMA SEU CORPO. EDIÇÕES 01 E 04. Fonte: MARVEL COMICS, 2014.

Esse momento de ocultação de identidade — não apenas como a proteção da real identidade, como é comum em histórias de heróis, mas a ocultação da essência de quem ela é — ocupa essa primeira etapa da história como uma solução para os problemas da adolescente. Se ela podia moldar seu corpo aos padrões sociais e estéticos que se espera de uma mulher digna de salvar o mundo, essa era sua chance se sentir completa. Porém, ao decorrer da narrativa ela percebe que não se sente melhor ou diferente por estar em outro corpo, além de exigir muita energia ficar nesse estado constante de metamorfose, que a deixava extremamente exausta. Kamala, até então, está tentando domar o monstro existente nela, buscando o que ela entende como perfeição como sendo a solução para seus problemas.

A partir do momento que ela percebe que negar sua identidade não está ajudando, chegamos no segundo momento importante da narrativa, no processo de visibilidade. É então que ela resolve utilizar características culturais que faziam parte de quem ela era, em seu uniforme de heroína. Ela escolhe um tênis e um *burkini*<sup>4</sup>, que em certo momento da história, dizia que nunca utilizaria por não ser considerado “normal” por seus amigos. Não sendo necessário gastar tanta energia transformando seu corpo inteiro, ela começa a adquirir novas habilidades, como esticar e aumentar seus braços e pernas fazendo com que ela possa aplicar mais força e tenha mais mobilidade nos espaços (Figura 2).

<sup>4</sup> Tipo de traje de banho para mulheres que cobre o corpo inteiro exceto o rosto, as mãos e os pés para preservar os costumes islâmicos.



Figura 2 – NO PRIMEIRO QUADRO: PRIMEIRA APARIÇÃO DO UNIFORME OFICIAL DE MS MARVEL. NO SEGUNDO QUADRO: HABILIDADES DE MS MARVEL EM COMBATE. EDIÇÕES 01 E 04. Fonte: MARVEL COMICS, 2014.

O processo de acolhimento de sua cultura e costumes como algo visto com normalidade se encaixa com um ponto de virada na narrativa de Kamala. Ela agora consegue agir de forma efetiva em relação aos seus problemas de super-heroína iniciante, porém em uma análise mais atenta e profunda, a questão vai além. Esse encontro da Kamala com si mesma, processo que sempre adiou por muito tempo, se mostra quase que poético quando compreendemos que é uma mensagem de carinho das criadoras para seus fãs. Obviamente, a personagem ainda está envolvida em um universo de ação, descobertas, vilões e heróis, mas caminha por um discurso, quase que imperceptível, que sua aceitação como americana muçulmana é exatamente o que ela sempre precisou – pois, até então, compreendia como errado, anormal, profano, tal qual a sociedade ainda insiste em repetir ocasionalmente. Não foi necessária uma virada emocional na história, uma lição de moral, nada que pudesse ser visto como desinteressante aos leitores, mas ainda assim a mensagem se encontra presente de forma mais diluída. Demonstra, principalmente, aos jovens leitores muçulmanos que sua existência é seu poder, é o que os torna diferentes.

Somente após essa libertação da personagem, ela começa a trilhar sua narrativa própria, aprendendo mais sobre suas habilidades e sobre si mesma. Ao utilizar símbolos da cultura muçulmana como uniforme ela está (literalmente) vestindo sua identidade como destaque e domínio de sua essência, transformando o que era visto como monstruoso em um uniforme digno de uma super-heroína.

## Considerações finais

Apesar da jornada de uma super-heroína de histórias em quadrinhos ser algo que remetemos imediatamente à ação e aventura, Kamala passa por questões muito reais. Envolta em camadas lúcidas como superpoderes, monstros, mutantes e vilões, o que caracteriza o medo da personagem é a forma com que ela é vista pelo ocidente. Um exemplo claro de como sua existência é desqualificada como algo “normal” foi quando o apresentador Stephen Colbert (LEHRER, 2013) disse em seu programa que a existência de uma personagem muçulmana como super heroína significava derrota de uma “guerra cultural” para os Estados Unidos, principalmente se fosse levado em conta que a antecessora a usar esse nome (Carol Danvers, como já comentado) era a “representação completa dos americanos: loira, com valores familiares e dois arredondados músculos peitorais (fazendo um claro gesto de seios com as mãos)” (MELO, 2018, p.66). Esse fato aconteceu quando a personagem foi anunciada, ou seja, antes mesmo da história em quadrinho ser lançada, quando apenas havia sido revelado que uma super-heroína muçulmana americana seria a próxima estreia da indústria. Seu corpo foi rejeitado antes mesmo que o primeiro traço fosse desenhado. Sua mera presença em uma franquia, ainda que lúdica, era considerada mais absurda do que a possibilidades de deuses nórdicos lutarem ao lado de mortais contra ameaças alienígenas. O medo de Kamala sobre a Agência Nacional de Segurança classificá-la como uma ameaça apenas por existir é justificável se pensarmos que apenas a existência dela como uma personagem fictícia já foi questionada como válida.

O embate de Kamala com o seu Outro monstruoso reflete principalmente como os jovens muçulmanos se veem quando vivem no ocidente, visto que uma de suas autoras, Sana Amanat, conta que passou sua adolescência sentindo que não se encaixava naquela realidade e com problemas de autoestima, vivendo um bairro predominantemente branco<sup>5</sup>, que rejeitava seus costumes e tradições. Se por muito tempo houve representações vilanescas dos muçulmanos, o que alimentava a aversão por esse corpo monstruoso, agora temos uma imagem muito positiva, em meio a um espaço tão rico na indústria de cultura pop como é o universo dos super-heróis.

A força de Kamala e seu sucesso passam por prêmios e indicações como ao *V Eisner Awards*<sup>6</sup>, *Hugo Award*<sup>7</sup> (2016) de Melhor *Graphic Story*, vencer o *American Book Awards*<sup>8</sup> (2019), e ter suas

---

<sup>5</sup> “The Pakistani American Marvel editor who is trying to make comic books more diverse” Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2016/06/17/the-pakistani-american-marvel-editor-who-is-trying-to-make-comic-books-more-diverse/>. Acesso em: 15 jul. 2021.

<sup>6</sup> Prêmio que distingue feitos nas Histórias em Quadrinhos, conhecido comumente como “o Oscar dos Quadrinhos”.

<sup>7</sup> Prêmio entregue anualmente para os melhores trabalhos e realizações de fantasia ou ficção científica do ano anterior.

<sup>8</sup> Prêmio literário americano que reconhece anualmente um conjunto de livros e pessoas por “realizações literárias notáveis”.

criadoras como ganhadoras de um *Joe Shuster Award*<sup>9</sup> e um *Angoulême International Comics Festival*<sup>10</sup> (2017) e ter sua primeira edição reimpressa seis vezes<sup>11</sup> (GRAVENA, 2015). Ao chegar nas plataformas audiovisuais, a personagem também se tornou um sucesso absoluto. A série, que leva o nome da protagonista e foi lançada em junho de 2022, conta com seis episódios que foram lançados semanalmente na plataforma de *streaming* Disney+. Logo em seu primeiro episódio, atingiu números impressionantes ao se tornar a série mais bem avaliada de todos os tempos do estúdio cinematográfico, com 98% de aprovação no *Rotten Tomatos*, um site estadunidense agregador de críticas de cinema e televisão que coleta opiniões de membros certificados e associações de críticos. A aprovação ultrapassou o primeiro lugar, antes pertencente ao filme *Pantera Negra*, ganhador de três Oscar das seis categorias às quais foi indicado em 2019 (EXAME, 2019).

Porém a amplitude de atuação de Kamala não está restrita a produções culturais populares como cinema e quadrinhos. Sua movimentação passa também por associações simbólicas pelo público em combate a islamofobia, como em 2015, quando sua imagem foi usada em uma intervenção urbana na cidade estadunidense de São Francisco em resposta a uma propaganda de extrema direita que pregava o fim dos muçulmanos como a solução para a paz. A propaganda foi reestruturada para dizer “liberdade de expressão não é justificativa para espalhar o ódio. Fim do ódio aos estados islâmicos” (Figura 3).

67



Figura 3 – A PROPAGANDA ANTI-ISLÃ E SUA INTERVENÇÃO COM A IMAGEM DE KAMALA KHAN. Fonte: NBC NEWS, 2015.

Kamala Khan pode ser a potência para se tornar uma nova representação do que é ser muçulmano e de como sua existência está longe de ser monstruosa como os vilões que ela combate. Sua nacionalidade ou religião não definem sua trajetória na história como não deveriam definir na

<sup>9</sup> Prêmio concedido anualmente por realizações notáveis na criação de revistas em quadrinhos, histórias em quadrinhos, quadrinhos da web e varejistas e editores de quadrinhos.

<sup>10</sup> Maior festival de quadrinhos da Europa realizado anualmente desde 1974 em Angolema, França.

<sup>11</sup> No mercado atual de histórias em quadrinhos, ter a segunda ou terceira reimpressão é considerado um enorme sucesso.

vida de vários jovens muçulmanos. Com inserções em jogos oficiais (UOL, 2020), a estreia de uma série (JOVEM NERD, 2021) e a sua participação no Universo Cinematográfico da Marvel (OMELETE, 2021), ela demonstra um grande potencial em ser a representação que a geração precisa para que esses corpos não sejam mais rejeitados, marcados ou inseridos em um contexto violento. A história permite mostrar ao mundo, sem medo, suas tradições, costumes, música, crenças, se tornando um espaço para que milhares de indivíduos possam olhar para si mesmos com orgulho, admiração e esperança através da representação de uma super-heroína muçulmana.

## Referências

A FÃ que virou heroína: Kamala é a melhor personagem do jogo dos Vingadores. **Uol**, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/10/23/por-que-kamala-khan-e-a-melhor-personagem-do-jogo-dos-vingadores.htm>. Acesso em: 13 jan. 2022.

ATENTADOS de 11 de setembro: a tragédia que mudou os rumos do século 21. **BBC**, 2021. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-55351015>. Acesso em: 03 jan. 2022.

ASSAULTS against Muslims in U.S. surpass 2001 level. **Pew Research Center**, 2021. Disponível em: <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2017/11/15/assaults-against-muslims-in-u-s-surpass-2001-level/>. Acesso em: 12 dez. 2021.

AS VITÓRIAS históricas de "Pantera Negra" no Oscar. **Exame**, 2019. Disponível em: <https://exame.com/casual/as-vitorias-historicas-de-pantera-negra-no-oscar>. Acesso em: 16 jul. 2022.

CESARI, Jocelyne. Islamophobia in the West: "A Comparison Between Europe and the United States". In: ESPOSITO, John; KALIN, Ibrahim (Eds.). **Islamophobia: The Challenge of Pluralism in the 21st Century**. Oxford: Oxford University Press, 2011. p. 21–46.

COHEN, Jeffrey Jerome. "A cultura dos monstros: sete teses". In: COHEN, Jeffrey Jerome (Org). **Pedagogia dos monstros**. Os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 25-60.

COMIC Heroine Ms. Marvel Saves San Francisco From Anti-Islam Ads. **NBC News**, 2015. Disponível em: <https://www.nbcnews.com/news/asian-america/comic-heroine-ms-marvel-saves-san-francisco-anti-islam-ads-n294751>. Acesso em: 13 jan. 2022.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente 1300-1800**: uma cidade sitiada. São Paulo: Companhia das Letras, 1923.

FBI – Hate Crime Statistics. **FBI**, 2021. Disponível em: <https://ucr.fbi.gov/hate-crime/2019/resource-pages/hate-crime-statistics-act>. Acesso em: 12 dez. 2021.

GRAVENA, Leo. 9 motivos para Ms. Marvel ser o "novo Homem-Aranha"! **Legião dos Heróis**, 2015. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/9-motivos-pelos-quais-a-ms-marvel-pode-ser-o-novo-homem-aranha.html>. Acesso em: 20 dez. 2021.

JAWAD, Haifaa, Book reviews. **Islam and Christian–Muslim Relations**, Londres, v.3 n.21, p. 299-312, jul 2010. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09596410.2010.487685>. Acesso em: 13 jan. 2022.

KAMALA Khan usa seus poderes em teaser da série Ms. Marvel. **Jovem Nerd**, 2021. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/ms-marvel-serie-novas-imagens/>. Acesso em: 14 jan. 2022.

LEHRER, Brian. Ms. Marvel’s Reboot. **The Colbert Report**, 2013. Disponível em: <http://www.cc.com/video-clips/rpoooya/the-colbert-report-ms--marvel-s-reboot>. Acesso em: 18 dez. 2021.

MELO, G. B. F. de. Kamala e o caminho da empatia para a aceitação da alteridade nos Comics. **Literartes**, [S. l.], v. 1, n. 8, 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/literartes/article/view/137811>. Acesso em: 18 dez. 2021.

MENDELSKI, Bruno. **A islamofobia na França**: um estudo de caso (1996-2019). Tese (Doutorado em Relações Internacionais). Universidade de Brasília, Brasília, 2020.

**Oxford Dictionary of English**. 2ed. Reino Unido: Oxford University Press, 2003.

OYĚWÙMÍ, Oyèrónkẹ́. **A invenção das mulheres**: construindo um sentido africano para os discursos ocidentais de gênero. Bazar do Tempo Produções e Empreendimentos Culturais LTDA, 2021.

REGIS, Fátima. Do corpo monstruoso ao mito do ciborgue: os processos de construção de identidade e diferença no Ocidente. **Contemporânea** (Título não-corrente), v. 1, n. 1, p. 22-38, 2003.

ROXO, Laís Coutinho. **GirlPower**: a Representação do Feminino nos Quadrinhos. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2018.

THE Marvels | Criadora de Kamala Khan celebra anúncio do filme. **Omelete**, 2021. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/marvel-cinema/the-marvels-g-willow-wilson-criadora-kamala-khan-celebra-anuncio-filme-ms-marvel>: Acesso em: 14 jan. 2022.

submetido em: 21 fez. 2022 | aprovado em: 14 dez. 2022.

## Um espectro ronda o metaverso: o espectro do código aberto

Guilherme Rafael Soares<sup>1</sup>

**Resumo:** Este estudo busca mapear e refletir sobre dois momentos antagônicos de uma perspectiva essencial para a teoria das mídias. Da nostalgia dos anos iniciais da Media Art (ou Artemídia) até a melancolia de uma fase mais apática da cibercultura, inspirados pelos conceitos de hauntologia e realismo capitalista de Mark Fisher. Construímos com este ensaio uma abertura alternativa ao metaverso corporativo gamer, uma nova utopia em formação: carpintaria filosófica do código aberto, com ênfase nas mídias imaginárias e ficções interativas.

**Palavras-chave:** Open Source; Metaverso; Realismo Capitalista; Mídias Imaginárias; Carpintaria Filosófica.

### A spectre is haunting the metaverse: the specter of open source

**Abstract:** This study seeks to map and reflect on two antagonistic moments from an essential perspective for media theory. From the nostalgia of the early years of Media Art (or Artmedia) to the melancholy of a more apathetic phase of cyberculture, inspired by Mark Fisher's concepts of hauntology and capitalist realism. With this essay, we build an alternative opening to the corporate gamer metaverse, a new utopia in formation: philosophical carpentry of open source, with emphasis on imaginary media and interactive fictions.

**Keywords:** Open Source; Metaverse; Capitalist Realism; Imaginary Media; Philosophical Carpentry.

### Introdução

Este artigo relembra o ciclo de influência da cultura hacker para a celebração do compartilhamento de códigos e experimentos midiáticos nas artes digitais enquanto aponta uma tendência ao esquecimento desses princípios na virada da segunda década do milênio. Expomos aqui uma hipótese: a inércia de um conformismo com o design de interface centrado em bolhas informacionais autorreferentes levou a uma arte digital que agora flerta muito mais com o individualismo e estetização do mercado financeiro do que com promessas de coletivismo da cibercultura utópica. Propomos aqui a identificação de uma via alternativa ao sintoma: pensar uma força de resistência à hegemonia da arte digital de especulação da escassez e tecnofetichismo partindo

<sup>1</sup> Doutorando do PPGCOM/UERJ. Professor assistente no CECULT/UFRB. E-mail: [guilherme.soares@ufrb.edu.br](mailto:guilherme.soares@ufrb.edu.br).

da revisão de repertórios de reflexões e práticas criativas que emergiram do circuito alternativo ao *establishment gamer*.

O percurso está organizado com uma primeira parte que expõe algumas referências de exemplos da primeira fase utópica, centrando-se na definição romântica de *Artemídia* (MACHADO, 2002) ou *New Media Art* (TRIBE; JANA, 2006); uma segunda parte aponta o levante de um pensamento que surge de forças mais preocupadas com o anonimato e individualismo no uso das redes e suas consequências para a ascensão de cenários menos interessados na apropriação criativa e coletivizada da ciência da computação. Na terceira parte tentamos pensar alternativas conceituais e exemplos concretos pela aproximação do universo de games *persuasivos* (BOGOST, 2010, 2021) e *ficções interativas* (MONTFORT, 2005), em busca de um retorno do espírito de código aberto presente nos primeiros anos da *Artemídia* computacional.

### A fase eufórica: descentralização dos meios e transparência do código

Como muito reforçado por Jussi Parikka (2021) em seu *O que é Arqueologia das Mídias - e destacado pelo conceito trabalhado no capítulo Mídias Imaginárias: mapeando objetos estranhos* (2021, p. 77-107), é essencial para a construção de um campo consistente de pesquisa e crítica das mídias a definição de uma rotina de investigação onde se possa mapear, organizar, relacionar uma rede de invenções que aproximam a reflexão sobre mídias e a arte conceitual. Gestos que se deram muitas vezes pela própria crítica de aspectos persistentes, obscuros, complexos e ambíguos de determinado uso corrente de antigas ou novas mídias e seus efeitos na sociedade. Para isso, Parikka destaca a potência da invenção que emerge de poéticas da materialidade sustentadas por festivais, laboratórios de mídia ou artistas da vanguarda nas novas mídias:

A crítica da mídia não se refere somente a dizer coisas, mas **também ao design e a materialidade** - fazer uma crítica de um jeito alternativo, na contramão, por assim dizer. Por meio da existência material, arte midio-arqueológica coloca o espectador/usuário/telespectador em uma nova relação com o imaginário e, em consequência, nos força a **dialogar criativamente com a presença da mídia, nova e antiga, imaginada e real** (PARIKKA, 2021, p. 80, grifos nossos).

Mark Tribe (editor do pioneiro website de crítica da arte digital Rhizome.org<sup>2</sup>) e a designer e jornalista Reena Jana buscaram definir um interessante cânone de obras que podem servir como um painel da dita *New Media Art* (TRIBE e JANA, 2006) - a *arte da Nova Mídia* em seu livro homônimo. Arlindo Machado (2002) nomeou este tipo de arte como *Artemídia*. Esse tipo de mapeamento, que na virada de milênio ainda era novidade, parece hoje cada vez mais urgente para repensarmos o que houve com o deslumbre pela arte eletrônica que foi potencializada pela entrada definitiva do

<sup>2</sup> Disponível em <https://rhizome.org/>. Acesso em: 20 jan. 2022.

computador doméstico no cotidiano urbano e pela expansão da internet para além das universidades e zonas militarizadas.

Tribe e Jana (2006, p. 9) observam que um grande festival de arte moderna como a Documenta de Kassel na Alemanha, por exemplo, passa a incluir e destacar a categoria *Net Art*<sup>3</sup> por volta de 1994-1997. Essa é também a marca temporal da entrada da internet no cotidiano para além das universidades e outros espaços governamentais. Marca também todo o levante da chamada web 1.0 e a era da especulação das primeiras empresas pontocom.

Já eram temas recorrentes em obras dessa época de emergência do nicho da arte digital: a dificuldade de preservação das obras devido à singularidade de suas interfaces; a perversão da autoria e do gênio individual potencializada pela facilidade da cópia digital; a materialidade dos códigos de software e hardware ocultos pelas interfaces de usuário; a emergência de uma telemática mediada pela internet que já vislumbrava a *internet das coisas* (e que hoje vai se materializando com todas suas implicações); a fragilidade e exposição da privacidade potencializada por usos não anônimos da rede e a desigualdade social no acesso a uma rede global de informação descentralizada.

Em *Life Sharing* (2000-2003) os artistas Eva e Franco Mattes disponibilizavam todos os arquivos de seu *desktop* em uma estética que revela toda a árvore de diretórios de seus computadores - já contrariando uma tendência do design de usabilidade em ocultar a parte computacional dos sistemas. Isso reforçava a relação de trânsito entre computadores locais e servidores web que estava começando a ser abstraída pela internet. Em *Carnivore* (2001) o grupo Radical Software Group mostra a facilidade de rastrear pacotes transitando em uma rede. No entanto, ao invés de usar os dados para espionagem, criava visualizações e combinações festivas dos dados como uma poética de recombinações. Coletivos como o *Free Radio Linux* faziam *hacktivismo* pragmático e antecipavam tecnologias de *streaming* em uma poética do empoderamento - fomentando circuitos de transmissão ao vivo de mídia independente.

É importante destacar aqui o quanto a internet (como suporte para uma nova estética de consumo de informações e sublimação do cotidiano) ainda estava sendo desenhada e viabilizada por uma batalha pela hegemonia de protocolos, navegadores, compressão de arquivos, disponibilização de dados pessoais. Se, por um lado, toda a especulação então emergente das empresas pontocom estava inventando o conceito de consumidor e transações financeiras na internet, por outro lado, artistas digitais, hacktivistas e outros visionários mantinham-se na missão de não perder de vista a materialidade, estrutura e potencial libertário da conexão descentralizada que a epifania do momento revelava. Para além das ações poéticas e destinadas ao circuito de artes,

---

<sup>3</sup> Termo atribuído pelos autores ao artista esloveno Vuk Cosic (TRIBE e JANA, 2006, p. 38)

mas dentro de um pragmatismo computacional, podemos também afirmar que movimentos ligados ao *Software Livre* e iniciativas de *Open Source* (código aberto)<sup>4</sup> fomentaram os argumentos para um uso ético, ativo e coletivista da computação e das redes que estas estruturas viabilizam. Esse espírito utópico está muito presente nessa modalidade de arte digital abundante no início da internet, de postura que caracteriza o *ethos* da primeira geração a vislumbrar uma possibilidade de descentralização das mídias. Dada a diferença entre a euforia destes primeiros anos e o contraste de uma desconfiança contemporânea que descreveremos mais a seguir, cabe aqui definirmos uma das perguntas chave para definição de nosso problema de pesquisa: o que houve com a utopia das primeiras décadas de computação doméstica?

### A fase apática: mineração e criptoparanóia

O conceito de *Hauntologia* proposto por Mark Fisher deriva de um conceito-trocadilho de Derrida com o termo filosófico *ontologia* (o estudo da essência do ser) e *assombração*. A constatação de que toda existência positiva no presente existe em comparação com uma experiência que faz falta naquele momento - como a diferença entre pensamento, voz e escrita – é algo que escapa da tradução entre estes termos.

Fisher utilizou o conceito como chave para repensar a cultura e política do seguinte período: a transição em que as organizações sindicais, partidos trabalhistas e sobretudo a contracultura tinham ainda uma relevância para fazer crítica aberta e apresentar-se como alternativa ao status quo neoliberal. Com a queda dos regimes socialistas em bloco, a experiência de um mundo onde haveria uma alternativa foi massacrada, e levada ao status de fantasma. Dessa melancolia de um estado letárgico condensado em um fantasma a nos assombrar surge a percepção de uma diferença que, mesmo fora de questão, insiste como uma impossibilidade desejada. A partir disso, Fisher observa uma série de sinais em uma contracultura muito mais apática e menos pró-ativa que a da fase anterior - presa em projetos de futuro que nunca puderam se realizar. “O futuro sempre

---

<sup>4</sup> Usaremos aqui os conceitos complementares de Software Livre e Código Aberto dentro do espectro em que convergem e assemelham-se, essencialmente com foco no conceito acesso irrestrito ao código fonte. É importante destacar, no entanto, que todo Software Livre tem código aberto, mas existem também licenças ou práticas do código aberto que não atendem por completo toda a proposta filosófica do Software livre, podendo incluir lucro em etapas derivadas ou restrições na modificação (ex: licenças BSD, CC. Apache, MIT, entre outras). A ideia original e mais radical surge da proposta de quatro liberdades complementares, proposta pelo cientista da computação Richard Stallman: A liberdade de executar o programa como você desejar, para qualquer propósito. A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo às suas necessidades. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar outros. A liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros. Desta forma, você pode dar a toda comunidade a chance de se beneficiar de suas mudanças. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito. Disponível em <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html#four-freedoms>. Acesso em: 01 mar. 2022.

experimentado como uma assombração: como uma virtualidade que influencia o presente, condicionando expectativas e motivando a produção cultural”<sup>5</sup> (FISHER, 2012, p. 16).

Iniciando aqui uma conexão de continuidade com nossa especulação do início do texto, não podemos esquecer que Mark Fisher é um teórico bastante marcado pelo pertencimento a uma geração deslumbrada com a primeira fase cyberpunk e fundadora das utopias de uma cibercultura que prometia reinventar as relações midiáticas por meio de uma revolução tecnológica. Mark Fisher construiu sua persona de ensaísta não apenas como acadêmico e professor, mas sobretudo como expoente de uma modalidade de produção textual bastante abundante na primeira fase da internet - a rotina dos websites e blogs pessoais: autorais, descentralizados, conectados entre si por uma teia de curadoria de hipertexto desenhada quase que artesanalmente - diferente do que hoje acontece por demanda da calibragem de algoritmos de uma inteligência artificial sedenta pela descoberta de novos nichos mercadológicos. A importância de Fisher foi também, principalmente nos últimos anos de sua vida, oferecer uma luz para um contraponto frente às conclusões mais conservadoras de Nick Land e seu autoproclamado iluminismo sombrio. Fisher é frequentemente citado como um antídoto ao que se tornou o aceleracionismo perigoso derivado das reuniões do grupo CCRU: a conclusão fatalista de que o capitalismo é uma espécie de inteligência artificial pós-humana e indestrutível e movida pelo automatismo predador dos mercados. O posfácio da edição brasileira de *Realismo Capitalista* define o CCRU da seguinte maneira:

É em Warwick que ocorre um dos capítulos mais bizarros e intensos do desenvolvimento intelectual de Fisher: sua participação como co-fundador do Cybernetic Culture Research Unit (CCRU). Até 97, o CCRU ainda funcionava em uma sala na universidade (de Warwick) onde os estudantes se reuniam para apresentar trabalhos e debater (...) A importância da ficção aqui não é lateral. É possível ver o CCRU mais como um coletivo de arte do que propriamente uma unidade padrão de pesquisa acadêmica (FISHER, 2020).

Hoje podemos olhar em retrospectiva e apontar como nessas primeiras décadas essas rotinas foram capturadas pelos feudos batizados descaradamente de *redes sociais*. Mas o que restou de possível para esse futuro que nunca chega e é sempre experimentado como nostalgia de um presente que só pode viver na memória de uma quase utopia? Acompanhamos a transição da utopia do direito de cópia de produtos culturais que potencializou debates interessantes e inovadores como o conceito de *copyleft* para um modelo baseado em centralização de conteúdo fornecido por demanda e mediado por algoritmos de medida de audiência e venda de propaganda de nicho.

---

<sup>5</sup> The future is always experienced as a haunting: as a virtuality that already impinges on the present, conditioning expectations and motivating cultural production. (Tradução nossa)

Marcador chave desta fase de transição: o processo de criminalização do site de compartilhamento de arquivos torrent<sup>6</sup> *Pirate Bay* - a princípio visto como símbolo de uma possibilidade de descentralização e democratização do acesso aos bens culturais por meio de uma tecnologia que resolvia a questão do armazenamento e compartilhamento por uma responsabilidade ponto a ponto (*peer to peer*), ou seja, cada computador potencializando o fato de ser um nó descentralizado na rede. Não por acaso a edição do tradicional festival de arte e tecnologia *Transmediale* convidou o hacker Peter Sunde<sup>7</sup> (um dos fundadores do *Pirate Bay*) para falar na abertura de sua edição do ano de 2015, cuja o tema era *Capture All* - o momento de reflexão sobre como a utopia de uma descentralização havia enfim sido capturada pelas grandes corporações centralizadoras.

O artista e hacktivista Nicholas Magreit produziu uma vídeo-instalação que faz a elegia poética desta era de uma maneira virtuosa. Em *Pirate Cinema*<sup>8</sup> ele monta um dispositivo que faz um remix frenético de fragmentos e *glitches* de vídeos baixados em um mesmo momento em diferentes partes do mapa. Em uma performance usando o dispositivo, Magreit vai associando diferentes contextos: mostra como tudo se inicia com compartilhamento de curiosidades e raridades ( usa o exemplo de cópias de receitas de pratos de restaurantes caros e famosos); em seguida mostra de maneira muito interessante como um filme *blockbuster* começa a circular com cópias vazadas do processo de produção e divulgação e filmagens feitas de dentro de cabines de projeção logo na estreia, para algum tempo depois já aparecer a cópia em alta definição e liderar por um tempo os downloads; constata a onipresença da indústria da pornografia enquanto revela uma dança despudorada de números de IPs e mapas.

Magreit finaliza a performance com uma elegia melancólica ao compartilhamento de dados menos abundante e mais especializado e fundamental de todo o processo: aquilo que seria a demanda específica de informação e entretenimento para o próprio público ali presente. Uma espécie de profecia ou convocatória a uma posição menos passiva diante de toda aquela fatalidade: o contexto de nós que ali estamos a compreender todos esses contextos deve habitar uma brecha não rastreada. Nossos desejos não-mapeados pelo algoritmo existem agora apenas como uma assombração.

Mas como não estaríamos mais rastreados se a própria rotina da web 2.0 - caracterizada pela transição entre os blogs e a captura pelos cercadinhos das redes sociais e ascensão de seu modelo de negócios - funciona como um design de auto exposição espontânea em troca de um algoritmo

---

6 Arquivos que servem como um link para ponto e montagem de fragmentos de arquivos que podem estar espalhados em diversos computadores diferentes, somando esforços computacionais.

7 Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=DSGRYMbqjE>. Acesso em: 20 jan. 2022.

8 Disponível em <http://thepiratecinema.com/performance/>. Acesso em: 20 jan. 2022.

identitário? Desde então o padrão de comportamento é fazer de tudo para ser mapeado pelo algoritmo, mesmo sabendo e sendo diariamente informado que em geral o usuário será vendido como o produto.

A forma de um novo padrão de comportamento alternativo a este cerco emergente da autonomia nas redes teve duas vias principais. Em primeiro lugar a elaboração de licenças de compartilhamento ou remixagem de cópias inspirada nas licenças de software livre - dentre as mais conhecidas podemos citar os *Creative Commons*<sup>9</sup> - onde ao invés de se submeter ao circuito de distribuição mediado pela grande indústria editorial o autor assume que a cópia digital tem um valor cultural de circulação que compensa a propaganda para consumo de outros produtos derivados da sua presença corporal física (palestras, concertos, exposições em salas públicas, ou restrições para usos de fim lucrativo). Em segundo lugar, a demanda da garantia de anonimato que construiu algumas vantagens da primeira era de internet precisou recorrer ao movimento de debate sobre segurança da informação e seus métodos de criptografia - o movimento *cypherpunk*.<sup>10</sup>

Um exemplo da gênese de resistência e autonomia que estava neste movimento é a criação do projeto Tor<sup>11</sup>, e uma série de métodos similares, que possibilitaram a elaboração e aprofundamento das técnicas de construção de túneis e rotas alternativas na Internet que pudessem prometer alguma expectativa de privacidade. Dois conceitos surgidos ambos dentro da cultura hacker que contém inversões chave para pensarmos esta transição da fase eufórica para a fase apática das utopias cibernéticas da virada de milênio: *o conceito de Software Livre e o conceito de criptografia forte*. Pensaremos agora o que estes conceitos têm em comum e o que têm de contraditório.

### **A essência da inversão ideológica: entre o bem imaterial público coletivizado e o direito à privacidade e anonimato**

Importante que antes de afirmarmos que há uma curiosa diferença no sentido ideológico destas duas frentes, lembremos que aqui não estamos postulando que a criptografia e o código aberto são movimentos incompatíveis. Estes dois conceitos, inclusive, nascem e se relacionam

9 Disponível em <https://creativecommons.org/licenses/?lang=pt>. Acesso em: 01 mar. 2022.

10 "O neologismo se refere a um movimento político insurgente, de inspiração anarquista (daí a referência ao gênero musical punk), que utiliza a criptografia (cypher) como instrumento de transformação social e política. O êthos dito anarquista se refere à oposição ferrenha ao Estado, vendo neste meramente um agente de coerção à liberdade individual, entendida como capacidade de realizar ações econômicas." (DE MARCHI, 2021, p.214). O arquivo com os registros da mailing list original dos primeiros hackers a utilizarem o termo nos anos 90 encontra-se em <https://cryptoanarchy.wiki/getting-started/what-is-the-cypherpunks-mailing-list>. Acesso em: 01 mar. 2022.

11 Tor é uma organização sem fins lucrativos que sustenta uma ecologia de aplicativos para mascaramento e criptografia que surge no meio colaborativo dos softwares livres para garantir o anonimato e o acesso a rotas que possam estar restritas por algum tipo de bloqueio. Disponível em <https://www.torproject.org/pt-BR/about/history/>. Acesso em: 11 mar. 2022.

intimamente no mesmo ambiente - as técnicas de criptografia compartilhadas como software livre, com o código fonte aberto, são essenciais para a manutenção da ecologia de algoritmos e bibliotecas de programação da criptografia. O que queremos observar aqui é que estes dois conceitos - a informação criptografada e a livre circulação de informação em forma de código humanamente legível - são matrizes de comportamentos conceitualmente antônimos em essência. Pois *a criptografia existe em função de ocultar informação*, enquanto *o código aberto existe para elaborar e dar suporte a uma ética de compartilhamento de informação*.

Por um lado, o movimento do Software Livre teve suporte do poder estatal em alguns países com governos progressistas do início do novo milênio, gerando infraestruturas mais soberanas e questionadoras do status quo de capital privado e multinacional da grande indústria de tecnologia - incluindo aí o exemplo de uma visionária investida do ministério da Cultura brasileiro liderado por Gilberto Gil para um empoderamento tecnológico popular e compartilhamento de código como legado de soberania. Por outro lado, as ideologias libertárias mais radicalmente contra políticas partidárias e governamentais investia em garantir o anonimato e a privacidade de conversas de grupos autônomos fora de controle estatal - gerando uma cultura de criptografia forte que, de início, também tinha um fator ideológico baseado em defesa de liberdades (neste caso as liberdades individuais mais do que a promessa de um estado democrático do bem-estar social).

Se do Software Livre surge o próprio espírito de compartilhamento de arquivos e conhecimento, de tentativas muito bem-sucedidas de manutenção de legados de código essencial e comum para o funcionamento da Internet como os servidores web Apache e diversos outros procedimentos e protocolos que estão até hoje na base destas estruturas; do espírito *cypherpunk* surge a utopia de sistemas descentralizados baseados na autenticação e garantia de identidades anônimas. No entanto, essa isonomia entre estas duas partes complementares parece em certo momento ter ficado desbalanceada. A natureza anônima das decisões também é uma característica chave dos mercados financeiros de capital aberto nas grandes bolsas de valores globais.

Por tudo isso, precisamos observar aqui outro importante fator na virada para este outro momento: a cultura *cypherpunk* também deu origem a estruturas de certificação de confiança digital descentralizada como a *Blockchain*, a moeda digital *Bitcoin* e todo o mercado de criptomoedas que derivou destes. Como observa Leonardo de Marchi em seu artigo sobre uma terceira grande onda das finanças digitais (*fintech 3.0*) e sua influência nas novas mídias:

A fintech 3.0 promove o aprofundamento da financeirização da vida cotidiana ao oferecer serviços financeiros para indivíduos de maneira inédita: através de seu próprio computador pessoal ou smartphone, qualquer pessoa pode abrir uma conta digital, realizar a compra e venda de produtos e serviços financeiros, obter um cartão de crédito ou negociar bitcoins. Não se faz necessário ir a um banco ou a uma casa de câmbio para fazer negócios, escapando-se, assim, da tradicional burocracia do grande sistema financeiro e de cobrança

de impostos pelo governo. Porém, ao contrário dos produtos da fintech 2.0, que lidavam com grandes investidores, negociando dívidas de outrem entre si, a fintech 3.0 se destina a indivíduos identificáveis. Este é outro ponto decisivo: tais empresas de informação desenvolvem dispositivos que associam a dívida contraída às pessoas físicas através de seus dispositivos digitais. (DE MARCHI, 2021, p.223-224)

Se de início essa promessa de uma revolução financeira descentralizada e apartidária parecia complementar ao sentido utópico do compartilhamento de conhecimento nas redes, por fim, houve a integração destas dinâmicas no radar do mercado financeiro pré-existente. Estas moedas digitais e seu livro de registro de transações digitais criptografadas (*Blockchain*) começaram questionando a centralização das instituições bancárias, mas com sua larga adoção pelos seus operadores e especuladores, tornaram-se parte delas. Mesmo que mais complexas e descentralizadas tecnologicamente do que o sistema financeiro tradicional, estas ainda mantêm a lógica de acumulação predatória dos métodos que criticavam de início.

### **Das trocas ponto-a-ponto descentralizadas ao risco de um Metaverso fechado em si mesmo**

O *peer-to-peer* foi a tecnologia que revolucionou a troca de arquivos baseada na argumentação pelo direito de compartilhar cópias pessoais ou da cópia de uso justo (*fair use*) - direitos reclamados em função de uma coletividade. Seria cômico se não fosse trágico lembrar que esta é a mesma tecnologia na base da ideia de *blockchain* e é o motor de toda era das criptomoedas. Tecnologias que surgem para valorizar novos sistemas de trocas baseado em especulação de preços, ao invés da promessa utópica de uma livre circulação de arquivos em nome da abundância de informação.

O artigo *Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system* (NAKAMOTO, 2008) é considerado o marco da fundação dessa era. Traduzindo literalmente e destacando do título do *paper* temos: *um sistema de pagamentos ponto-a-ponto*. Ou seja: por baixo de todo o discurso de eficiência de uma criptografia que é autenticada de maneira descentralizada há este importante fator: ela é baseada no fato de que os próprios usuários da rede são usados como força motriz das autenticações de criptografia. Se, numa primeira fase (a de troca de torrents de arquivos culturais), a recompensa pela coletividade era a manutenção de um acervo compartilhado de cópias, agora ela tem um novo nome menos romântico: mineração.

A mineração de criptomoedas compreende toda a criptoparanóia que foi construída em seu entorno - autenticação de contratos criptografados, a gamificação de uma cultura baseada em apostas em ativos futuros de uma suposta web 3.0 toda blindada por tais identidades, contratos, economias paralelas. Focando mais aqui nossa problematização de uma estética do compartilhamento e acesso às redes como sombra de uma estética da privacidade digital elitizada, lembremos que alguns temas bastante conceituais e que sempre foram caros às *mídias imaginárias*

do início da *NetArt* e *ArteMídia* como “arte generativa”<sup>12</sup> agora são bastante valorizados no mundo das galerias que vendem as obras de autoria certificadas (*NFTs*)<sup>13</sup> registradas como parte de uma rede *Blockchain*. O que antes era curiosidade criativa, agora é fetiche sobre escassez e exclusividade.

Tudo agora parece ser para agregar valor ao próprio conceito de criptografia ponto-a-ponto: em geral não será a estética algorítmica valorizada como uma poética da linguagem computacional (como acontecia na arte digital dos primeiros anos) e sim uma construção de nomes e coleções similar ao mercado clássico de galerias de obras de artes plásticas. A bolha especulativa dos *NFTs* e de suas galerias de arte virtual como *Criptovoxels* e *Descentraland*, (vendendo terrenos virtuais<sup>14</sup> pelo preço de terrenos do mundo real) revela um momento óbvio: há uma elite da criptografia especulando o que será das redes de computadores hegemônicas nos próximos anos.

De olho neste nicho - e também na geração gamer que costuma passar o dia todo imerso em jogos como *GTA V*, *Fortnite* e *FreeFire* (e transmitindo sua vida em frente ao computador e interagindo com chat como se estivesse em reality show na *Twitch* e *Youtube*) - pessoas como Mark Zuckerberg já começam a especular a possibilidade de captura destas rotinas, apostando até mesmo na mudança de nome do grupo *Facebook* para *Meta*, em referência à possibilidade de uma web 3.0 ser construída sobre o que está sendo chamado de *Metaverso*. Chegamos então na pergunta chave de nossa especulação: se as galerias de arte digital do *Metaverso* em construção prometem vender obras e espaços virtuais apenas pelo seu fetiche como mercadoria original, investindo em escassez digital, será que esta modalidade de arte afastará definitivamente a possibilidade de uma *estética do código aberto* do circuito de arte e tecnologia? O trabalho da computação em si ficará definitivamente relegado ao “universo dos objetos técnicos sem valor estético”? (SIMONDON, 2020, p. 2)

Como alertou Gilbert Simondon no início da era cibernética, é necessário que o fazer computacional seja não só sublimado e estetizado, mas celebrado por um ser humano organizador de suas próprias rotinas.

A máquina dotada de alta tecnicidade é uma máquina aberta, e o conjunto de máquinas abertas pressupõe o homem como organizador permanente, como intérprete vivo das máquinas, umas em relação às outras. Longe de ser um supervisor de uma turma de escravos, o homem é o organizador permanente de uma sociedade de objetos técnicos, que precisam dele como os músicos precisam de um maestro. (SIMONDON, 2020, p. 46)

12 A arte generativa ou procedural surge da estetização de algumas aplicações de algoritmos derivados da convergência da cibernética típica das primeiras simulações genéticas presente em trabalhos e teoria de autômatos celulares e vida artificial como Christopher Langton e John Conway.

13 “Embora o termo pareça se referir a um novo gênero artístico, na prática ele designa uma forma de comércio baseada na criação, troca e venda de registros digitais que podem representar virtualmente quaisquer tipos de conteúdo de mídia publicados na internet. Esses registros — chamados *NFTs*, ou fichas não-fungíveis [non-fungible tokens] — são inscritos em blockchains, o mesmo tipo de banco de dados descentralizado que faz funcionar sistemas de criptomoedas como a *Bitcoin*” (MENOTTI, 2021).

14 A simples propriedade de expor seus *NFTs* nos websites.

Que práticas podemos propor como alternativa crítica a um Metaverso distópico baseado em escassez digital, cada vez mais distante da utopia de acesso irrestrito à informação dos anos iniciais da Internet?

### **Enquanto isso, em um universo paralelo: carpintaria do código fonte como resistência ao Metaverso**

Apresentamos a seguir alguns exemplos que apontam caminhos baseados na valorização estética do código aberto, que aqui poderemos associar a uma possível continuidade da *Media Art* dos primeiros anos mais otimistas da construção conceitual da cibercultura utópica. Tais práticas, no entanto, são emergentes de um processo que estava em uma linha de frente paralela, mas não menos importante para esta reflexão: os *game studies*. Ian Bogost, game designer e filósofo das mídias, elaborou alguns conceitos influenciado por estas questões interdisciplinares da técnica computacional como demanda discursiva numa tentativa de diálogo com filósofos contemporâneos da chamada virada especulativa. Buscando algumas aplicações da *Ontologia Orientada a Objetos* proposta por Graham Harman (2018), Bogost elabora uma reflexão eloquente sobre o que chama de carpintaria filosófica (*philosophical carpentry*) das operações unitárias (*unit operations*): uma espécie de licença poética e filosófica aplicada a um artesanato com materiais de software e hardware em busca de uma elaboração mais concreta e aprofundada de todas ontologias e fenomenologias envolvidas.

Sem partir de pressupostos e estanques sobre qual o papel do teórico da cadeia de produção de sentido e reapropriação técnica das mídias digitais, Bogost propõe o método:

Designers, engenheiros, artistas e outras pessoas fazem coisas o tempo todo. Mas os filósofos não. Só fazem livros como este (...)

Vamos fazer uma distinção: **ao contrário das ferramentas e da arte, a carpintaria filosófica é construída com a filosofia em mente: pode servir a inúmeros outros propósitos produtivos e estéticos, rompendo com suas origens e entrando em disseminação como qualquer outra coisa, mas é construído primeiro como uma teoria, ou um experimento ou uma pergunta — uma que pode ser operada.** A carpintaria é um equipamento de laboratório filosófico (...)

O fenomenologista que realiza a carpintaria cria uma máquina que tenta replicar a operação unitária da experiência do outro. (...) (BOGOST, 2012, p.114-115, grifos nossos)

Dentre uma diversidade de experimentos que Bogost realizou neste misto de prática e preocupação com profundidade conceitual e crítica, destacamos primeiramente aqui uma obra que se propõe a um mergulho arqueológico em videogames dados como obsoletos, confrontando o sentimento de aceleração e obsolescência constante em que se tornou o consumo de tecnologias

efêmeras. O experimento *A Slow Year*<sup>15</sup> (Figura 1) poderia também servir como definição eloquente daquilo que também pode ser chamado de *ArteMídia* (MACHADO, 2002) ou *Mídia Imaginária* (PARIKKA, 2021). A obra consiste em um cartucho compatível com os jurássicos videogames Atari que foi programado com técnicas da mesma época. Dessa maneira, Bogost esclarece suas motivações para além da inserção no circuito de arte conceitual – a prática filosófica através do *hacking*:

Nos estudos de plataforma, mudamos esse foco mais intensamente para hardware e software como atores (...) Mas o que essas descrições realmente sugerem? Por mais atraentes e familiares que sejam os meios usuais de fazer filosofia, outro método possível envolve uma abordagem mais prática, **manipulando ou dissecando os objetos a serem analisados, como cientistas loucos, na esperança de descobrir seus segredos**<sup>16</sup> (BOGOST, 2012, p. 117, grifos nossos).

Esta obra funciona como uma espécie de matriz para vídeo-instalação contemplativa, mas também como um procedimento retórico para o acesso e divulgação de métodos de programação já considerados extintos pela indústria. Bogost aqui está preocupado essencialmente em destacar uma arqueologia da mídia enquanto prova a possibilidade de uma ressurreição da epifania sobre materialidade da computabilidade, recuperando o elo perdido entre o pixel e a eletrônica analógica. Obviamente tal postura nostálgica exige a ousadia de uma fuga da rotina frenética da onipresença das mídias digitais que conhecemos agora. O cartucho mostra desenhos de paisagens idílicas que, apesar de parecerem simples hoje, exigiram um mergulho profundo na história da era pré-pixel e do assembler oitentista, narrada em seu livro *Racing the Beam* (MONTFORT; BOGOST, 2009). *A Slow Year* é um convite para uma meditação melancólica e contemplativa sobre uma suspensão de nossa ansiedade e agonia. Antídoto ao aceleracionismo vertiginoso que se tornou o espírito da época *gamer*.

15 Disponível em <http://bogost.com/games/aslowyear/>. Acesso em: 20 jan. 2022.

16 "In platform studies, we shift that focus more intensely toward hardware and software as actors (...) Yet what do these descriptions really suggest? However appealing and familiar the usual means of doing philosophy might be, another possible method involves a more hands-on approach, manipulating or vivisectioning the objects to be analyzed, mad scientist-like, in the hopes of discovering their secrets."

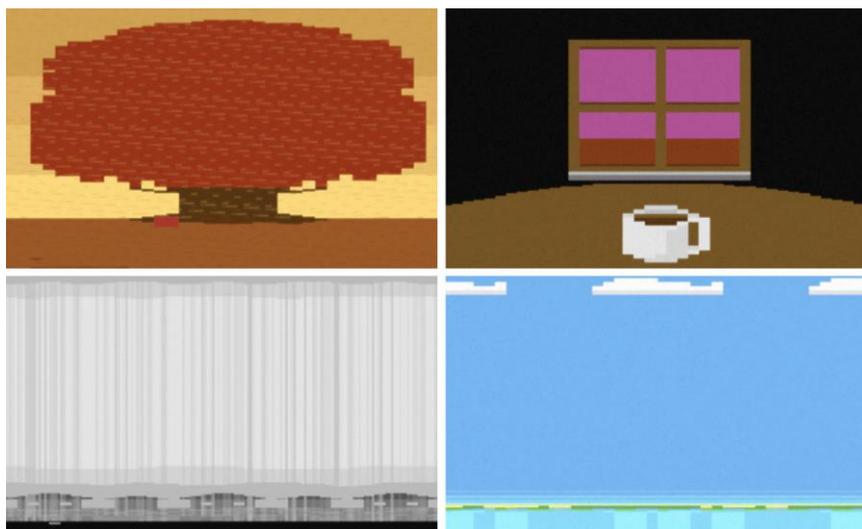


Figura 1 – A SLOW YEAR: CARPINTARIA FILOSÓFICA E REAÇÃO POÉTICA AO ESTABLISHMENT GAMER.

Bogost aproxima a prática do game design de uma epistemologia essencial para a construção do campo dos estudos culturais dos games (*Game Studies*). Seu conceito de *Persuasive games* (BOGOST, 2010 2021) inspirou críticas e debates derivados, e passada mais de uma década de suas especulações iniciais, permite-nos esboçar algumas novas especulações.

Reavaliando este percurso recentemente, Ian Bogost (2021, p.32-33) conclui que a elaboração crítica focada na prática pode ser mal interpretada quando tomada como algum tipo de previsão de nova hegemonia de linguagem midiática. Bogost avalia que a estratégia, no entanto, mantém a potência quando tomada como epifania de ludicidade no processo cognitivo, assim como proposto por educadores como James Paul Gee desde seu livro *What video games have to teach us about learning and literacy* (GEE, 2003):

Por volta de 2010, comecei a perceber uma verdade inconveniente: que para que as pessoas fossem persuadidas pelos jogos, não bastava ter alguns jogos interessantes que representassem o potencial de uma revolução no conhecimento e na compreensão. (...) (James Paul) Gee é um pensador muito estratégico, como aprendi quando o conheci naqueles primeiros dias de jogos persuasivos, cerca de quinze anos atrás.

A posição que ele apresentou foi sobre o potencial dos jogos como ferramentas de letramento, ou como modelos de aprendizado. Ele nunca apresentou os jogos de aprendizado como um fato consumado, um objetivo realizado. Em vez disso, ele usou leituras cuidadosas de jogos comerciais como *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988) como evidência para a premissa de que bons jogos proporcionam melhor ensino do que outros tipos de experiências de aprendizado. No entanto, o que eles ensinam, pelo menos por enquanto, é apenas como jogar o jogo<sup>17</sup> (BOGOST, 2021, p.33).

17 "Around 2010, I started to realize an inconvenient truth: that in order for people to be persuadable by games, it wasn't enough to have a few interesting games that represented the potential for a revolution in knowledge and understanding. (...) Gee is a very strategic thinker, as I'd learn when I got to know him in those early days of persuasive games, some fifteen years ago. The position he presented was one about the potential of games as literacy tools, or as models for learning. He never presented learning games as a fait accompli, a goal realized. Rather, he used careful readings of commercial games like *Ninja Gaiden* (Tecmo, 1988) as evidence for the premise that good games provide better

Complementando esta consideração: e se ao invés de querer que estes experimentos sejam entretenimento, mesmo que conformados como um nicho especializado de uma indústria potencialmente muito maior, pudéssemos aceitar estes como uma continuidade do elo perdido com a *Artemídia* dos primeiros anos da cibercultura utópica? E se celebrarmos esta ludicidade persuasiva derivada de *retóricas procedurais* (BOGOST, 2021, p.30) como uma prática marginal e sem ambição, porém honestamente fundamental para o pensamento crítico cujo objetivo não é a adesão apática a novas tendências de tecnofetichismo, mas sim uma potência de resistência paralela, ciente de sua influência lenta e gradual nos processos técnicos menos conformistas?

O pesquisador Nick Montfort, um dos parceiros de Bogost na empreitada editorial dos *Platform Studies* (estudos culturais de plataforma) na editora MIT Press, também chegou em um caminho interessante e importante numa reflexão que aproxima acesso ao lúdico e ao letramento no código computacional e realismo especulativo das relações entre objetos técnicos envolvidos. Em seu livro *Twist little passages* (MONTFORT, 2005), ele descreve a história das ficções interativas computacionais que surgiram desde os primeiros *games* de texto, antes mesmo da internet doméstica. Uma rede de ficções que existia antes ainda da navegação com hipertexto e imagens da *world wide web*, compartilhadas por disquetes ou através das primeiras redes discadas. Montfort parte da gênese dos *adventures* textuais e *games point-and-click* e um paralelo com os experimentos de literatura de leitura não linear<sup>18</sup> para propor seu projeto pedagógico e filosófico. Com isso, usa uma estratégia curiosa que pode apontar um caminho interessante: ele não parece muito preocupado com a indústria dos games e sua influência direta nesse tipo de experimento. Nesta época já começava um diálogo entre videogames de console e computadores cada vez mais capazes de acompanhar a demanda por realismo audiovisual tridimensional. Seu foco é a possibilidade de um estudo de literatura mediado pela computação e vice-versa. Uma rotina de atividade que possa aproximar o entendimento do funcionamento dos computadores e sua possibilidade de invenção.

A ficção interativa tem sido amplamente utilizada na educação para **ensinar os alunos sobre computadores e sobre linguagem**; interessados o encontraram na sala de aula do ensino médio (...), **ele tem sido usado para exercícios de programação no nível universitário. A ficção interativa também serviu em papéis educacionais menos formais como introdução ao computador.** Como um curador comentou certa vez em uma conversa, o Adventure ensina dois princípios essenciais da computação: Experimente absolutamente tudo o que puder pensar e economize o tempo todo.<sup>19</sup> (MONTFORT, 2005, grifos nossos)

teaching than other kinds of learning experiences. Yet what they teach, at least for now, is just how to play the game.” (tradução nossa)

<sup>18</sup> Livros que sugerem que o leitor pule para diferentes páginas, quebrando a linearidade da leitura e possibilitando construir caminhos de histórias que se bifurcam. Um exemplo bastante famoso é “O jogo de Amarelinha” de Júlio Cortázar.

<sup>19</sup> “Interactive fiction has been used extensively in education to teach students about computers and about language; interactors have encountered it in the middle-school classroom (...), it has been used for programming exercises at the

Uma prova interessante desta tese é o jogo *else Heart.Break* (2015)<sup>20</sup> de Erik Svedäng. Neste jogo temos um foco grande na interação entre um ambiente 3D bastante colorido e estilizado, populado por personagens que você pode interagir ao estilo dos clássicos *adventures point-and-click*<sup>21</sup>. O personagem está de aniversário e sai em uma caminhada por uma cidade portuária em busca de atender a uma chamada para um emprego precário de vendedor de refrigerantes. No entanto, na medida que ele vai conversando com pessoas, explorando o ambiente entre cafés, bares, casas de pessoas, metrô, usinas, ele vai encontrando uma trama de um grupo de hackers e seus dispositivos espalhados pelo mapa, uma série de disquetes com pistas de como manipular uma linguagem de programação desenvolvida especialmente para o jogo<sup>22</sup>. Além das ações que estão dentro da narrativa e objetivo do jogo (que é ajudar o grupo de hackers da cidade a derrubar um ministério corrupto), há neste jogo uma grande possibilidade de experimento livre de deriva do tipo *mundo aberto*<sup>23</sup>.

Para além do simples e pueril romantismo da ideia do hacker como uma esperança tecnodeterminista de salvação da sociedade, uma das mecânicas mais interessantes e promissoras deste jogo é o fato de que, para jogar, você precisa de fato aprender a programar dentro dos computadores do jogo (Fig. 02), em uma linguagem de programação desenvolvida especialmente para ele<sup>24</sup>. É possível experimentar de diversas maneiras com a linguagem - hackear o cenário, o tempo do jogo – mas, para além disso, é possível também experimentar o uso de códigos para criar programas dentro dos computadores do jogo, criando novos mundos dentro do mundo proposto.

Esta ideia fez emergir na comunidade uma curiosa cena de minigames<sup>25</sup> e ficções interativas desenvolvidos para este mundo virtual e a possibilidade de interferir em camadas estruturais de sua jogabilidade<sup>26</sup>. Ações divertidas como hackear um cigarro para o tempo passar mais rápido, ou viajar por um *meta-metaverso* (um mundo virtual dentro do mundo virtual inicialmente dado) estimulam em paralelo um entendimento lúdico de padrões clássicos de algoritmos: iteração em listas de

---

university level. Interactive fiction has also served in less formal educational roles as an introduction to the computer. As a curator once commented in conversation, Adventure teaches two essential principles of computing: Try absolutely everything you can think of and save all the time.” (tradução nossa)

20 Disponível em <http://elseheartbreak.com/>. Acesso em: 01 mar. 2022.

21 Gênero onde as conversas entre personagens e o clicar, guardar, combinar e usar objetos de cena guiam a jogabilidade.

22 “SPRAK”. Disponível em - <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=546973541>. Acesso em: 01 mar. 2022.

23 Entenda-se aqui como *mundo aberto* uma jogabilidade onde não é obrigatório que o jogador siga uma sequência fixa e progressiva de passos para conhecer toda área do jogo, permitindo que ele vague pelo mundo virtual de maneira totalmente não-linear ou mesmo descomprometida dos objetivos maiores ou de uma única possibilidade narrativa no jogo, aproximando mais a experiência de uma impressão de livre-arbítrio.

24 Disponível em <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=632017569>. Acesso em: 01 mar. 2022.

25 Disponível em <https://github.com/eriksvedang/SecretArcade/wiki/Programs>. Acesso em: 01 mar. 2022.

26 Disponível em <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=528436484>. Acesso em: 01 mar. 2022.

dados, modificação de funções e rotinas lógicas - trazendo uma experiência de programação de fato para dentro da deriva no universo narrativo em construção, sem apelar para o didatismo. Aliando a ficção interativa a uma espécie de mergulho na ontologia do pensamento computacional por dentro da própria máquina, *else Heart.Break* consegue uma interessante e nostálgica *hauntologia* da materialidade do metaverso utópico, que seguirá assombrando seu eventual contraponto distópico como diferença: a da possibilidade (mesmo que ficcional) da utopia através do código aberto.



Figura 2 – METAVERSO UTÓPICO DE CÓDIGO ABERTO EM *ELSE HEART.BREAK*. A CODIFICAÇÃO CRIATIVA COMO EXPERIMENTO CONCRETO DA FICÇÃO INTERATIVA.

### Considerações finais

Se tivermos alguma expectativa de que um jogo como *else Heart.Break* ou algo como a carpintaria filosófica de *Slow Year* tornem-se modelos de alternativa industrial ao hegemônico universo das plataformas gamificadas, à jogabilidade de tiro em primeira pessoa de *GTA*, *Freefire* e *Fortnite* ou ao metaverso loteado pela bolha especulativa da *blockchain*, certamente teremos a impressão de que tudo foi em vão. O que propomos na presente reflexão é que estes experimentos de *ficção interativa* e *carpintaria filosófica* possam inspirar conceitos e práticas para uma continuidade da utopia da *Artemídia*, superando inclusive uma expectativa de serem explicadas ou compreendidas como (sub)produto da cultura *gamer*.

Tais esforços, mesmo que sempre marginais da disputa pelas grandes audiências e novas técnicas de massificação da comunicação, sempre se apresentam como a sombra engenhosa da triste hegemonia da falta de imaginação que molda as bolhas informacionais algorítmicas. A

*Artemídia* prospera pelas frestas, como fonte sutil de toda invenção paralela que inspira as próximas gerações sedentas por novas viradas especulativas. O software livre, código aberto e a estética da codificação criativa de novas *mídias imaginárias* (PARIKKA, 2021, p. 77-107) continuam essenciais para a manutenção destas utopias e merecem um lugar de sublimação e imaginação entre as artes, softwares e plataformas. Sem perder de vista o materialismo dialético dos ciclos de euforia e apatia, seguiremos *contra o cancelamento do futuro* (FISHER, 2020).

## REFERÊNCIAS

- BOGOST, Ian. **Unit operations**: An approach to videogame criticism. MIT press, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Persuasive games**: The expressive power of videogames. Mit Press, 2010.
- \_\_\_\_\_. **Alien phenomenology, or, what it's like to be a thing**. University of Minnesota Press, 2012.
- \_\_\_\_\_. **Persuasive Games, A Decade Later**. In: **Persuasive Gaming in Context**. Amsterdam University Press, 2021. p.29-40.
- DE MARCHI, Leonardo. O capital financeiro vai ao paraíso: Bitcoin, fintech 3.0 e a massificação do homem endividado. **MATRIZES**, v. 15, n. 2, p. 205-227, 2021.
- FELINTO, Erick. #FAIL Tecnológico, MediaLab UFRJ, 30 de setembro de 2021. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=wCN8ZtPovpl&t=422s> >
- \_\_\_\_\_. Cibercultura: ascensão e declínio de uma palavra quase mágica. **E-Compós**, v.15, nº1, 2011.
- \_\_\_\_\_. Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia. **MATRIZES**, v. 4, n. 2, p. 43-55, 2011.
- FISHER, Mark. **Ghosts of my life**: Writings on depression, hauntology and lost futures. John Hunt Publishing, 2014.
- \_\_\_\_\_. **Realismo Capitalista**. Autonomia Literária, 2020.
- \_\_\_\_\_. What is hauntology?. **Film Quarterly**, v. 66, n. 1, p. 16-24, 2012.
- GEE, James Paul. **What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy**. New York: Palgrave/Macmillan, 2003.
- HARMAN, Graham. **Object-oriented ontology**: A new theory of everything. Penguin UK, 2018.
- MONTFORT, Nick. **Twisty Little Passages**: an approach to interactive fiction. Mit Press, 2005.
- MONTFORT, Nick; BOGOST, Ian. **Racing the beam**: The Atari video computer system. Mit Press, 2009.
- MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. **Galáxia**, n. 4, 2002.

MENOTTI, Gabriel. Criptoarte: a metafísica do NFT e a tecnocolonização da autenticidade. **Revista Do Centro De Pesquisa E Formação-Sesc**, 2021.

NAKAMOTO, Satoshi. Bitcoin: A peer-to-peer electronic cash system. **Decentralized Business Review**, p. 21260, 2008.

PARIKKA, Jussi. **O que é arqueologia das mídias**. EdUERJ, 2021.

TRIBE, Mark; JANA, Reena. **New media art**. Taschen, 2006.

submetido em: 03 ago. 2022 | aprovado em: 12 dez. 2022.

## Mulher-Maravilha e uma nova subjetividade feminista contemporânea<sup>1</sup>

Natalia Engler Prudencio<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente artigo apresenta os resultados da pesquisa de mestrado *Os limites dos feminismos midiáticos: Mulher-Maravilha e uma nova subjetividade feminista contemporânea*, que buscou discutir o modo como o filme *Mulher-Maravilha* (2017) se articula com uma subjetividade feminista contemporânea constituída em um cenário de popularização e mediação dos feminismos. As teorias de gênero, os estudos feministas de mídia e a teoria feminista do cinema constituíram a base teórica da pesquisa, e a abordagem metodológica foi construída sob inspiração dos estudos culturais britânicos e de suas discussões sobre as negociações implicadas no processo de troca cultural, buscando articular práticas discursivas e práticas sociais. Para tanto, analisou-se o filme, seu contexto de produção e sua circulação crítica.

**Palavras-chave:** Feminismos; Representação de gênero; Cultura midiática; Cinema de super-heróis; Circulação crítica.

### *Wonder Woman and a new contemporary feminist subjectivity*

**Abstract:** This article presents the results of the dissertation *The Limitations of Media Feminisms: Wonder Woman and a New Contemporary Feminist Subjectivity*, which aimed at discussing how the movie *Wonder Woman* (2017) articulates itself with a contemporary feminist subjectivity which is established within a context in which feminisms are becoming increasingly popular and mediated. Gender Studies, Feminist Media Studies and Feminist Film Theory offered the theoretical basis for this research, which adopted a methodological approach inspired by British Cultural Studies, especially its discussions on the workings of negotiations within cultural exchanges, articulating discursive and social practices. In order to achieve that, the film, its production context and its critical circulation were analyzed.

**Keywords:** Feminisms; Representations of gender; Media culture; Superhero cinema; Critical circulation.

---

<sup>1</sup> Este artigo foi apresentado originalmente no GP Estéticas, Políticas do Corpo e Interseccionalidades, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestra em Meios e Processos Audiovisuais pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Integrante do MidiAto – Grupo de Estudos de Linguagem: Práticas Midiáticas (USP). E-mail: [nataliapru@gmail.com](mailto:nataliapru@gmail.com).

## Introdução

Este artigo tem como objetivo apresentar os resultados da pesquisa de mestrado *Os limites dos feminismos midiáticos: Mulher-Maravilha e uma nova subjetividade feminista contemporânea*, que se dedicou a caracterizar as especificidades e as implicações de uma subjetividade feminista que emerge em meio ao fenômeno recente de popularização e midiaticização dos feminismos. Essa subjetividade é compreendida como uma posição discursiva normativa na qual as mulheres são incentivadas a investir para se posicionarem aos olhos do mundo como feministas. Este *se posicionarem aos olhos do mundo* — ou seja, tornar seu feminismo visível — é relevante quando se considera a dinâmica da subjetividade contemporânea em que ser vista é condição para a existência, o que articula uma subjetividade feminista para a qual o parecer feminista tende a prevalecer sobre o ser feminista, e mesmo sobre o consumir o feminismo. A constituição dessa subjetividade feminista, considerada nos termos já citados, foi examinada a partir do modo como ela foi articulada nas representações construídas no filme *Mulher-Maravilha (Wonder Woman, Patty Jenkins, 2017)* — um produto midiático marcado por negociações entre representações dominantes de gênero e discursos contemporâneos sobre gênero — e na circulação crítica da obra — a maneira como determinados atores (ou, deveríamos dizer, atrizes) se apropriaram dessas representações e as ressignificaram de modo a conformá-las às suas próprias realidades e aspirações.

As teorias de gênero, os estudos feministas de mídia e a teoria feminista do cinema constituíram a base teórica da pesquisa, a partir de discussões sobre empoderamento, visibilidade, tecnologias de gênero, performatividade de gênero e prazer visual (BANET-WEISER, 2018; BUTLER, 2018b; DE LAURETIS, 1994; MULVEY, 1983). A abordagem metodológica foi construída sob inspiração dos estudos culturais britânicos e de suas discussões sobre as negociações implicadas no processo de troca cultural (GLEDHILL, 1999; HALL, 2003b; 2003a) e buscou articular texto e contexto, práticas discursivas e práticas sociais, analisadas em três níveis: institucional, texto e audiências. Seguiram-se, assim, os seguintes passos metodológicos: pesquisa bibliográfica sobre a história da personagem Mulher-Maravilha e sobre as relações entre feminismos e mídias nos Estados Unidos; análise de declarações da equipe criativa de *Mulher-Maravilha* à imprensa especializada; análise fílmica de *Mulher-Maravilha* centrada na estruturação do prazer visual e no emprego de códigos próprios ao cinema de ação e de super-heróis, tendo como eixos centrais as categorias de gênero, sexualidade e raça e o tema do empoderamento; pesquisa bibliográfica sobre o histórico de circulação de produtos protagonizados pela super-heroína no Brasil; análise de textos críticos sobre o filme publicados por sites nerds feministas, buscando compreender como as autoras

desses textos negociaram os discursos contemporâneos de gênero e foram interpeladas pelas posições discursivas oferecidas pelo filme.

### **Os feminismos midiáticos como tecnologias de gênero**

Para circunscrever o fenômeno de popularização e midiaticização dos feminismos, partiu-se da noção de “feminismos midiáticos”, compreendida como a intersecção entre discursos feministas e a cultura midiática na qual circulam amplamente, articulando políticas de representação centradas em noções específicas de empoderamento e visibilidade. Os feminismos midiáticos estão relacionados a um cenário em que, como aponta Rosalind Gill (2007), a maior parte dos feminismos acontecem nas mídias (sejam elas as diferentes redes sociais que hoje congregam bilhões de usuários no mundo todo, ou produtos de massa mais tradicionais, como filmes, séries, sites etc.) e a experiência da maioria das pessoas com os feminismos é inteiramente mediada. Esse cenário modifica as políticas de representação articuladas pelos feminismos e leva a uma ênfase na produção de visibilidades, fazendo com que os feminismos midiáticos atuem como uma “tecnologia de gênero” (DE LAURETIS, 1994), que produz o gênero de novas formas à medida que o representa, constituindo uma nova subjetividade feminista.

Nesse sentido, essa subjetividade, enquanto posição discursiva normativa, diz respeito a um conjunto de valores que devem ser corporificados por aquelas que desejam “parecer” feministas: em resumo, um autoempoderamento a partir de investimentos na própria confiança para se tornar capaz de superar individualmente as desigualdades estruturais (BANET-WEISER, 2015b; 2018; BANET-WEISER; GILL; ROTTENBERG, 2019; GILL, 2007; 2016; GILL; ORGAD, 2015). Assim, se, no passado, ser feminista estava associado, na cultura dominante dos países ocidentais, ao estereótipo das mulheres que queimam sutiãs, não depilam as axilas e odeiam homens<sup>3</sup>, hoje ser feminista significa, em grande medida, ser uma mulher empoderada, bem-sucedida economicamente, que conseguiu, com seus próprios esforços, superar as desigualdades e as opressões que limitam a existência das mulheres.

### **Mulher-Maravilha, os feminismos estadunidenses e as mídias**

No nível institucional, o que se pôde observar a partir do exame das relações de embate e incorporação entre feminismos e mídias no contexto estadunidense, tendo a história da personagem Mulher-Maravilha como fio condutor, foi justamente essa transição do que significa ser

---

<sup>3</sup> Aqui, cabe pensar em estereótipos que se originam nos Estados Unidos, mas extrapolam as fronteiras daquele país como imagens que circulam em uma cultura que Renato Ortiz (2007) denomina de “internacional-popular”, caracterizada pelo desenraizamento tanto da produção quanto do consumo e que traduz o imaginário das sociedades globalizadas.

feminista no imaginário da cultura dominante nos Estados Unidos (que transborda para a cultura internacional-popular). A partir de pesquisa bibliográfica, foi possível compreender que a trajetória da personagem se entrelaça ao jogo de negociações entre a cultura midiática e os diferentes discursos sobre gênero que marcaram o século XX, sobretudo em momentos em que os feminismos alcançaram visibilidade e colocaram em xeque as representações culturais das mulheres.

As diferentes formas como a Mulher-Maravilha foi representada ao longo de seus 80 anos não estão apenas relacionadas a dinâmicas específicas do mercado das histórias em quadrinhos. Essas alterações demonstram sobretudo a maneira como a indústria midiática de modo geral, em sua necessidade constante de atualização para se manter relevante e atrair novos públicos, teve que responder às aspirações que surgiram ou foram intensificadas entre as mulheres em diferentes momentos de mobilização feminista. Foi assim com a própria criação da personagem, em 1941, em um momento em que as mulheres estadunidenses ocupavam espaços na esfera pública deixados vagos pelos homens que haviam partido para a Segunda Guerra (ZEISLER, 2008). E também durante o movimento de libertação das mulheres, na chamada “segunda onda” feminista, do qual a heroína se tornou uma espécie de embaixadora controversa, a supermulher que representava o potencial do que as mulheres poderiam alcançar caso a cultura, as relações sociais, as instituições etc. não limitassem seu escopo de atuação no mundo (COCCA, 2016; LEPORE, 2017).

Retraçar esse percurso histórico permitiu compreender que a personagem Mulher-Maravilha se estabeleceu no imaginário coletivo da cultura internacional-popular como símbolo de empoderamento feminino e ícone feminista em meio aos embates entre os discursos feministas e a cultura midiática, dos quais a super-heroína foi pivô em momentos decisivos. Esse passado permite compreender melhor o fato de ela ter novamente se tornado instância de embates e negociações em um momento de renovada popularização dos feminismos e da crescente apropriação de seus discursos pela cultura midiática, tornando-se também símbolo da ambivalência e complexidade dessas negociações.

Não pode ser tomado como mera coincidência o próprio fato de um filme da Mulher-Maravilha apenas ter se concretizado, depois de inúmeras tentativas frustradas, em meio à ascensão dos feminismos midiáticos, e o filme não poderia passar incólume às políticas de representação que têm forjado uma nova subjetividade feminista. Nos anos 1970, por exemplo, a série de TV protagonizada por Lynda Carter articulou negociações relativas aos questionamentos sobre papéis de gênero promovidos pelo movimento de libertação das mulheres, e a Mulher-Maravilha corporificou ali um ideal de mulher independente, que transgredia os lugares tradicionais ao ser representada como heroína de ação, mas em um corpo que reafirmava a diferença sexual ao ostentar atributos femininos tradicionais (LEVINE, 2007). Do mesmo modo, no presente, o longa-

metragem estrelado por Gal Gadot teve papel semelhante em relação a uma nova subjetividade feminista articulada em torno de demandas por empoderamento individual.

Nesse contexto, Diana foi posicionada — por elementos estéticos e narrativos do filme, pelo marketing e por declarações da equipe criativa à imprensa — como um “espetáculo midiático” (KELLNER, 2003). Ela se tornou o que Douglas Kellner (2003) caracteriza como um fenômeno da cultura midiática que encarna os valores e dramatiza as disputas da sociedade ocidental contemporânea — no caso, um fenômeno que encarna os valores e dramatiza as disputas em torno das representações de gênero e articula uma subjetividade que se pode dizer feminista bastante complexa e ambivalente. Aqui, o parecer feminista é central, tornado uma medida de “avaliação sobre se um produto é digno ou não de consumo” (ZEISLER, 2016, p. 591), em vez de um conjunto de valores, preceitos éticos e ações políticas, em meio a um contexto que tende a transformar as diferenças em “grifes” (GRAY, 2013).

É essa “grife” que a equipe envolvida na produção de *Mulher-Maravilha* buscou acionar em suas declarações à imprensa, como forma de posicionar o filme para uma audiência engajada nos debates contemporâneos sobre gênero, sem, no entanto, comprometer-se mais explicitamente com políticas feministas que poderiam afastar outras parcelas do público, refratárias ou apenas não interessadas em críticas ou subversões profundas das representações dominantes de gênero. As declarações analisadas<sup>4</sup> se mostraram abertas a interpretações contraditórias e buscaram negociar o passado feminista da personagem e seu poder como modelo de empoderamento feminino com uma definição acessível de feminismo traduzido como escolha, igualdade e superação individual de desigualdades.

### **Prazer visual contra-hegemônico e feminilidade hegemônica**

No nível do texto, a análise fílmica revelou que, nesse processo de transição do que significa ser feminista em um cenário em que esta se tornou uma identidade desejável e corporificada por celebridades e personagens ficcionais altamente visíveis, há um lado que, em geral, permanece pouco visível. Trata-se do modo como essa nova subjetividade feminista é destinada a mulheres já bem posicionadas para se empoderarem: majoritariamente brancas, heterossexuais, de classe média ou alta, além de outros marcadores relevantes, como ser cisgênero, originária de grandes centros urbanos, jovem, magra, sem deficiências etc.

É nesse sentido que *Mulher-Maravilha* se configura como um filme em que o prazer visual é manipulado de modo bastante ambivalente em termos de representação de gênero. Por um lado,

---

<sup>4</sup> Foram analisadas vinte reportagens e entrevistas publicadas à época do lançamento de *Mulher-Maravilha* nos veículos *New York Times*, *Vanity Fair*, *Entertainment Weekly*, *Hollywood Reporter*, *Time*, *Los Angeles Times* e *Variety*.

Diana é posicionada como portadora do olhar — um olhar curioso e generoso, em vez do olhar objetificador e dominador que sustentou tradicionalmente a estrutura dominante do prazer visual no cinema hollywoodiano (MULVEY, 1983) — e impulsionadora da ação e da narrativa, um sujeito superpotente. É uma posição ainda ocupada com pouca frequência por corpos femininos, o que, em certo sentido, atualiza a posição de sujeito-do-olhar transcendente que o cinema industrial simula e na qual, segundo Ismail Xavier (2004), reside sua força de encantamento. Essa posição também concentra no mesmo corpo ação e espetáculo, seguindo as convenções relativas às representações de heróis (majoritariamente masculinos) de filmes de ação descritas por Yvonne Tasker (2002), pois são os corpos femininos que realizam ações espetaculares, ainda que sua beleza também seja ressaltada, sobretudo a beleza convencional da atriz que interpreta a heroína, Gal Gadot, por meio de *close-ups* de seu rosto.

É nesse sentido que a manipulação do prazer visual em *Mulher-Maravilha* articula uma subjetividade que se pode dizer feminista, pois permite que espectadoras e espectadores se identifiquem com um sujeito feminino poderoso que age, que não costuma estar presente no cinema de ação e de super-heróis. Trata-se de uma estrutura que se aproxima do que Iris Brey (2020) define como um “olhar feminino” — um olhar em que o prazer não decorre de uma assimetria de poder entre os gêneros, construído por meio de escolhas que interrogam o olhar dominador que caracteriza nossos modelos de representação. Ainda assim, a potencialidade de que essa construção se configure de fato como um olhar de resistência é circunscrita por outros dispositivos estéticos e narrativos.

Ainda que o filme se desvie da tendência do cinema hollywoodiano dominante de transformar os corpos de mulheres em objetos para o deleite sexual de outros, Diana não escapa por completo da convenção que busca compensar a figura da heroína ativa enfatizando sua feminilidade (TASKER, 2002), consolidando assim o binário feminino/masculino. Isso se dá de algumas maneiras. Uma delas é a afirmação da heterossexualidade da heroína, por meio do romance com o piloto estadunidense Steve Trevor, que apaga qualquer sombra de sexualidade lésbica de uma personagem que havia vivido toda sua vida apenas entre mulheres. Também tem a mesma função a associação da heroína a valores normativamente tidos como femininos, como amor, empatia, compaixão, cuja origem é associada ao espaço utópico “feminino” de Temiscira, construído em oposição ao mundo imperfeito dos homens. Por fim, a própria jornada de empoderamento de Diana é marcada por uma transformação majoritariamente interior, um rito de passagem da ignorância ao conhecimento que se expressa fisicamente apenas pela troca de figurino (em oposição a transformações corporais sofridas por heróis homens), o que, segundo Tasker (2002), é típico das

ficções centradas em mulheres e é repetido por diversos filmes protagonizados por heroínas de ação.

Outro dispositivo que limita o alcance da subjetividade feminista contemporânea corporificada por Diana é a naturalização da branquitude da heroína e, conseqüentemente, do ponto de vista branco adotado pelo filme. Isso se expressa na repetição do motivo narrativo da iniciativa branca, o impulso das pessoas brancas para saírem e organizarem a si mesmas, aos outros e ao mundo, que Richard Dyer (1997) aponta ser uma das formas de representar visualmente a branquitude. Além de Diana expressar seu heroísmo dessa forma, sua branquitude também é afirmada pelo modo como a personagem é posicionada em oposição a coadjuvantes não brancos reduzidos à função de facilitarem sua jornada de empoderamento e a vilões racializados como brancos que não performam bem a branquitude. Somados ao fato de que a personagem frequentemente desafia as autoridades instituídas, esses são dispositivos que, na visão de Jeffrey A. Brown (2017), têm a função de disfarçar o status cultural dominante da heroína.

Portanto, *Mulher-Maravilha* constrói uma posição de sujeito-do-olhar que ao mesmo tempo subverte representações marcadas por uma hierarquia de gênero normativa, que legitima a subordinação das mulheres, mas também reforça discursos binários de gênero e de universalidade da branquitude e da heterossexualidade, associados a uma noção individualista de poder, acessível apenas para mulheres já bem posicionadas para se empoderarem. Assim, pode-se dizer que o filme encena uma feminilidade posicionada como contra-hegemônica — quando considerada em relação ao contexto mais amplo de um cinema (e de uma cultura em geral) androcêntrico —, mas que é hegemônica em relação a outras feminilidades. É uma condição muito próxima àquela que Teresa de Lauretis (1994) aponta ser a própria condição de existência do sujeito do feminismo, que se encontra ao mesmo tempo (e conscientemente) dentro e fora da ideologia do gênero (o heterossexismo), pois continuamos a reproduzir o gênero mesmo que façamos a crítica ao modo como este se constitui.

É nesse sentido que a autora argumenta que os feminismos podem se tornar cúmplices tanto da ideologia do gênero quanto da ideologia em geral (neoliberalismo, racismo, colonialismo, imperialismo etc.), embora uma adesão completa a essas ideologias seja incompatível com os feminismos em sociedades androcêntricas. É nessa encruzilhada que parecem se encontrar tanto a posição de sujeito-do-olhar construída como preferencial por *Mulher-Maravilha* quanto a subjetividade feminista constituída pelas políticas de representação dos feminismos midiáticos, com a qual a primeira se articula. Ambas se posicionam em contraste a um cenário de normas bastante estreitas de gênero, em que o masculino ainda ocupa posição privilegiada, ao mesmo

tempo que tendem a reforçar outras formas de diferenciação que também produzem desigualdades e tornam precárias as vidas de mulheres não brancas, LGBTQIA+, de classes baixas etc.

### **Circulação crítica: as promessas de uma nova subjetividade feminista**

No nível da audiência, da circulação crítica do filme, buscou-se compreender os investimentos que uma parcela significativa do público fez na posição de sujeito-do-olhar construída como preferencial por *Mulher-Maravilha*, compreendida como feminista apesar de sua ambivalência e contradições. Os textos críticos sobre o filme analisados — publicados por sites nerds feministas criados nos anos 2010<sup>5</sup>, em meio à emergência dos feminismos midiáticos, e produzidos por autoras que são também fãs e, assim, posicionam-se como uma espécie de entrelugar entre a crítica especializada e a crítica socialmente dispersa (PAGANOTTI; SOARES, 2019) — refletem, em grande medida, a interpretação de que o filme oferece representações de gênero construídas a partir de uma perspectiva feminista. Em sua maioria, os textos não se aprofundam na análise do modo como essa posição de sujeito-do-olhar que desafia a estrutura dominante do prazer visual no cinema hollywoodiano tem seu potencial limitado por dispositivos estéticos e narrativos que recentram a heterossexualidade e a branquitude da heroína. Mesmo quando reconhecem as limitações das representações construídas pelo filme, eles as relevam em prol da identificação com a heroína como símbolo feminista, tomada como uma representação que desafia as normas de gênero dominantes e amplia o campo de feminilidades vivíveis.

As argumentações apresentadas pelos textos críticos analisados demonstram que as autoras compreendem o modo como *Mulher-Maravilha* subverte a construção dominante do prazer visual no cinema hollywoodiano ao não objetificar as personagens femininas nem sexualizá-las abertamente. Também há, embora não nesses termos, um reconhecimento de que Diana é tanto portadora de um olhar distinto, curioso, generoso e empático, quanto um sujeito superpotente que age no mundo da diegese e move a narrativa, oferecido como posição com a qual espectadoras e espectadores devem se identificar — algo ainda raro no cinema dominante. Suas respostas ao modo como o filme as interpela revelam também a força do poder relativo que essa identificação promete, que envolve sair da invisibilidade que o cinema hollywoodiano dominante reserva às mulheres, ser reconhecida como sujeito e não tratada como objeto no campo das representações, e sentir que o empoderamento está ao seu alcance. Essas promessas parecem explicar, em alguma medida, os

---

<sup>5</sup> Os dez textos analisados foram publicados pelos sites *Nebulla* (<https://www.nebulla.co/>; o site se chamava *Collant sem Decote* em 2017, à época do lançamento de *Mulher-Maravilha*, e foi descontinuado em 2021), *Delirium Nerd* (<https://deliriumnerd.com/>), *Minas Nerds* (<https://bit.ly/3vC5Z2F>; saiu do ar em 2021), *Momentum Saga* (<https://www.momentumsaga.com/>), *Nó de Oito* (<http://nodeoito.com/>), *Preta, Nerd & Burning Hell* (<http://www.pretaenerd.com.br/>) e *Valkirias* (<https://valkirias.com.br/>).

investimentos das autoras dos textos na posição de sujeito-do-olhar construída como preferencial pelo filme e a ausência de questionamentos generalizados sobre a especificidade dos valores feministas corporificados por essa subjetividade.

Além de uma aproximação com discursos que tratam a heterossexualidade como a norma, ao abordarem o romance heterossexual que conduz o filme, os textos também trabalham a partir da mesma oposição binária e generificada que o filme emprega para caracterizar Diana e sua jornada, posicionando os valores “femininos” utópicos de Diana e de Temiscira contra os valores “masculinos” do mundo “real” e imperfeito dos homens.

Em relação à racialidade da posição de sujeito-do-olhar construída como preferencial pelo filme, corporificada por Diana, apenas um dos textos, o único de autoria de uma mulher negra (QUIANGALA, 2017), identifica que essa não é uma posição sem propriedades, mas sim, branca, e que mulheres não brancas precisam negociar a identificação com ela. Nos demais textos, a branquitude de Diana não é um aspecto discutido, embora se critique amplamente a falta de diversidade entre os personagens coadjuvantes. Do mesmo modo, apenas um dos textos (ENGELKE; GUALBERTO, 2017) aponta a representação de Diana como veículo para um feminismo que não ameaça as estruturas que sustentam desigualdades e a relaciona à mercantilização dos feminismos. Nos outros, valores como autoconfiança, determinação, coragem e força (física, mas também mental), atribuídos à heroína, são tomados como positivos em termos de investimento e identificação, e não como expressões individualistas de empoderamento, que mascaram o caráter sistêmico das opressões e exclusões.

Ainda que os investimentos ambivalentes que os textos críticos analisados fazem na posição oferecida como preferencial por *Mulher-Maravilha* tendam a associar a circulação do filme a uma concepção binária de gênero que desemboca na heterossexualidade compulsória, e a uma concepção da branquitude como posição subjetiva universal, é preciso não perder de vista o que os investimentos nessa posição de sujeito feminino superpotente promete. O que está em jogo aí é a própria força de encantamento do cinema, que, como aponta Xavier (2004), simula um sujeito-do-olhar onipotente e onividente, desta vez corporificado, de modo incomum, num corpo de mulher superpoderoso. Mas também está em jogo o poder das representações que posicionam a branquitude e a heterossexualidade como neutras e universais, levando muitas pessoas não brancas e LGBTQIA+ a desejarem ocupar essa posição, pois “não há posição mais poderosa do que ser ‘apenas’ humano” (DYER, 1997, p. 2, tradução minha).

## Cinema hollywoodiano, reconhecimento e a precariedade das mulheres

Há, no entanto, outra forma de encarar os investimentos das autoras dos textos analisados na subjetividade ambivalente articulada por *Mulher-Maravilha*. Ela tem a ver com reconhecer que o fato de essa posição ser encarada como contra-hegemônica diz menos sobre o filme e as espectadoras do que sobre o cenário ainda muito desigual tanto das relações de gênero na sociedade, quanto das representações de gênero na cultura midiática. Assim, é preciso lembrar que o cinema de ação e de super-heróis e a própria cultura midiática oferecem índices extremamente baixos de representações de mulheres. E, quando o fazem, apresentam imagens em que as mulheres (mesmo as brancas e heterossexuais, mais visíveis em nossa cultura) são ainda posicionadas majoritariamente como objetos para estimular o desejo sexual de quem olha, e raramente como sujeitos autônomos, poderosos, que agem no mundo ficcional e movem as narrativas.

De acordo com o estudo *Inequality in 1,300 Popular Films* (SMITH; CHOUEITI; PIEPER, 2020), entre 2007 e 2019, nas cem maiores bilheterias de cada ano no mercado norte-americano (Estados Unidos e Canadá), a porcentagem de personagens femininas com falas permaneceu bastante estável, oscilando entre a mínima de 28,1% em 2014 e a máxima de 34% em 2019 (em 2017, ano de lançamento de *Mulher-Maravilha*, foram 31,8%). O ano de 2019 representou um recorde de mulheres ou meninas protagonistas ou coprotagonistas entre as cem maiores bilheterias, 43, contra vinte em 2007 e 32 em 2017. Ainda assim, essas personagens continuam a ser majoritariamente brancas, jovens e heterossexuais. Entre as 43 protagonistas de 2019, dezessete eram de grupos étnico-raciais subrepresentados, enquanto apenas três atrizes tinham mais de 45 anos. Entre todas as maiores bilheterias de 2019, apenas seis filmes tiveram mulheres LGBTQIA+ com falas. Ao mesmo tempo, as representações oferecidas pelo cinema hollywoodiano dominante continuam a ser construídas majoritariamente por homens brancos: nas maiores bilheterias de 2007 a 2019, em um total de 1.300 filmes, 89,3% dos diretores e 80,6% dos roteiristas eram homens, e 86,9% dos diretores eram pessoas brancas.

É em relação a esse cenário que os textos críticos analisados parecem se posicionar, e é em contraste a ele que o filme *Mulher-Maravilha* parece oferecer uma subjetividade contra-hegemônica, um avanço em relação ao cenário mais amplo. É nesse sentido que se pode recorrer a uma interpretação um tanto quanto heterodoxa da formulação de Judith Butler (2018a) a respeito da performatividade de corpos precários que se reúnem no espaço público em assembleia, reivindicando o direito de aparecer. Butler (2018a) define a “precariedade” como a “a situação politicamente induzida na qual determinadas populações sofrem as consequências da deterioração

de redes de apoio sociais e econômicas mais do que outras, e ficam diferencialmente expostas ao dano, à violência e à morte” (BUTLER, 2018a, pos. 578-80). Na visão da autora, a racionalidade neoliberal estabelece todos os membros da população como potencialmente precários, se não de fato precários — e, assim, dispensáveis —, ao exigir a autossuficiência ao mesmo tempo que promove políticas de desmonte de proteções sociais. Butler (2018a) também argumenta que a precariedade está diretamente ligada às normas de gênero, pois aqueles que não se adequam a elas estão mais expostos a violências.

Nesse sentido, a formulação de Butler parece se aproximar da concepção de Nancy Fraser de que a justiça social deve se apoiar em condições não só econômicas e políticas, mas também culturais. Fraser (2007) discute estas últimas a partir do conceito de reconhecimento (a condição de ser reconhecido como parceiro integral na interação social) e aponta a necessidade de se superar a injustiça “cultural ou simbólica” (FRASER, 2006, p. 232) radicada nos padrões sociais de representação, interpretação e comunicação e expressa na dominação cultural, ocultamento e desrespeito. É essa noção de que padrões sociais de representação, interpretação e comunicação produzem injustiças que parece estar por trás do que Sarah Banet-Weiser chama de “políticas de visibilidade” — “o processo de tornar visível uma categoria política (como gênero ou raça) que tenha sido e permaneça historicamente marginalizada nas mídias, legislação, políticas etc.” (BANET-WEISER, 2018, pos. 621, tradução minha). Segundo a autora, essas demandas de grupos marginalizados por visibilidade, por serem vistos e tornarem-se relevantes na cultura dominante, são tomadas como cruciais para expandir os direitos desses grupos a partir da compreensão de que reivindicar alterações em práticas representacionais nas mídias em termos de raça, gênero ou sexualidade é “alterar o modo como identidades se tornam social, política e culturalmente relevantes e valorizadas” (BANET-WEISER, 2018, pos. 623, tradução minha).

Correndo o risco de colocar em diálogo Fraser e Butler, duas autoras que nem sempre estiveram de acordo, proponho pensar que as mulheres estão expostas de modo generalizado a uma condição de precariedade ligada às injustiças culturais ou simbólicas relacionadas a seu gênero. Embora essa condição de precariedade esteja distribuída de maneira desigual, ela tende a impedir mesmo as mulheres brancas, heterossexuais, de classes média e alta etc. de serem reconhecidas como parceiras integrais na interação social. Assim, as mulheres, de formas distintas e em graus diferentes, parecem estar sujeitas a algum nível de precariedade ao serem tornadas invisíveis ou desqualificadas rotineiramente nas representações cinematográficas (e midiáticas, como um todo), que trabalham de modo a reafirmar normas de gênero que não só estabelecem um modo correto bastante limitado de ser mulher, como também sustentam uma hierarquia de gênero que privilegia o masculino.

É essa injustiça, essa condição de precariedade, que as autoras dos textos críticos analisados parecem ter em mente, intuitivamente, ao celebrarem *Mulher-Maravilha*. É também essa condição que permite que pensemos a presença da heroína na cultura midiática de forma análoga a como Butler (2018a) pensa a presença de corpos precários em assembleia no espaço público. Ao se considerar o direito à visibilidade midiática como componente e caminho para o direito de ser reconhecido como humano, como parceiro integral na interação social, novas subjetividades feministas constituídas pelas políticas de representação dos feminismos midiáticos podem ser encaradas como resistência e afirmação de existências comumente excluídas das estreitas representações de gênero na cultura midiática. Nos termos de Butler (2018a), são corpos que insistem em aparecer exatamente onde e quando se pretende apagá-los, que performam o direito de aparecer e, por sua simples presença, rompem e abrem a esfera da aparência de novas maneiras, reivindicando uma vida mais vivível para as mulheres.

Nesse sentido, Tasker aponta que o cinema popular configura um espaço que afirma identidades hegemônicas ao mesmo tempo que “mobiliza identificações e desejos que minam a estabilidade dessas categorias” (TASKER, 2002, p. 166, tradução minha), oferecendo imagens concorrentes, no interior das quais definições de identidade podem ser negociadas, ainda que de forma limitada. Talvez seja nessa ambivalência da posição de sujeito-do-olhar construída como preferencial em *Mulher-Maravilha* — e de uma subjetividade feminista contemporânea com a qual ela se articula — que se abram caminhos para que se realize uma crítica das formas diferenciais de poder, por meio das quais a esfera do aparecimento, do reconhecimento social, é constituída, e que se forme uma aliança entre os precários, como propõe Butler (2018a). Ou, em outras palavras, talvez seja esse o caminho para que se inicie a nossa conscientização sobre o que De Lauretis (1994) chama de cumplicidade dos feminismos com a ideologia do gênero e com a ideologia em geral.

Ainda que essas representações reafirmem discursos hegemônicos de universalidade da heterossexualidade e da branquitude e se apoiem em noções de empoderamento como superação individual de opressões — demandando que nos mantenhamos vigilantes quanto à cumplicidade dos feminismos midiáticos com a ideologia do gênero e com a ideologia de modo geral —, a expansão de discursos feministas por meio dos feminismos midiáticos guarda em si o potencial de ampliar o alcance dos feminismos e de levar seus questionamentos a mulheres que de outro modo não entrariam em contato com esses debates. Mesmo o contato com noções básicas como escolha, igualdade e a necessidade de construir a própria confiança e autoestima pode ser o ponto de partida para um processo de conscientização individual que não pode ser desprezado, pois também contém o potencial de se encaminhar para um empoderamento coletivo, à medida que mais mulheres desenvolvem uma consciência crítica que as leva a quererem transformar sua realidade.

## Referências bibliográficas

BANET-WEISER, Sarah. Keynote Address: Media, Markets, Gender: Economies of Visibility in a Neoliberal Moment. **The Communication Review**, v. 18, n. 1, p. 53–70, 2015. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/action/journalInformation?journalCode=gcrv20>. Acesso em: 16 mai. 2019.

\_\_\_\_\_. **Empowered**: Popular Feminism and Popular Misogyny. *E-book*. Durham e Londres: Duke University Press, 2018.

BANET-WEISER, Sarah; GILL, Rosalind; ROTTENBERG, Catherine. Postfeminism, Popular Feminism and Neoliberal Feminism? Sarah Banet-Weiser, Rosalind Gill and Catherine Rottenberg in Conversation. **Feminist Theory**, v. 0, n. 0, p. 1–22, 2019. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1464700119842555>. Acesso em: 16 mai. 2019.

BREY, Iris. **Le regard féminin**. Paris: Éditions de l'Olivier Les Feux, 2020.

BROWN, Jeffrey A. **The Modern Superhero in Film and Television**: Popular Genre and American Culture. *E-book*. Nova York: Routledge, 2017.

BUTLER, Judith. **Corpos em aliança e a política das ruas**: notas para uma teoria performativa de assembleia. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018a.

\_\_\_\_\_. Os atos performativos e a constituição do gênero: um ensaio sobre fenomenologia e teoria feminista. **Caderno de Leituras**, Belo Horizonte, n. 78, 2018b. Disponível em: <https://chaodafeira.com/catalogo/caderno78/>. Acesso em: 27 abr. 2020.

COCCA, Carolyn. **Superwomen**: Gender, Power and Representation. Nova York: Bloomsbury Academic, 2016.

DE LAURETIS, Teresa. A tecnologia do gênero. In: HOLLANDA, Heloísa Buarque de (Org.). **Tendências e impasses**: o feminismo como crítica cultural. Rio de Janeiro: Rocco, 1994. p. 206–242.

DYER, Richard. **White**. Londres e Nova York: Routledge, 1997.

ENGELKE, Paloma; GUALBERTO, Thay. Crítica: Mulher-Maravilha, o filme que estávamos esperando. **Valkírias**, 5 jun. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/ValkiriasCritica>. Acesso em: 22 jul. 2021.

FRASER, Nancy. Da redistribuição ao reconhecimento? Dilemas da justiça numa era “pós-socialista”. **Cadernos de Campo**, São Paulo, n. 14–15, p. 231–239, 2006.

\_\_\_\_\_. Reconhecimento sem ética? **Lua Nova Revista de Cultura e Política**, São Paulo, n. 70, p. 101–138, 2007.

GILL, Rosalind. **Gender and the media**. *E-book*. Cambridge: Polity, 2007.

\_\_\_\_\_. Post-Postfeminism?: New Feminist Visibilities in Postfeminist Times. **Feminist Media Studies**, v. 16, n. 4, p. 610–630, 2016.

GILL, Rosalind; ORGAD, Shani. The Confidence Cult(ure). **Australian Feminist Studies**, v. 30, n. 86, p. 324–344, 2015.

GLEDHILL, Christine. Pleasurable Negotiations. *In*: THORNHAM, Sue (Org.). **Feminist Film Theory: A Reader**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 1999. p. 166–178.

GRAY, Herman. Subject(ed) to Recognition. **American Quarterly**, v. 65, n. 4, p. 771–798, 2013.

HALL, Stuart. Reflexões sobre o modelo de codificação/decodificação: uma entrevista com Stuart Hall. *In*: SOVIK, Liv (Org.). **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte e Brasília: Editora UFMG, Representação da Unesco no Brasil, 2003a. p. 353–386.

\_\_\_\_\_. Codificação/decodificação. *In*: SOVIK, Liv (Org.). **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte e Brasília: Editora UFMG, Representação da Unesco no Brasil, 2003. b. p. 387–404.

KELLNER, Douglas. **Media Spectacle**. Londres e Nova York: Routledge, 2003.

LEPORE, Jill. **A história secreta da Mulher-Maravilha**. Rio de Janeiro: Bestseller, 2017.

LEVINE, Elana. Symbols of Sex: Television's Women and Sexual Difference. *In*: **Wallowing in Sex: The New Sexual Culture of 1970s American Television**. Durham: Duke University Press, 2007. p. 123–168.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. *In*: XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Graal, 1983. p. 437–453.

ORTIZ, Renato. **Mundialização e cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

PAGANOTTI, Ivan; SOARES, Rosana de Lima. A meta para a crítica da/na mídia em abordagens metacríticas. **MATRIZES**, São Paulo, v. 13, n. 2, p. 131–153, 2019.

QUIANGALA, Anne. Mulher-Maravilha: Utopia, Representação e Alteridade. **Preta, Nerd & Burning Hell**, 7 jun. 2017. Disponível em: <https://bit.ly/PretaeNerd>. Acesso em: 22 jul. 2021.

TASKER, Yvonne. **Spectacular Bodies: Gender, Genre and the Action Cinema**. Londres e Nova York: Routledge, 2002.

XAVIER, Ismail. Cinema: revelação e engano. *In*: **O olhar e a cena: melodrama, Hollywood, Cinema Novo e Nelson Rodrigues**. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 31–57.

ZEISLER, Andi. **Feminism and Pop Culture**. Berkeley: Seal, 2008.

\_\_\_\_\_. **We Were Feminists Once**. Nova York: Public Affairs, 2016.

submetido em: 11 dez. 2022 | aprovado em: 15 jun. 2023

## O O som do beijo como uma metáfora para sonoplastia

Alessandro Flaviano de Souza<sup>1</sup>

**Resumo:** O som do beijo como uma metáfora para sonoplastia aborda as preocupações e estudos dos sons que preenchem o desenho sonoro. Provoca-se a discussão sobre a diferença entre o significado e o aprendido como construções culturais do efeito sonoro. Observar o tênue limite entre significado e aprendido relacionados à construção dos sons na sonoplastia ou edição dos planos sonoros.

**Palavras-chave:** Efeito sonoro; Sonoplastia; Desenho de som; Significado; Estudos culturais.

### The sound of kissing as a metaphor for sonoplasty

**Abstract:** The sound of kissing as a metaphor for sonoplasty addresses the concerns and studies of the sounds that fill the sound design. It provokes the discussion about the difference between meaning and learning as cultural constructions of sound effect. Observe the tenuous boundary between meaning and learning related to the construction of sounds in the sonoplasty or editing of sound planes.

**Keywords:** Sound effect; Sonoplasty; Sound design; Meaning; Cultural studies.

### Introdução

Comecei a pensar sobre o efeito sonoro ainda no curso de Comunicação Social Radialismo, concluído em 1997. Eu escrevia o roteiro de um radiodrama, quando a Professora Vera perguntou: - E o som do beijo? Aquela pergunta marcou o início de uma provocação interna e de atenção durante toda minha carreira profissional como editor, professor, artista musical e realizador audiovisual.

Como ponto de partida, adoto por campo de estudo o efeito sonoro como potência interpretativa e criativa de sua pujança para o rádio e audiovisual. O som do beijo é uma metáfora para as preocupações e estudos dos sons que preenchem a sonoplastia. *Smack* ou um anasalado *Umuã*, apresentado como um beijo acontecido na narrativa, fato é que o som cola na compreensão do ouvinte. Contudo, o problema central nesta discussão está na diferença entre o significado e o aprendido como construções culturais do efeito sonoro.

---

<sup>1</sup> Professor da Universidade Federal do Mato Grosso (UFMT). Possui doutorado em Estudos de Cultura Contemporânea - PPG ECCO/FCA/UFMT (2021), mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP (2007) e bacharel em Comunicação Social Radialismo pela UFMT (1997). E-mail: [alessandro.souza@ufmt.br](mailto:alessandro.souza@ufmt.br).

A partir de uma revisão bibliográfica com áreas aparentemente distintas ao objeto de estudo, os esforços da discussão buscam observar o tênue limite que há entre significado e aprendido relacionados à construção dos sons na sonoplastia ou edição dos planos sonoros.

O posicionamento teórico-metodológico empregado foi inspirado pelos estudos de Humberto Maturana e Francisco Varela (1995), cientistas chilenos, que propuseram uma relação distante da fenomenologia hegeliana quando, ao invés de suspender o fenômeno para estudá-lo, colocam o cientista no centro do fenômeno interferindo e recebendo as interferências do observado e do ambiente como condição *sine qua non* para o contexto. Justificam que o contexto é formado pelo ambiente, pelo observado e pelo observador, em aproximação com o conceito de contexto de Gregory Bateson. Maturana e Varela (1995) colocam que as observações são limitadas pela corporeidade e cultura do observador e características do observado no ambiente, o que também opera para que o observador, este pesquisador, discuta o tema em primeira pessoa.

Nesse paradigma metodológico, o observado denuncia como deve ser observado, ou seja, os procedimentos de metodologia são autorreferenciais e nascem a partir da relação de respeito do observador pelas características do observado no ambiente, que busca reconhecê-las como parâmetros para a observação do fenômeno em sua organização e estrutura.

Dentro de um esforço intelectual para discutir o tema do som como pertencente do cultural contemporâneo, passo a compartilhar provocações epistemológicas tratando conceitos técnicos, semióticos e dos estudos culturais como local de fala a partir do trabalho da edição do som.

Espero que possamos nos conectar para aprimorarmos o efeito sonoro enquanto espaço para discussões no sentido de criarmos provocações profícuas.

### **Provocações conceituais sobre o som**

Importantes para esta discussão são os conceitos sobre o corte, o plano sonoro, pista sonora, linha do tempo, fonte sonora, Foley, sonoplastia ou desenho sonoro. Abordar cada conceito nos aproxima, torna-nos familiares ao caminho.

Defendo que o corte tem por características ser múltiplo, multissígnico e multi-ideológico. A condição múltipla está na existência de um corte inicial e outro final. Assim, os cortes acontecem aos pares e não separam os planos, pelo contrário, os aproximam para que possam construir significados na conexão entre o corte final do plano e o corte inicial do próximo plano sonoro. Ele é multissígnico, porque possui faces de conexão, a face final e a inicial, que adquirem sentido na conexão entre os planos, de modo que cada face, ao se conectar, passa a desempenhar um programa de significação de acordo com a conveniência de cada conexão. O corte como procedimento de tratamento pode acontecer entre planos e dentro do plano. A junção entre os

planos possui diversos nomes de acordo com a função cultural esperada do tipo de corte, como o corte seco, *fade in*, *fade out*, *cross fade*. Acontece também o corte dentro do plano, quando são alteradas internamente as características do som, por exemplo, a adição de distorção ou eco em partes de um ou num plano sonoro inteiro. A característica multi-ideológica do corte surge como consequência das outras características, pois, ao esperar o próximo plano, o corte final de um plano ainda tem potência de significado por conter a ideia do conteúdo do plano. O mesmo acontece com o plano que vai ser conectado contendo outra ideia, ou seja, podem existir muitas ideias a cada conexão entre planos, por isso, o corte também é multi-ideológico.

Plano sonoro é o conteúdo existente entre o corte inicial e final de material sonoro. Tomo como princípio a existência do plano condicionada pelos cortes; estes são os delimitadores da vida do plano na edição, de sua duração e outras características internas.

A pista sonora é o local do som na produção radiofônica ou na edição. Antes do computador a pista era estritamente o canal da mesa de som pelo qual entrava a informação sonora, seja ela vinda de microfone ou reproduzidor de mídias. Na edição em dispositivo digital, a pista é o local em que se colocam os planos sonoros, chamados de pista, faixa ou camada. O conjunto de pistas de som forma a composição sonora por conter os sons, diálogo, locução, silêncio e música. Também pode conter as diversas e possíveis alterações de características do plano sonoro e a duração de cada plano na linha do tempo, a *timeline*.

Linha do tempo (LIT) ou *timeline* é a régua que mostra a duração do programa. As unidades de medida da LIT no sistema dedicado de edição de som é hora:minuto:segundo, ou formato HH:MM:SS. Nos dedicados ao vídeo, ela pode apresentar hora:minuto:segundo:frame, ou formato HH:MM:SS:FF, sendo que a quantidade de *frames* é variável e determinada na criação da sequência em edição e pela fonte de imagem filmada. Também conhecidos como padrão SMPTE *Timecode*, podendo acontecer variações entre países.

A fonte sonora é basicamente tudo o que produz som e pode ser captado por bobina eletromagnética captadora de som, ou simplesmente microfones ou captadores de som. Como definição de fonte sonora, temos “qualquer som é a decorrência de um movimento que o produziu, bem como do deslocamento desta onda sonora que parte do ponto onde ela foi produzida” (COSTA, 2019, p. 14). Com a existência de microfones cada vez mais especializados e menores, tornou-se possível investigar o som até da formação do cubo de gelo no congelador de casa ou de mundos exageradamente pequenos. Fato que deixa o campo de trabalho extremamente complexo para separar o evento de registro de som daquele som que não deve ser captado. Aliás, essa é a especialidade do artista de produção sonora, sonoplasta ou desenhista de som.

As mídias sonoras, em suas diversas corporificações, também devem se deter a discutir todos esses processos de trabalho com aproximação técnica e teórica, respeitando as dimensões sociais e culturais. Ainda, enquanto processo de escritura, devem utilizar procedimentos que possam atravessar todas as etapas da realização para as mídias sonoras e audiovisuais. Por exemplo, uma tábua de decupagem de som, Tabela 1, em aproximação com o cinema, apresenta uma adaptação que pode ser utilizada na conjunta do roteiro, com o objetivo de organizar e guiar a criatividade dos profissionais do áudio na elaboração, registro, edição mixagem e finalização do produto. Substituo termos e siglas em inglês para o português, como SFX, utilizado para identificar os efeitos sonoros, para a sigla EFS; BG, de *back ground*, para FDO de fundo; *track* para Pista. Temos a seguinte:

| Obra:               |                | Captação de Som:    |                 | Pag.          | De     |
|---------------------|----------------|---------------------|-----------------|---------------|--------|
| Produtora/Emissora: |                | Edição de Som:      |                 | Data          | / /    |
| Direção:            |                | Mixagem:            |                 |               |        |
| Produção:           |                | Finalização de som: |                 |               |        |
| Pista 1             | Pista 2        | Pista 3             | Pista 4         | Pista 5       |        |
| Diálogo             | EFS 01 Humanos | EFS 02 Objetos      | EFS 03 Ambiente | EFS 04 Música |        |
| 01                  |                |                     | [FDO=fundo]     |               |        |
|                     |                |                     | 23              | Carros        |        |
|                     |                |                     |                 | 55            | [FDO]  |
| --- Pessoa 1        |                | 09                  | 44              | Motos         |        |
|                     | 04             | Beijo               |                 |               |        |
| 02                  |                |                     | 08              | Vento         |        |
| --- Pessoa 2        |                |                     |                 |               |        |
|                     | 04             | Beijo               |                 | 11            | Trovão |
|                     |                | --- Roupas atrito   |                 | [-p4]         |        |
|                     |                |                     |                 | ---           | Alok   |

Tabela 1 – Tábua de desenho de som I. Fonte: desenvolvido pelo autor.

A visualização das pistas com seus respectivos sons e marcações auxilia na compreensão do roteiro por unificar o entendimento da obra pela técnica, onde está o sonoplasta ou desenhista do som. Tal concentração de esforços pode garantir à obra uma lista de captação dos sons indispensáveis, o levantamento em acervos sonoros e em bancos de som online.

Os elementos numéricos utilizados na Tábua de desenho de som para identificar cada tipo de som também marcam o início deles na narrativa. As linhas tracejadas mostram a duração do som em cada pista. Utilizei marcações entre colchetes para orientar a edição. [FDO] é igual a som de fundo, significa que a pista toda está como fundo sonoro, não ocupando a expressão principal do desenho, como é indicado na Pista 4 – EFS 02 Ambiente.

Dar clareza sobre a intenção dramática para quem vai editar o material ajuda na melhor tomada de decisão do ponto de entrada e de saída do som; na escolha do melhor som para a situação; na construção do clima ideal para aquele momento na relação com a diegese em curso. Tanto na ficção quanto no programa ao vivo, a intenção deve-se manter clara para todos os integrantes da equipe, em especial nas mídias sonoras.

Na Pista 1, duas pessoas conversam com intervalo entre as duas falas do diálogo. Nesse intervalo, acontece o beijo, que é descrito na Pista 2 em dois momentos. Na Pista 3, o EFS do atrito das roupas, o Foley do cinema, inicia antes do beijo e segue até a música ficar alta.

Outra indicação para a edição é o volume da pista; nesta, utilizo sinais de mais ou menos entre colchetes, seguidos da abreviação da pista, como acontece na Pista 4, com [-p4], e na Pista 5, com [+p5]. Visualmente, as percebemos na mesma linha para mostrar uma transição, onde um volume diminui ao mesmo tempo em que se aumenta o volume da outra pista. A função narrativa é atribuir importância ao som em destaque ou fazer durar um momento, como transformar o beijo em uma música do Alok. Com isto, constrói-se a percepção de que todos os outros sons do ambiente não importam, o que importa é o som do beijo que iniciou com ele mesmo e se transformou na música.

Nas mídias sonoras, esse procedimento pode aparecer em outros formatos. O cultural é vivo e, por isso, suporta as diferenças e variações. Outro exemplo de tábua de desenho sonoro é o da Tabela 2.

| Tempo       | Diálogos/ locução             | SFX                           | Trilha Sonora                                 |
|-------------|-------------------------------|-------------------------------|---|
| 00:00:04:09 | Joãozinho, correndo:          | Passos: correndo pelo gramado | Em 00:00:05:02:<br>< Início de "Espera-me"... |
| 00:00:06:20 | "Mariazinha, espere por mim!" |                               |   |

Tabela 2 – Tábua de desenho de som II. Fonte: NOCKO, 2011, p. 13.

Na Tábua I, o foco está na interpretação e decupagem do som, como procedimento de organização dos trabalhos da equipe de som. Já na Tábua II, Nocko (2011) coloca o foco na distribuição dos sons na LIT para a edição, pois cada segundo conta na busca de compreensão por parte do público. Outra função da Tábua de desenho de som é deixar claros os detalhes indispensáveis para toda a equipe de realização, *a priori*, durante a realização do produto sonoro. Desta forma, a geração dos sons passa a percorrer o imaginário também de toda a equipe. Afinal, todos participam do contexto.

No departamento de pós-produção audiovisual, estão as equipes de profissionais/artistas responsáveis pela finalização dos esforços de realização da imagem e do som, como fruto do trabalho de várias equipes. O Supervisor de Som é o desenhista de som, profissional responsável pela captação, gravação de ruídos e mixagem dos sons do produto audiovisual. Essa função supervisiona outras quatro equipes, e cada uma conta com uma supervisão. São elas: música, diálogo, efeitos e dublagem. O organograma da Figura 1 mostra a divisão do trabalho desse setor no cinema:

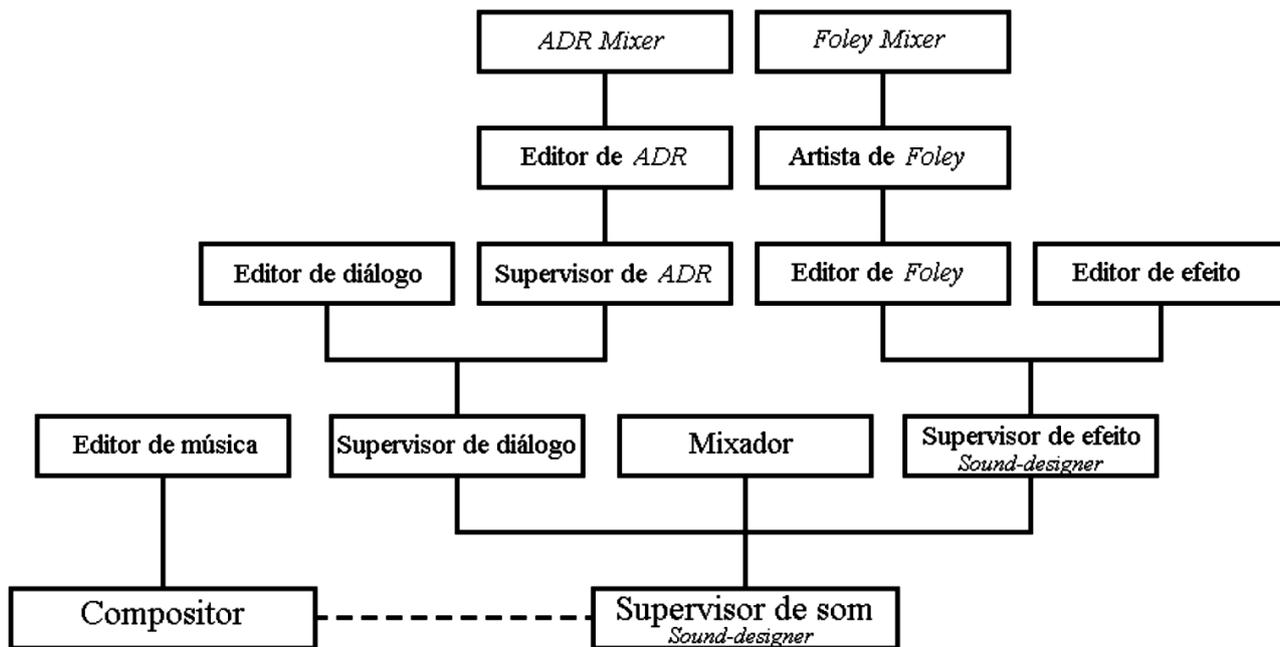


Figura 1 – Organograma Funções desempenhadas no pós-produção. Fonte: OPOLSKI, 2009.

No organograma, podemos identificar onde estão os profissionais dos efeitos sonoros, que se dividem em artistas Foley e editores de sons. O Foley é um campo de trabalho e de pesquisa de uma técnica mais ligada às artes audiovisuais. Ela é responsável por interpretar, criar e gravar o som, ou efeitos sonoros, dos objetos, passos, ventos e todos os sons requisitados pela imagem. Essa área da pós-produção do cinema recebeu o nome de seu pioneiro Jack Foley. O desenho sonoro organiza, edita e filtra os sons. Todos os sons disponíveis em sites de fontes sonoras foram criados por artistas desse campo, geralmente.

Opolski (2009, p. 48) chama a atenção para que “os profissionais da pós-produção de som tenham consciência de que todas as decisões de gravação, manipulação, edição e mixagem, serão pontos constitutivos do *sound-design* do filme”, mas acredito que tal preocupação não esteja apenas para o cinema e o audiovisual.

Quando falamos em mídias sonoras, a principal referência é o rádio, no qual a distribuição das funções de trabalho difere dos meios audiovisuais. De acordo com o Decreto nº 9329, de 4 de abril de 2018, referente ao Artigo 4º, como anexo ao decreto, na atividade de Técnica, estão os setores de Direção e de Tratamento de registros sonoros ou audiovisuais, este último com algumas subdivisões de denominação. Para visualizarmos esses fazeres em relação às mídias sonoras, organizei a Técnica trazida pelo Decreto no seguinte organograma:

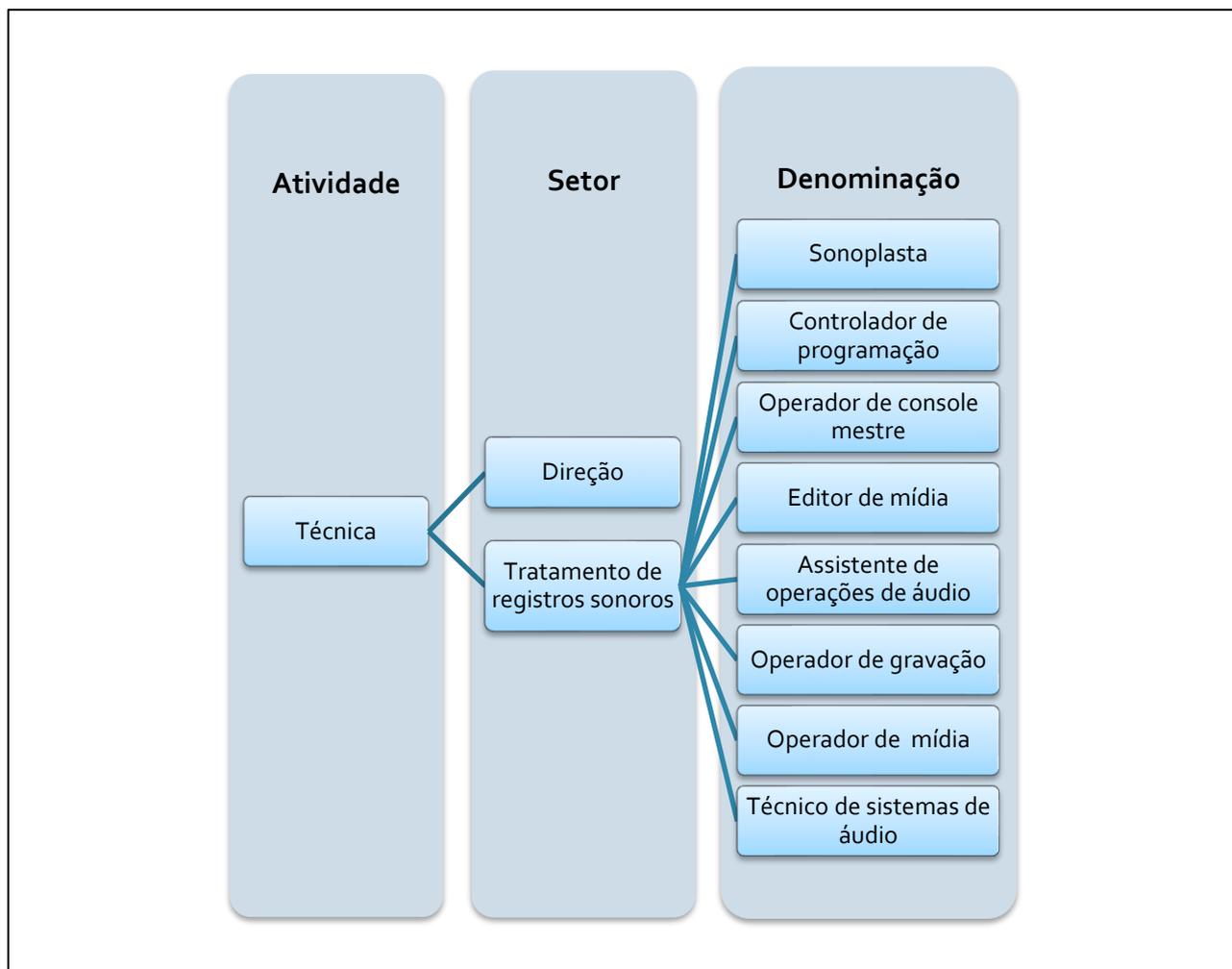


Figura 2 – Organograma da Técnica de Mídias Sonoras. Fonte: Organizado pelo autor.

Entre as denominações, encontramos a de Sonoplasta como quem “planeja, desenvolve e executa o desenho sonoro de uma produção e opera os equipamentos de áudio para assegurar a concepção e a narrativa do produto” (BRASIL, 2018). Sendo a de Sonoplasta responsável pelo desenho sonoro, muitas denominações estão sob a orientação dela. Não há muito tempo, provavelmente ainda hoje, as funções do sonoplasta eram ou são executadas pelo produtor de rádio. As emissoras de rádio, produtores de mídia sonora e do setor audiovisual precisam ser capazes de observar que a distribuição dos fazeres podem melhorar o produto e, conseqüentemente, aproximá-lo do público. Por um simples motivo: o anunciante ou o patrocinador tem por objetivo o público, quem consome.

Aproximando-nos do sonoplasta e seus fazeres, coloco a Figura 3:

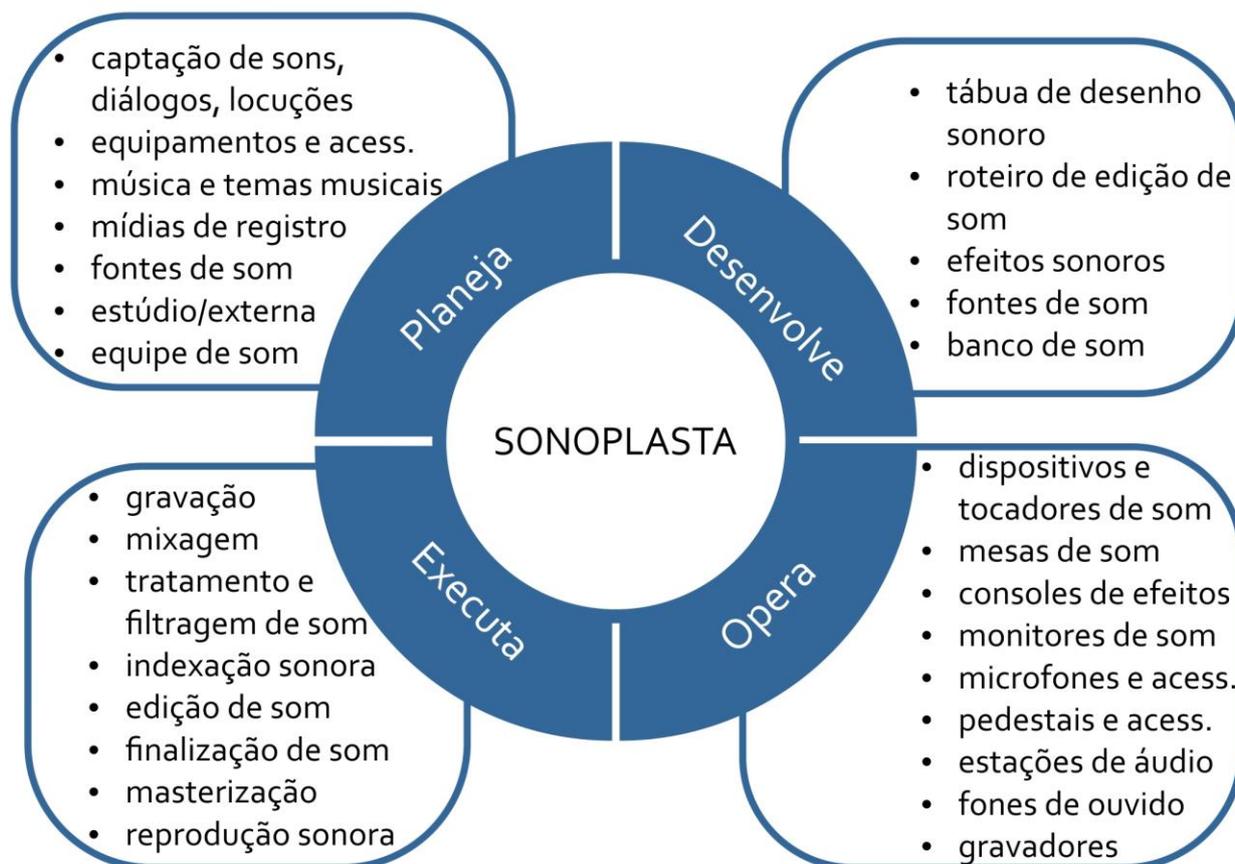


Figura 3 – Fazeres do Sonoplasta. Fonte: desenvolvido pelo autor.

Pensando o meio ambiente da comunicação como uma cidade e as mídias como bairros detentores de suas gírias e expressões peculiares, a sonoplastia está no bairro das mídias sonoras como o rádio, o *podcast*, entre outros; o desenho sonoro é uma expressão do bairro audiovisual como o cinema, vídeo, televisão. A sonoplastia ou o desenho sonoro faz ouvir uma composição com diversos planos sonoros dentro do procedimento chamado pós-produção de som, onde se move a informação som para a complexidade do contexto do ouvinte e seus códigos culturais. Trata-se do conjunto sonoro da narrativa propriamente dito, aquilo que se ouve através das mídias ou dispositivos de rituais de interação e comunicação como são os *smartphones*, *PDA*s, televisores, entre outros. Para este estudo, como provocação, coloco-as como palavras de significados aproximados.

### Provocações sonoras em discussão

Numa sociedade em tempos marcados pelo exagero e pela tirania do dinheiro, Lipovetsky (2005) define este momento como *hipermodernidade*, por haver mais opções do que se pode consumir; o mercado globalizado é o elo da corrente para suas considerações e críticas da forma de vida no atual estágio da sociedade moderna. Para Lipovetsky (2005), a modernidade não acabou ou

foi rompida. Ela se aprofundou, marcada pela expansão do sistema econômico e político que a justifica e pela radicalização do conceito do capitalismo. Em meio a tal conjuntura e como reflexo dela, está o indivíduo enquanto ator ativo desse processo, cercado por todos os lados de opções de consumo de toda sorte, elevada a potência do *excesso* e farta variedade de acesso aos meios de comunicação não há mais limites (LIPOVETSKY, 2005). Daí o autor diz que a modernidade está hipercapitalista, hiperconsumista, hiperindividualista e assim por diante. O ser hipermoderno está imerso numa quantidade infinita de ofertas e tem ao alcance das mãos o que deseja, não importando se são coisas materiais ou experiência de sensações, o que provoca pensar o objeto de estudo num processo de transformação cultural até mesmo com marcas de uma hipermodernidade.

Observar o som em seu ambiente, em seu contexto atual, implica-nos em reconhecer que há menos de uma década não existia uma das mais utilizadas mídias de compartilhamento audiovisual. Um tipo de audiovisual construído a partir do som. As pessoas têm se apropriado do som para dar força à imagem em seus vídeos nas redes sociais com inúmeras motivações. Seja para uma dancinha, uma piada, uma paródia, entre outras formas, o som tem puxado a execução de mais e mais vídeos. Às vezes, ao rolar a tela, estão vídeos com conteúdo completamente diferentes utilizando o mesmo áudio. O áudio pode ser uma música, uma gargalhada, a fala de alguém, ou outro qualquer. A transformação do significado acontece de forma acelerada nesse ambiente. As pessoas aprenderam a criar significado nas mídias no contexto.

O contexto vem como resultado do cultural; este, segundo Canclini, é um sistema dinâmico em processo. Em busca de uma definição de cultura, deve-se observar a reorganização de como os bens culturais são operados pelas políticas ou mercado, pois “instauram modos novos de entender o que é o cultural e quais são seus desempenhos sociais” (CANCLINI, 2005, p. 49).

Ao colocarmos o som na relação de compreensão do paradigma da circularidade proposto por Maturana e Varela (1995), podemos perceber no contexto, entendido como formado pelo observador, o ente observado ou o fenômeno e o local ou o ambiente, que essa relação possibilita ao ser conhecer o mundo e relacionar-se com ele. Entendemos a circularidade por “encadeamento entre ação e experiência, tal inseparabilidade entre ser de uma maneira particular e como o mundo nos parece ser, indica que *todo ato de conhecer produz um mundo*” (MATURANA; VARELA, 1995, p. 68). Nas palavras dos autores: um processo de fluxo contínuo e dinâmico numa relação de circularidade entre o indivíduo e o contexto, sendo ambos os formadores solidários desse sistema.

O aprendizado como conhecer o conhecer coloca o som como elemento de escuta e de escrita. Como escuta, traduz o necessário para o banco de sons do ouvinte, do público. Amplia-se o arcabouço dos dizeres e sentires que a voz, a música, os sons da vida produzem ao intelecto, mesmo que o som midiaticizado possa sugerir outras possibilidades. Perceber o som na circularidade da vida

é um passo para se entender por que nos afeiçoamos ou nos distanciamos de determinado programa ao ouvir ou a assistir e ouvir. O som da mídia é outra coisa, não é o som da vida, mas passa a fazer parte dela ao chegar aos ouvidos, e aí está a circularidade em processo. A circularidade do som se materializa no cultural.

No sistema sonoro, existem, por exemplo, diversos tipos de beijo e cada um deles pode ter um som característico. O beijo enquanto ato produz a experiência física de sentir o som, e essa experiência pode ser catalogada, guardada no imaginário do ouvinte. Um beijo distante de uma mãe para a filha que a aguarda dentro do carro reserva características sonoras de experiência distintas de um ardente beijo entre namorados. Cada uma dessas experiências são símbolos que produzem significados diferentes dependendo de como é desenhado, editado.

Peirce, Lotman, Saussure, Bakhtin, entre outros semioticistas, como Ana Cláudia M. Oliveira, Lúcia Santaella ou Irene Machado, resguardando as distinções de suas metodologias de estudo, mostram que o significado une o humano à coisa, seja qual for a grandeza, solidariamente, de modo que a linguagem natural aparece como alicerce do sistema de significação. O som opera como uma das bases do sistema.

A autorreferencialidade dos sistemas é o pressuposto dos estudos cibernéticos de segunda ordem, completando a ideia de circularidade porque o humano é o criador da própria realidade. Ele é um ser autopoietico e, como tal, cria mundos a partir de sua experiência (MATURANA; VARELA, 1995).

Sendo o som das mídias matéria de significado e de aprendizado, aprender a se relacionar com ele ou utilizá-lo como no *Tiktok*, por exemplo, faz do som criador de mundos, ou seja, dele e a partir dele novos vídeos são criados ou novos *podcasts* são colocados no ar. Os memes sonoros são os melhores exemplos da autorreferencialidade do som. Por exemplo, no caso do meme sonoro “minha avó já dizia, meu filho cê vai vê coisa...”, encontramos uma tonelada de reproduções em situações díspares. A autopoiese é fruto de quem gerencia os códigos, os signos e significados.

O humano se autodetermina autopoietico, mas não só. As secretárias digitais, como é a Alexa, da Amazon, vêm dotadas de inteligência artificial e podem aprender o gosto de seu operador. Além disso, elas gerenciam os códigos a partir do som, fazendo dele sua forma de interação com o humano e colocando-se como meio entre o humano e o virtual. Alexa também é autopoietica quando se pergunta o que seria bom ouvir, e ela escolhe qual música tocar.

Cassirer (2012) recupera o conceito de mônada como a condição básica, única e simples na qual vive o ser. Um universo ímpar no qual o ser forma as relações simbólicas da vida. Justamente, com o intuito de considerar que se é assim o homem durante a vida vivida produz uma tessitura de símbolos que formam seu mundo, seu universo de campo perceptivo na reação com o ambiente e

com os outros. Para isso, faz uso dos sentimentos e da razão como construção simbólica na relação com o mundo. Cassirer (2012) chama a atenção para a interferência causada pela opinião especializada na construção do campo simbólico do indivíduo, exemplificando com o curador de obras de arte que interfere na apresentação e disposição das obras de uma exposição.

O editor de som, nesse sentido, também opera como uma interferência especializada, o curador, dos assuntos editados com ou sem a ajuda do diretor ou produtor. De certa forma, segundo Dancyger (2007), o editor arredonda ou aproxima os valores correntes no controle do tempo, do ritmo e da intensidade imagética e sonora do primeiro ao último corte da montagem e sua finalização. Ao selecionar através do corte inicial e final na relação o contexto a que pertencem, o editor ou editora empresta para o trabalho sua organização simbólica e, a partir de sua vivência e experiência, indica objetivamente como os valores trafegam dentro da técnica até chegar às mídias sonoras ou às telas. Contudo, isto não garante que o espectador compatibilize suas percepções com as ali emprestadas. Justamente, olhando para tudo isso a partir do espectador, vê-se essa tessitura de símbolos nos limites da percepção. Como propõe Cassirer (2012), as correlações simbólicas acontecem individualmente e na troca com os outros inseridos num ambiente.

Maturana e Varela explicam que:

Toda percepção que trazemos à consciência, fazemo-la surgir por meio da descrição reflexiva sobre tal fenômeno (em estudo). Percepção e pensamento são operacionalmente o mesmo no sistema nervoso; por isso não tem sentido falar de espírito *versus* matéria, ou de ideias *versus* corpo: todas essas dimensões experienciais são o mesmo no sistema nervoso; noutras palavras, são *operacionalmente indiferenciáveis* (MATURANA; VARELA, 1995, p. 44).

A edição do som faz a gestão dos símbolos, enquanto valores correntes de sociedades sobre determinado assunto, num espectro cultural, na esperança de encontrar equivalência em outras sociedades ao tomar por premissa que os humanos comungam de percepções semelhantes. No entanto, isto deve ser questionado, pois a edição não se trata de mero tecnicismo e manipulações simbólicas, visto que tem como expectativa tocar o universo de uma pessoa para com ela fruir comunicação. No cinema, “o objetivo principal da edição de som é ajudar, com o som, a contar uma história” (MANZANO, 2003, p. 162). Nas mídias sonoras, entendemos que o objetivo vai além de ajudar, pois o som é a própria narrativa, e essa é a razão de direcionar cuidados e responsabilidades em todo o processo de realização.

Aprendizado ou significado do som advém da experiência, o que nos coloca num círculo infinito. O desenho do som como ciência se utiliza de todo o conhecimento acumulado e disponível para alcançar os resultados necessário ou o mais próximo possível deles. O imaginário consegue unir nacionalidades e idiomas através do som. A leitura e execução do desenho sonoro a partir das

funções poéticas do som favorecem a criação de significados que vão além de aludir (SONNENSCHNEIN, 2001, p. 55). A criação de sentido passa pela identificação do imaginário do som; a partir desse reconhecimento, pode-se fazer uma joaninha conversar com uma formiga como acontece no filme *Minúsculos*, coprodução Bélgica/França, dirigido por Hélène Giraud e Thomas Szabo, lançado no Brasil no ano de 2015. No quadro abaixo (Tabela 3), Sonnenschein coloca o que chama de características poéticas das funções desempenhadas pelo som como uma linguagem do imaginário sonoro.

|                   |  |
|-------------------|--|
| Símile ou similar | Similaridade acústica de dois sons (grito e sirene)  |
| Hipérbole         | Exagero óbvio e intencional (grito como alarme de relógio)                                 |
| Metáfora          | Sugere a comparação de um som atual com uma ideia (grito com luz vermelha piscante)        |
| Alegoria          | Representação do abstrato através do concreto (grito mantido misteriosamente até o clímax) |
| Ironia            | Contraste das oposições menos esperadas (grito com sorriso)                                |
| Paradoxo          | Aparente contradição que possibilita expressar a verdade interior (grito do cigarro)       |
| Vivificação       | Principais traços vívidos em um objeto inanimado (grito do capacho da porta de entrada)    |

Tabela 3 – Linguagem do imaginário sonoro. Fonte: SONNENSCHNEIN, 2001, p. 55. Tradução minha.

Esse compartilhar de símbolos acontece de forma negocial e pelos ajustamentos pertencentes à percepção humana. Cassirer (2012) coloca que, para se entender, o homem somente como possuidor da razão e pela razão não supera o que na verdade o homem se constrói, se constitui. Podemos dizer que essa construção resulta da concorrência de outras habilidades humanas, como a emoção, na tessitura com os aspectos do ambiente em que ele vive e mídias disponíveis. Na medida em que acontecem tais combinações, é provável que a experiência também seja diferida de uma mídia para outra. Tratando, assim, o meio na superfície de suas materialidades, pois é a partir da superfície que o público tem contato com a sonoplastia.

Daí a dificuldade para o editor ou editora tomar como certos os valores e as relações estabelecidas pela escrita das mídias sonoras e do audiovisual a partir de um único ponto de vista. Assim, “ao projetar os efeitos sonoros, fundos e Foley para um projeto, é essencial entender como o gênero e o estilo afetam as escolhas e a execução” (AMENT, 2009. p. 20, tradução minha). A ancoragem dos signos, símbolos e significados no texto sonoro chega ao seu limite quando o produto ou o programa está pronto. Esse é o momento em que o imaginário projetado pelo desenho sonoro busca encontrar quem vai ouvir o trabalho.

“Modelizar, contudo, não é reproduzir modelos e sim estabelecer correlações a partir de alguns traços peculiares” (MACHADO, 2013, p. 50). Aplicando-se o conceito geral ao específico, significa apontar a linguagem sonora como sistema de comunicação/informação, ao colocar valores em circulação, como criadora de códigos/modelos, ou seja, como um sistema modelizante de segundo grau, em que o som do beijo é uma informação dada pelos códigos culturais e reconhecida

sem explicações. A edição de sons busca transformar a informação em comunicação dando-lhe contexto, posicionando o ouvinte num local de escuta compreensível ou, pelo menos, com tal objetivo.

Para Lotman (1978, p.37), o código tem duas funções indissociáveis, ou seja, a de comunicação e a de modelização. Na primeira, há a transmissão de informação/mensagem. Na segunda, há a capacidade de gerar modelo específico. A intersecção das duas funções do código implica a informação em possuir uma forma específica, como acontece com a linguagem radiofônica.

Marcondes Filho (2014 e 2015) postula que, se há comunicação, ela só ocorre através do audiovisual enquanto engenharia das emoções, quando o público "doa" os significados para o audiovisual. Explicando a complexidade desse pensamento, uma doação só é possível quando há compatibilidade entre o doador e quem a recebe. De outra forma, não há meios de uni-los, doador e receptor, pois não se estabelece uma ligação, uma compatibilidade. Não se pode imaginar essa compatibilidade fora da condição de fluxo, de processo, justamente para não se cair na tentação de falar em emissão e recepção, significação e significado, a proposta é outra. Em sua filosofia da comunicação, Marcondes Filho diz que, somente durante a ligação, ocorre o compartilhamento comunicacional. Trata-se do afetamento, do evento comunicativo entre as partes desse processo, enquanto escolhem estar nele. Não ocorrendo o ato afetivo, pode haver sinalização, indicação, mas não a comunicação.

A ligação do efeito sonoro com o público aparece submissa aos inúmeros agenciamentos culturais sofridos pelos códigos, significados e símbolos e por onde estes trafegam, por que meios são compartilhados. Marcondes Filho e André Bazin aproximam-se no sentido em que a interpretação está para a comunicação como propriedade do público, fruição. No entanto, distanciam-se abruptamente uma vez que, para o primeiro, a comunicação não está lá nem cá, nem no meio de comunicação nem no público; ela está durante o ato comunicativo (MARCONDES FILHO, 2014), quando se depara com a ligação afetiva entre os comunicantes. Observando o audiovisual e junto a edição, esse objeto é quase pronto, inacabado, por depender de aquele ser simbólico, o humano. Indo mais a fundo, o audiovisual e as mídias sonoras são uma proposta de comunicação, um instigador, o provocador, mas não são a comunicação em si.

Em Marcondes Filho (2014), entende-se a palavra *engenharia* como o conjunto de fazeres, planejamentos e procedimentos utilizados para organizar o que está posto na construção social e cultural, fazendo-se valer da razão para envolver aspectos simbólicos compartilhados. Tem-se como objetivo comunicar. As emoções, *a priori*, são entendidas enquanto o resultado do acontecimento da comunicação, ou seja, aquilo que é dado enquanto construção social e cultural; porém, cada um

possui as chaves para se apropriar ou não do ato comunicativo. Sobretudo, trata-se do que acontece durante o ato comunicativo e enquanto ele está ocorrendo.

Nesse sentido, no audiovisual e mídias sonoras, buscam-se meios para engenhar conexões e possíveis afetamentos e, através destes, dar a comunicação, emocionar: “um som torna-se adequado quando ultrapassa a questão de realidade sonora, de uma suposta fidelidade a alguma coisa – no caso o que se vê – e passa a figurar a questão de transmissão de sentimentos, de ideias” (FLÔRES, 2013, p.32). Para a autora existe, uma articulação entre imagem e som que vai além da ancoragem ou do sincronismo (FLÔRES, 2013, p.28).

Entre o editor ou editora e o público, seja das mídias sonoras ou audiovisuais, existem mundos que pedem por compatibilidade. Então, o corte aparece como elemento principal da construção desse discurso. Dancyger (2007) também reconhece a importância do corte e sua fluência para que exista uma continuidade lúcida. O autor explica que não existem formas rígidas para o corte e coloca o som e imagem com graus de importância diferenciados; em suas palavras, o som é percebido primeiro que a imagem pelo público (destinatário), logo, requer maiores cuidados na escritura do produto.

Schutz coloca o social como relações que ocorrem fora e dentro do sujeito como processo intersubjetivo, mas também destaca que a consciência e memória desempenham grande importância em suas colocações. Assim, “o que ocorre no mundo exterior pertence à mesma dimensão de tempo em que ocorrem os eventos da natureza inanimada” (SCHUTZ, 2012, p. 70). O mesmo autor se refere à ação nessa dimensão. Porém, “é no tempo interior, ou na *durée*, que nossas experiências atuais são ligadas ao passado por meio de lembranças e retenções e ao futuro por meio de pretensões e antecipações” (SCHUTZ, 2012, p. 70). Nesta última dimensão, coloca o ato aquilo da ação que dura no tempo interno da consciência. Assim, como diz o esse autor, o “presente vívido” tem origem na intersecção das duas dimensões.

A voz causa impacto emocional por excelência, pois ela se relaciona com o tempo interior. Então, arquitetar ou descobrir sons não-humanos que se assemelham ou evocam características da vocalização humana possibilita ao som uma espécie de “envelope humano” (SONNENSCHNEIN, 2001, p. 61). Trata-se de uma tarefa árdua alcançar o aprendizado sonoro construído pelo público, enquanto banco sonoro particular. Por isso, buscamos o som imaginário. Por exemplo, uma cobra aparece balançando a ponta do rabo ou, em outro momento, ela aparece mostrando os dentes. Você, se aprendeu esses sons, aprendeu dois tipos de sons que ocupam o seu imaginário, com significados. O primeiro, como vimos antes, é similar ao chocalho de alguns tipos de serpentes. O segundo som, quando ela mostra os dentes, foi arquitetado, engenhado, criado para dar à cobra um poder de extremo perigo e ameaçador. No entanto, na natureza, uma serpente não produz esse som

quase humano, embora esse som tenha passado a fazer parte do imaginário do som da cobra em muitos lugares do planeta. Tornou-se da ordem do imaginário cultural, definido pelo Dicionário Aurélio como “conjunto de símbolos e atributos de um povo ou de um determinado grupo social”; mesmo existindo diversas interpretações para o termo, isso significa reconhecermos a potência globalizante do efeito sonoro ao permear por diversos grupos culturais.

### Provocações finais

Como construção cultural, o desenho sonoro veio de inúmeras experimentações e ideias de realizadores e editores/montadores, possibilitando aos editores e profissionais do áudio novas responsabilidades.

O ato de ouvir ou aprender a ouvir também produz um mundo dentro desse contexto proposto por Maturana e Varela. Onde o conhecer precede o significado, porque o significado é aprendido, ou seja, dado pelo comportamento humano ou o cultural – transmissão oral, não-verbal, como uma criança aprendendo a falar, por exemplo. Daí a importância de se reconhecer no som a capacidade criadora e de autocriar significados. A diferença entre o significado e o aprendido nos provoca a pensar o som como um integrante da circularidade contexto-O-sujeito em constante aprendizado mútuo.

A construção do significado ou do aprendizado a partir do som requer conhecimento especializado. Contudo, sendo o objetivo de tal construção a comunicação com o público, a apropriação do som pelo público, como nas mídias sociais ou *Tiktoks* da vida, mostra como o trabalho com o som exige do profissional extremo carinho e cuidados. O público aprende com o nosso trabalho.

Em circularidade, o som não está no aprendizado e nem no significado: ele está em ambos de forma mútua. Isto quer dizer que, ao entendermos a linguagem do imaginário sonoro e que ela é resultado da experiência vivida, sendo nesta a existência das mídias sonoras e suas interferências no ambiente, o som do beijo é ora fruto da experiência vivida, ora é aprendida pelo ouvinte e por quem edita o som, pois ambos coexistem e compartilham um contexto.

O efeito sonoro tanto mantém em circulação os códigos quanto pode instaurar novas relações e significados. O significado do som do beijo não depende do som em si, mas das conexões de aprendizado ou cognoscitivos dos que compartilham o contexto, o cultural, pois um *vixe* em Cuiabá, ou um *vôte* em Salvador, como sons, apesar de significados semelhantes, necessitam de contextualização.

Não vejo sentido para continuarmos a descrever a vocalização do beijo no roteiro para as mídias sonoras, na tábua de desenho sonoro ou no roteiro de edição de som como *Smack*. Um som

que se compatibilize com as experiências vividas em nossa língua materna parece-me mais contextualizado para expressar o som do beijo por questões culturais, procedimentais e políticas. Como posicionamento decolonial, sugiro a vocalização *Umuã* como provocação à base dos conceitos da materialização da ideia do som do beijo. Faz-se necessário darmos o mesmo tratamento a todos os outros termos em língua estrangeira na escritura para as mídias sonoras e audiovisuais por questão de aprendizado e significado. Afinal, compartilhamos um contexto em circularidade com a vida.

### Referências bibliográficas

AMENT, Vanessa Theme. **The foley grail: the art of performing sound for film, games, and Animation**. Burlington: Elsevier, 2009.

BRASIL, República Federativa do. **DECRETO nº 9.329**, de 04 de abril de 2018 . Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2018/decreto/D9329.htm#:~:text=Garante%20o%20andamento%20das%20cenas,e%20a%20movimenta%C3%A7%C3%A3o%20das%20c%C3%A2meras](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/decreto/D9329.htm#:~:text=Garante%20o%20andamento%20das%20cenas,e%20a%20movimenta%C3%A7%C3%A3o%20das%20c%C3%A2meras). Acesso em: 05 mar. 2022.

CANCLINI, Néstor García. A cultura extraviada nas suas definições. *In: Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade*. Trad. Luiz Sérgio Henriques. Rio de Janeiro: Ed.UFRJ, 2005.

CASSIRER, Ernst. **Ensaio sobre o homem: introdução a uma filosofia da cultura humana**. Trad. Tomás Rosa Bueno. 2. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

COSTA, Fernando Morais. Som e ritmo interno no planosequência: *Five, Andarilho. Pag. 13 a 28*. *In: OPOLSKI, Débora; BELTRÃO, Filipe; CARREIRO, Rodrigo (Orgs.). Estilo e som no audiovisual [recurso eletrônico]*. São Paulo: SOCINE, 2019.

DANCYGER, Ken. **Técnicas de Edição para Cinema e Vídeo**. Rio de Janeiro: Campus, 2007.

FLÔRES, Virginia. **O Cinema, uma arte sonora**. São Paulo: Annablume, 2013,

GOODELL, Gregory. **Independent feature film production – a complete guide from concept through distribution**. New York: St. Martin's Griffin, 1998.

LOTMAN, Iuri. **A estrutura do texto artístico**. Lisboa: Estampa, 1978.

MACHADO, Irene. **Escola de Semiótica**. A experiência de Tártu-Moscou para os Estudos da Cultura. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

MARCONDES FILHO, Ciro. A nova forma de pesquisar a comunicação: a engenharia das emoções, o autômato espiritual e um campo de conhecimento que se constitui. *In: FRANÇA, Vera Veiga [et al.] (Orgs.). Teorias da Comunicação no Brasil: reflexões contemporâneas*. Salvador: Edufba, 2014. p. 63-78.

\_\_\_\_\_. A virada comunicacional. Ou porque os estudos de “mídia-tização”, de hábito e da Teoria dos Media passam ao largo da comunicação. **Famecos**: v.22, n. 2, p. 134-145, abr./jun. 2015. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/20143>. Acesso em: 10 mai. 2017.

MANZANO, Luiz Adelmo F. **Som-imagem no cinema** – a experiência alemã de Fritz Lang. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2003.

MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco. **A Árvore do Conhecimento**. As bases biológicas do entendimento humano. Trad. Jonas Pereira dos Santos. Campinas: Editorial Psy II, 1995

NOCKO, Caio. **Produção de áudio**: fundamentos. Série Cadernos Temáticos. Curitiba: SEED-PR, 2011.

OPOLSKI, Débora Regina. **Análise do design sonoro no longa-metragem *Ensaio Sobre a Cegueira***. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

SCHUTZ, Alfred. **Sobre fenomenologia e relações sociais**. Petrópolis: Vozes, 2012.

SONNENSCHN, David. **Sound design** - The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema. Michael Wiese Productions, 2001.

submetido em: 02 nov. 2022 | aprovado em: 07 mai. 2023.

## Navegando nas profundezas do filósofo-profeta: uma ambiência líquida no pensamento de Vilém Flusser

Rafael Malhado<sup>1</sup>



FELINTO, Erick. **O Cartógrafo sem Bússola: Vilém Flusser, Prolegômenos a uma Teoria do Pensamento Líquido.** Porto Alegre: Sulina, 2022.

**Resumo:** Para analisar as ideias de Vilém Flusser, é preciso navegar por diversos temas e a partir de diversos pontos de vista do autor, onde o fazer científico flerta com a imaginação e questões pós-humanistas e identitárias ganham força. Em *O Cartógrafo sem Bússola: Vilém Flusser, Prolegômenos a uma Teoria do Pensamento Líquido* (2022), Erick Felinto caracteriza Flusser como um filósofo de pensamento movente, que se distancia de teorias fixas, estabelecendo suas teses a partir do risco e da fluidez do pensamento. Com isso, o pensador de Praga conquista atributos que caracteriza suas ideias a partir de uma *ambiência líquida*: um estar de um pensamento corrente, em constante movimento e, portanto, sempre distante do que é convicto o tempo todo.

**Palavras-chave:** Vilém Flusser; Imaginação, Pós-humano; Identidade; Pensamento Líquido.

### Navigating in the depths of the prophet-philosopher: a liquid ambience of Vilém Flusser's thought

**Abstract:** To analyze Vilém Flusser's ideas, it is necessary to navigate through different themes and from different points of view of the author, where scientific work flirts with imagination and post-humanist and identity issues gain strength. In *O Cartógrafo sem Bússola: Vilém Flusser, Prolegômenos a uma Teoria do Pensamento Líquido* (2022), Erick Felinto characterizes Flusser as a philosopher of

<sup>1</sup> Doutorando em Comunicação pelo PPGCOM-UERJ, Mestre em Comunicação pelo PPGCOM-UERJ, Pesquisador no Grupo de Pesquisa POPMID/UERJ: Reflexões sobre gêneros e tendências em produções midiáticas e Pesquisador no LABIM/UERJ: Laboratório de Estudos da Imagem e do Imaginário. Email: [rafael.malhado@gmail.com](mailto:rafael.malhado@gmail.com).

moving thinking, who distances himself from fixed theories, establishing his theses from the risk and fluidity of thought. With this, the thinker from Prague conquers attributes that characterize his ideas as of a *liquid ambience*: a being of current thought, in constant movement and, therefore, always distant from what he is convinced of all the time.

**Keywords:** Vilém Flusser; Imagination; Post-human; Identity; Liquid Thinking.

Exercite a seguinte imaginação. Uma embarcação a flutuar ainda ancorada, com um balançar que movimentava o tempo todo e sem deixar manter os pés fixos. As águas e seus sons chocando no barco – um *contra-barco* e um também *contra-água*. Gaivotas passando pelos céus em caminhos contrários à realidade das nuvens avistadas. No ângulo um pouco acima da ponta da proa, o ponto de vista do mar e seu horizonte. A âncora é içada, e a nau, então, parte rumo à linha que divide céu e oceano, como uma página de livro. Contudo, uma incerteza: que destino há de ser velejado e com o que há de se deparar no navegar dessa narrativa? E se a resposta fosse encontrar vestígios do percurso de um ser vivo quase não explorado ou que pouco foi evocado até então? E se o que se tem para rastreá-lo é um registro de mais de duzentas páginas que funcionam como *teorias-rotas*?

A própria atividade de imaginar o que foi descrito acima já é uma tarefa repleta de diversos prismas. Em primeiro lugar, é provável que cada um de nós tenha tido uma diferente imagem da descrição: do barco, do mar, do horizonte etc. É possível que a interrogação seja atravessada pela inquietude de até que ponto tal imagem pode ser real. Por último, vale o questionamento: por que usar de uma imaginação que remete a um cenário no meio do mar para assinalar notas de um livro teórico sobre o filósofo Vilém Flusser? A metáfora inicial simula uma certa atmosfera, olhando para a capa do livro, somente de uma parte do que o leitor pode encontrar ao ler a mais recente obra de Erick Felinto, intitulado *O Cartógrafo sem Bússola: Vilém Flusser, Prolegômenos a uma Teoria do Pensamento Líquido*.

Publicado em 2022, Felinto lança seu livro a fim de trazer concepções preliminares sobre as ideias do praguense que possuem significados de ordens especulativas, anti-antropocêntricas e dialógicas, apontando para uma certa fluidez nas suas reflexões. Em outras palavras, quando diante de certos fenômenos, o autor tcheco-brasileiro apresenta seus *contragolpes* à homogeneidade dos sistemas informativos, ao antropocentrismo, ao nazismo, a partir de sua episteme com substratos de mobilidade, de um afastamento de fundamentos e de apropriada instabilidade. Atributos estes que, por sinal, fazem parte do que podemos caracterizar como uma *ambiência líquida*; um estar de um pensamento corrente, em constante movimento e, portanto, sempre distante do que é convicto o tempo todo.

Ora, o oceano é esse *lugar-não-lugar*, um *locus* que Flusser navegou por diversas vezes por meio de breves reflexemas<sup>2</sup>, por vezes na intenção de buscar nos seres marítimos alguma resposta para a condição humana, sua identidade e seu modo de agir no mundo. E é pelo mar das aspirações do filósofo-profeta, que morou no Brasil por mais de trinta anos, que Felinto organiza uma coletânea de alguns de seus textos publicados sobre o pensador. Assim, o pesquisador decide mapear (os conceitos de Flusser ou fazê-los fluir) no trajeto de uma Teoria do Pensamento Líquido na contemporaneidade.

Felinto nos apresenta a visão central sobre Vilém Flusser para iniciar a cruzada mar adentro: a sua epistemologia imaginativa. O pesquisador enfatiza que tal proposição flusseriana pode ser ambiente profícuo para compreender o cenário contemporâneo, sua sociedade e sua situação imbricada no meio tecnológico. Trazendo a grande problemática no entrecruzamento entre o campo do imaginário e da ciência, Felinto procura propostas para revalorizar o papel da imaginação (apontada nos últimos tempos como definição para o que é da ordem do falso ou do engano).

Felinto recorre, principalmente, ao antropólogo francês Gilbert Durand e suas hipóteses para demonstrar, por exemplo, que o imaginário é origem do alicerce racional e fundador da atividade conceitual e possui, portanto, uma qualidade científica. Dito de outra maneira, a imaginação não pode ser separada da razão. Textos flusserianos, como *L'imagination et l'imaginaire* (1977) e *Science Fiction* (s/d.), foram utilizados pelo autor para definir Flusser como teórico que pensa a tarefa imaginativa na condição de *medium* entre o humano e o mundo, e que, a partir da imaginação, pode prover futuros possíveis.

Para Felinto, o tcheco-brasileiro traz uma saída rentável para os desafios contemporâneos em torno de tal adversidade: fazer uso da imaginação num mundo delimitado por incertezas e designar a ficção novamente como parte integrante na constituição do método científico. A ficção filosófica de Flusser é o que o pesquisador define, então, como sua epistemologia fabulatória – predicado relevante para a reflexão flusseriana em temas, como a arte, a memória, a identidade, a linguagem, dentre tantos outros. Um dos pontos no trabalho de Felinto é, por exemplo, mencionar semelhanças entre a filosofia ficcional flusseriana e a “ficcionalismo” do kantiano Hans Vaihinger, que, no pressuposto do “como se”, dá lugar à imaginação como possível caminho para o desenvolvimento da razão, tal qual Flusser sempre sugeriu.

Na obra, há uma figura da ordem do espanto com que nos deparamos no início das leituras ainda carregado de descobertas: a lula-vampiro-do-inferno, *Vampyroteuthis Infernalis*, um cefalópode que habita as profundezas dos oceanos. É possível avistar a lula-vampiro no mergulho

---

<sup>2</sup> Para Gabriel Borba Filho, os reflexemas flusserianos são uma espécie de “*pílulas de assunto*” que cumprem um papel introdutório sobre um determinado tema mais amplo (BORBA, 2000, p. 35).

de outros capítulos do livro. Em um desses momentos, é o cinema que se transforma numa espécie de “criatura” tentacular, que produz história de forma não-linear e dá origem à ideia dos diferentes pontos de vista flusserianos. O *vampyroteuthis* pode ser encarado como um montador de cinema (“*Filmproduzent*” ou “*Filmemacher*”), emitindo sons, cores e *performances* com seu corpo, que remetem às configurações tecnológicas cinematográficas. É na figura de *vampyroteuthis* que o cinema é elencado como um *medium* na instituição de novas realidades.

Felinto apresenta diversas produções cinematográficas que evocam os seres octopodais presentes no nosso mundo a fim de discutir a representação marginal desses animais. Tal perspectiva aparece quando esses seres vivos estão espelhados em personagens alienígenas, estranhos à vida terrena. É desse ponto de partida que o tcheco quer demonstrar que os octópodes, como lulas e polvos, se tornaram seres cinematográficos de ordem *alien* e que é preciso produzir olhares distintos em torno dessa situação contemporânea.

Nesse sentido, essas imagens significam a concepção da dissolução das fronteiras entre ciência e imaginação, na medida em que Felinto nos traz, novamente, a ficção flusseriana para pensar o fazer científico. Vale ressaltar nesses pontos que Felinto abre espaço para as intenções pós-humanas em Vilém Flusser: o mar e seus habitantes como “outros”, centrais para o abandono do ponto de vista fixo; um espelho invertido da esfera humana. Diante do retrato de demais viventes *sui generis*, o pesquisador discute igualmente o entrecruzamento entre natureza e cultura na junção das definições flusserianas e benjaminianas. Ressaltando criaturas híbridas convocadas por Vilém Flusser, como os octópodes, e por Walter Benjamin, como os anjos, avistamos na cruzada de Felinto que tais seres são símbolos que representam, para estes, a construção da história humana.

Outro elemento que faz parte do constructo sobre o caráter líquido nas elocubrações flusserianas é o ruído. Em *Rede, ruído, arte: a poética flusseriana do glitch*, Felinto resalta uma série de vocábulos da cultura digital para evidenciar o caráter efêmero e volátil no nosso presente permeado pelas tecnologias de informação e comunicação. Se antes havia se tornado infortúnio dos fluxos comunicacionais, hoje o ruído parece estar sendo repensado como parte constitutiva das dinâmicas sociais hodiernas.

Felinto classifica o ruído como elemento central da dimensão de diferença. Ou seja, ao mesmo tempo em que o erro perturba o desempenho do sistema, ele também faz o mesmo sistema funcionar. E é rondando esse aspecto de imprevisibilidade e do que é diferente que Flusser reaparece no livro. A imagem do *hacker* é outro símbolo da cultura digital que o tcheco também faz questão de explorar, identificando neste um indivíduo produtor de gestos que denunciam e subvertem os modelos programáticos da sociedade. Ao recorrer a Flusser, Felinto afirma que o “artista-hacker”

pode ser a expressão de criatividade e de abertura de direções menos previsíveis e mais fluidas nas zonas informacionais.

Toda essa conjuntura na pesquisa de Felinto nos convida a mergulhar ainda mais na ideia de liquidez nas reflexões flusserianas. Assim, monta-se *Gestos, imagens, ambiências* (nome de um dos capítulos) para estabelecer um diálogo com três teóricos presentes em diversos textos de Felinto: Vilém Flusser, Aby Warburg e Hans Ulrich Gumbrecht. O intuito é ruminar o conceito de “ambiência” (*Stimmung*) – contudo, mostrando que, em todos eles, a atmosfera de um fundamento do risco encontra-se presente.

Em Warburg, o pesquisador exalta seu projeto *Atlas Mnemosyne*, criado para compreender de forma singular os fenômenos estéticos até então, no intuito de interpretar de maneira não isolada as imagens ali dispostas. Por meio de agrupamentos dessas imagens, Felinto destaca que o método warburguiano pretendia figurar uma experiência que não se aplica simplesmente à ordem do discurso, dando lugar a outras sensações em maneiras diversas de congregá-las tornando-as terreno aberto de possibilidades.

Já em Gumbrecht, Felinto destaca sua obra *Ler Ambiências* (2011) para demonstrar que o *Stimmung* com o qual o pensador alemão trabalha remete à experiência que o indivíduo pode vivenciar de certa abstração hermenêutica, sendo afetado por aspectos materiais e imateriais dentro de uma obra. Pensando no princípio gumbrechtiano do *Stimmung*, o status relevante aqui dar-se-á, por exemplo, na possibilidade de transformar a sensação de um ambiente a partir da materialidade de uma obra literária.

Assim, mareamos em busca de mais informações para decifrar as legendas sobre a teoria do pensamento líquido flusseriano e encontramos uma certa sinuosidade de como Flusser assinala suas teses. Esta é reafirmada por Felinto nas óticas identitárias do tcheco-brasileiro e nos seus múltiplos pontos de vista. Com suas ideias fortemente influenciadas por Martin Buber – filósofo do “diálogo” e estudioso da religião –, o pesquisador busca, na noção de intersubjetividade do tcheco, o retrato da constituição do ser humano em “projeto” – um atributo fantasmagórico à solidez de um sujeito que se encontra o tempo todo ansiando por seu futuro. Se o próprio entendimento da identidade possui pontos paradoxais na contemporaneidade, é em Flusser que Felinto se apoia quando analisa a força que o debate identitário ganha no presente, porém se localiza numa zona em dissolução, descontinuada e fluida.

Dessa forma, Felinto traz contribuições inovadoras ao evocar o mar como símbolo marcante da singularidade na fluidez da identidade e das teses flusserianas. O enaltecimento da imaginação, a busca de seres vivos afastados radicalmente da nossa filogênese e a proposta de pensar nossa condição pós-histórica e tecnológica para imaginar possíveis futuros são alguns dos prognósticos

apontados pelo pesquisador sobre Flusser. Essas e outras hipóteses estão contidas no que o filósofo denomina como uma “zona cinzenta”, expressão usada por ele como ilustração para designar conceitos que podem se entrecruzar, sejam eles realidade e ficção, ser humano e cefalópode.

Isso tudo recai na já citada capacidade flusseriana de possuir diversos pontos de vista. Essa seria sua posição movente, suas ideias partindo e se deslocando sempre para um *não-lugar*, tal qual as ondas do mar o são que se movem e não podem ocupar o mesmo espaço e nem serem a mesma água quando as atravessamos, como proclamou o pré-socrático Heráclito de Éfeso. Lendo a obra de Erick Felinto, Flusser ocupa realmente um status de um saber fluido, que se liquefaz na maré cheia de diversos enunciados e dos diferentes habitats que emergem. E a cada leitura será mesmo sem bússola. Não porque Felinto não cumpriu sua cartografia-teórica do pensamento líquido flusseriano. Mas sim porque, a cada investida no livro, há de se ter um novo entendimento sobre Vilém Flusser.

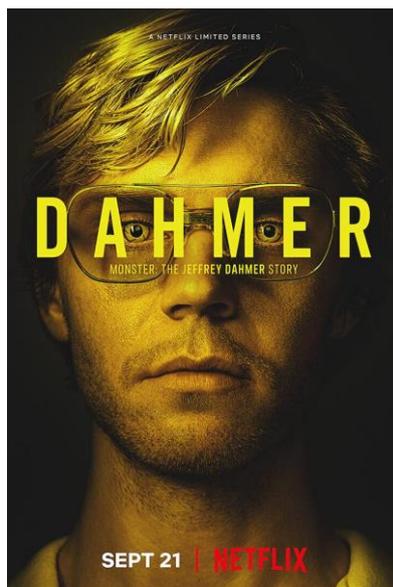
### Referências bibliográficas

BORBA, Gabriel. “Presença de Flusser”. In: KRAUSE, Gustavo Bernardo; MENDES, Ricardo (Orgs.). **Vilém Flusser no Brasil**. Rio de Janeiro: Relume Dumara, 2000. p.33-44.

FELINTO, Erick. **O Cartógrafo sem Bússola: Vilém Flusser, Prolegômenos a uma Teoria do Pensamento Líquido**. Porto Alegre: Sulina, 2022.

## ***Dahmer: Um Canibal Americano* – O dilema ético-estético do *killer thriller* contemporâneo**

Bernardo Demaria Ignácio Brum<sup>1</sup>



Cartaz da série *Dahmer: Um Canibal Americano* (2022). Fonte: Reprodução/Netflix.

**Resumo:** Nesta crítica, aborda-se a série *Dahmer: Um Canibal Americano* (2022) como um marco do atual panorama dos produtos culturais sobre a temática *serial killer*, trocando a inspiração pela adaptação direta. Mesmo não sendo o primeiro filme sobre o criminoso, seu sucesso e impacto cultural levantaram debates por conta de sua abordagem, com a utilização de elementos formais do gênero suspense na representação de uma história real sendo discutida aqui.

**Palavras-chave:** Assassinos em série; Séries de Televisão; Representação Cinematográfica; Adaptações; Crimes Reais.

### ***Monster: The Jeffrey Dahmer Story* – The ethical-aesthetic dilemma of the contemporary murder thriller**

**Abstract:** The series *Monster: The Jeffrey Dahmer Story* (2022) is approached as a landmark of the current panorama of cultural products about the thematic serial killer, changing inspiration for direct adaptation. Even though it was not the first film about the criminal, its success and cultural impact raised debates due to its approach, with the use of formal elements of the suspense genre in the representation of a real story being accommodated here.

**Keywords:** Serial Killer; TV Series; Cinematographic Representation; Adaptations; True Crime.

<sup>1</sup> Doutorando em Comunicação Social pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), com bolsa do CNPQ. Atua como crítico de cinema desde 2009. Entre suas áreas de interesse estão a questão de ideologia e discurso na arte e a questão da representação social no cinema. Organizador do Simpósio Discente Territórios, Tecnologia Cultura no PPGCOM-UERJ.

A série *Dahmer: Um Canibal Americano* (2022) foi produzida por Ryan Murphy, um dos mais prolíficos e bem-sucedidos criadores televisivos atuais. Após o sucesso inicial das séries *Nip/Tuck* (2003-2010) e *Glee* (2009-2015), o criador se reinventou como autor de outros gêneros com *American Horror Story* (2011 –). A partir de *American Crime Story* (2016 –), Murphy passa a adaptar histórias biográficas, seguido por *Feud* (2017) e *Hollywood* (2020). É também sua segunda produção sobre assassinos seriais após a segunda temporada de *American Crime Story* sobre Andrew Cunanan (1969-1997), que matou o famoso estilista Gianni Versace (1946-1997) e pelo menos mais cinco pessoas.

A obra em questão adapta a vida de Jeffrey Dahmer (1960-1994), um assassino em série que chocou a sociedade estadunidense por praticar necrofilia e canibalismo com suas vítimas, majoritariamente homens homossexuais não-brancos. Os assassinatos atraíram grande atenção midiática, entre livros, filmes, documentários e história em quadrinhos, dentre os quais podemos destacar *A Father's Story* (1994), escrito pelo seu pai, Lionel Dahmer, e o romance gráfico *Meu Amigo Dahmer* (2012), de autoria de Derf Backderf, ex-colega de classe de Dahmer.

*Dahmer* fez grande sucesso, sendo atualmente a terceira série de televisão em inglês mais assistida da plataforma de *streaming* Netflix, concorrendo e vencendo em premiações importantes do audiovisual, como o Globo de Ouro e o inglês BAFTA. Porém, a série foi alvo de polêmica, com familiares das vítimas de Dahmer acusando a plataforma de lucrar com sua dor. Parente da vítima Errol Linsey, Eric Perry declarou em entrevista:

Eu acho que as mídias sociais e a Netflix, combinadas com um produtor renomado e atores, realmente amplificaram [Jeffrey Dahmer] mais do que eu jamais tenha percebido [Dahmer] nunca tinha sido um meme antes. [...] Todos nós estamos a um evento traumático do pior dia da sua vida ser transformado na série favorita para maratona do seu vizinho. E mais importante, se você vai criar algo que usa pessoas e experiências reais, você deveria no mínimo contatar essas pessoas por respeito (Eric Perry apud LOS ANGELES TIMES, 2022).<sup>2</sup>

Estamos, portanto, diante de um produto peculiar. Uma série criada por um produtor de sucesso, com nomes famosos no elenco, que esbarra em uma disputa ética: é legítimo abordar para o grande público não apenas narrativas inspiradas, mas adaptações diretas de fatos reais?

A série de Murphy acompanha uma tendência marcante nas narrativas de suspense sobre assassinos seriais: a transição de casos inspirados na vida real, como Norman Bates, em *Psicose* (1960, dir. Alfred Hitchcock), e Buffalo Bill, em *O Silêncio dos Inocentes* (1991, dir. Jonathan Demme), para adaptações diretas da vida real. Antes pouco numerosas, como *O Homem que Odiava as Mulheres* (1968, dir. Richard Fleischer), *O Estrangulador de Rillington Place* (1971, dir. Richard

<sup>2</sup> *Critics of Netflix's controversial 'Dahmer' open up about lack of 'respect' they felt.* Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/tv/story/2022-09-30/netflix-monster-jeffrey-dahmer-story-controversy-victims-eric-perry-rita-isbell>. Acesso em: 29 mai. 2023.

Fleischer) e *Henry – Retrato de um Assassino* (1986, dir. John McNaughton), produções que representam personagens reais de maneira assumida passaram a se avolumar a partir do século XXI. Entre elas, podemos citar os casos dos filmes *O Verão de Sam* (1999, dir. Spike Lee), *Memórias de um Assassino* (2003, dir. Bong Joon-ho), *Monster – Desejo Assassino* (2003, dir. Patty Jenkins), *Zodíaco* (2007, dir. David Fincher), *Os Crimes de Snowtown* (2011, dir. Justin Kurzel), *O Despertar de um Assassino* (2017, dir. Marc Meyers), *Ted Bundy: A Irresistível Face do Mal* (2019, dir. Joe Berlinger), *O Bar Luva Dourada* (2019, dir. Fatih Akin) e *O Enfermeiro da Noite* (2022, dir. Tobias Lindholm), e da série *Mindhunter* (2017-2019).

Essas obras compartilham com *Dahmer* algumas características comuns à construção dos *serial killers* e seu perfilamento por agências de inteligência. Entre essas características, Casoy (2014) cita traumas de infância, crueldade com animais ainda jovem, serialidade espaçada dos assassinatos, sua assinatura, e a escolha de vítimas, bem como a motivação para os assassinatos, que podem ser sádicas, emocionais, missionárias ou visionárias. Podemos ver, no caso da série de Ryan Murphy, a construção de *Dahmer* seguindo esse roteiro de marcos composicionais, com momentos como o divórcio dos seus pais; sua alienação de outros colegas de classe; sua fascinação por cadáveres; sua excitação em praticar atos cruéis com vítimas incapazes de reagir; e a preferência por homens homossexuais não-brancos, pobres e periféricos.

A caracterização do assassino em série no cinema é um problema para Tyrell (2001, p. 276), sendo muitas das vezes apresentado como “desviante” da norma de ser um homem, heterossexual e branco; *O Silêncio dos Inocentes* (1991), por exemplo, sofreu críticas por apresentar Buffalo Bill ansiando fazer cirurgia de redesignação sexual. Para a autora, o assassino em série na verdade é banal porque “ele não é apenas uma ameaça ordinária ou rotineira, mas também sua identidade é tão comum quanto anódina, neutra e padrão”.

Dentro dessa questão, *Dahmer* apresenta um *serial killer* fora da norma, que causou controvérsia por ser classificado, entre outras categorias, como uma “série LGBTQ”<sup>3</sup>, o que poderia, de certa forma, associar homossexualidade à criminalidade. Ao mesmo tempo, uma crítica imbuída no discurso da série é que *Dahmer*, por ser um homem branco, conseguiu matar dezenas de homens negros sem levantar suspeita, graças ao racismo e homofobia estruturais dos Estados Unidos.

A principal problemática é *Dahmer* ser apresentado como um sujeito fascinante para uma narrativa que, como *Mindhunter*, procura ser o mais mimética possível. Os atores principais, como Evan Peters, Niecy Nash, Molly Ringwald e Richard Jenkins, têm uma caracterização fiel às suas

<sup>3</sup> “Dahmer”: Netflix remove tag LGBTQ após reações negativas. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2022/09/29/cinema-e-streaming/dahmer-netflix-remove-tag-lgbtq-apos-reacoes-negativas/> Acesso em: 29 mai. 2023.

contrapartes reais. Vários dos eventos de vida e assassinatos do protagonista são encenados com fidelidade de detalhes. Pode-se pensar que, com o tempo de tela dedicado ao protagonista, há uma motivação em algum grau de empatizar com o assassino; apenas uma das vítimas de Dahmer, Tony Hughes, recebe um episódio que aprofunda sua vida para além de sua condição de vítima.

Também há a questão de como o assassino é colocado na narrativa: em *Psicose*, Norman Bates divide tempo de tela com sua mais famosa vítima, Marion Crane; em *O Silêncio dos Inocentes*, o protagonismo é de Clarice Starling; em *Zodíaco* e *Mindhunter*, os protagonistas são os policiais e investigadores. Não é o caso em *Dahmer: Um Canibal Americano*, em que personagens como Glenda Cleveland, Lionel Dahmer, Reverendo Jesse Jackson e outros são periféricos à vida do personagem.

O formato de dramatização e serialização, além disso, criam uma sensação de conexão com o assassino. Isso se dá através da organização da narrativa audiovisual clássica, na qual, para Ismail Xavier (2003, p. 78), há um duelo entre “desejo” e “código moral”, que acaba sendo resolvido com o espetáculo atuando como uma espécie de “válvula reguladora”, canalizando a violência inconsciente. O autor ainda elogia Hitchcock (p. 73), por exemplo, ao citar como, ao enfrentar essas tensões, seus filmes atravessam “o binômio transgressão e culpa” e assumem uma dimensão reflexiva, “trazendo o cinema e seu espectador para o centro da discussão”. Em relação à serialização, há a problematização de Umberto Eco (1989) sobre a questão de assistir a uma narrativa de maneira cíclica:

Na série, o leitor acredita que desfruta da novidade da história enquanto, de fato, distrai-se seguindo um esquema narrativo constante e fica satisfeito ao encontrar um personagem conhecido, com seus tiques, suas frases feitas, suas técnicas para solucionar problemas... A série neste sentido responde à necessidade infantil, mas nem por isso doentia, de ouvir sempre a mesma história, de consolar-se com o retorno do idêntico, superficialmente mascarado (ECO, 1989, p.123).

É o que acontece com muitas das cenas de *Dahmer*; os episódios recortam momentos de quando o protagonista era jovem, por exemplo, e conecta-se com seu pai quando ambos empalham um animal encontrado morto à beira de estrada; seus traumas com o divórcio dos pais, a ausência do pai, o alcoolismo da mãe. Da mesma forma, torna-se um interesse dramático entender como se desfaz do corpo de Steven Hicks, sua primeira vítima, e como o mesmo conflito, a partir desse primeiro caso, torna-se uma repetição constante através do formato serializado: como, do ponto de vista do assassino, ele consegue escapar da polícia, levando até mesmo a momentos de tensão tragicômica, como quando a avó de Dahmer descobre uma vítima a quem havia acabado de drogar e o obriga a levá-lo até um ponto de ônibus de volta para casa.

A série pode habitar então duas percepções: como produto televisivo, é uma produção ambiciosa, partindo da dramatização da vida de um criminoso para explorar questões como racismo

e homofobia, com um elenco estelar, produtor renomado e diretores reconhecidos no meio, como Paris Barclay, Jeniffer Lynch e Gregg Araki. Muitos desses diretores, inclusive, têm um histórico de filmes com representatividade negra e/ou LGBTQIAPN+, mostrando uma preocupação de Murphy com temas que seriam abordados na série.

Ao mesmo tempo, porém, as críticas de familiares das vítimas e manifestações de grupos LGBTQIAPN+ mostram que a recepção de sua organização composicional foi problemática para muitos e evidenciam como, no século XXI, o *killer thriller*, o suspense sobre assassinos, ao aproximar-se ainda mais da realidade, enfrenta a olhos vistos os dilemas de encenar crimes verdadeiros, conferindo-lhes a experiência cinematográfica lúdica da ficção.

### Referências bibliográficas

CASOY, Ilana. **Arquivos Serial Killer: Made In Brazil**. São Paulo: DarkSide Books, 2014.

ECO, Umberto. "A inovação no seriado". *In: Sobre os espelhos e outros ensaios*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989. p. 120-139.

TYRELL, Kimberley. The Serial Killer in Cinema. **Alternative Law Journal**, Monash, v. 26, ed. 6, p. 274-277, 2001.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

submetido em: 05 jun. 2023 | aprovado em: 23 jun. 2023

## Back to the Eighties! Angus McFadzean and the Suburban Fantastic

Pedro Artur Baptista Lauria<sup>1</sup>

**Abstract:** Angus McFadzean, Program Director of the Oxford University Summer School for Adults, writer, and researcher, categorized in 2017 the suburban fantastic – a cinematographic subgenre encompassing adventure films with elements of horror, fantasy, and science fiction from the 1980s such as *Back to the Future*, *E.T.* and *The Goonies*. Suburban Fantastic, marked by nostalgia for the American post-war period, was linked to the context of Reaganist entertainment, having its narratives built from the validation of a white and androcentric “American Dream”. In this interview, we discussed the subgenre, its syntactic, semantic, aesthetic, and sociopolitical elements, its return in the decade in films and series such as *Stranger Things*, and its adaptations to other markets such as the British and Brazilian.

**Keywords:** Suburban Fantastic; Suburbs; Eighties; Fantasy; Nostalgia.

### De volta aos anos 1980! Angus McFadzean e o Suburbanismo Fantástico

**Abstract:** Angus McFadzean, professor da Universidade de Oxford, escritor e pesquisador, categorizou a partir de 2017 o suburban fantastic - subgênero cinematográfico que engloba filmes de aventura com elementos de horror, fantasia e ficção científica da década de 1980 como *Back to the Future*, *E.T.* e *The Goonies*. O Suburbanismo fantástico, marcado por uma nostalgia pelo período do pós-guerra, estava atrelado à conjuntura do entretenimento reaganista, tendo suas narrativas construídas a partir da validação de um “American Dream” branco e androcêntrico. Nessa entrevista, discutimos sobre o subgênero, seus elementos sintáticos, semânticos, estéticos e sociopolíticos, seu retorno na década em filmes e séries como *Stranger Things*, e suas adaptações para outros mercados como o britânico e o brasileiro.

**Keywords:** Suburbanismo Fantástico; Subúrbios; Década de 1980; Fantasia; Nostalgia.

Dr. Angus McFadzean is a lecturer specialising in British and American Literature and Film. He is the Program Director of the Oxford University Summer School for Adults and tutors for the Oxford University Continuing Education Department. He holds a doctorate from Wadham College, Oxford, on **James Joyce and the Aesthetics of Transgression**. He has published on James Joyce and Thomas Pynchon. He has taught widely on the literature of the late nineteenth-century and early twentieth century, specifically modernism and the works of Joseph Conrad, Virginia Woolf,

---

<sup>1</sup> Professor Substituto do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal Fluminense. Editor Chefe do Observatório de Cinema e Audiovisual da UFF. Possui doutorado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Federal Fluminense (UFF) e mestrado em Comunicação Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Graduado em Geografia e Meio Ambiente pela PUC-Rio. E-mail: [pedrolauria@gmail.com](mailto:pedrolauria@gmail.com)

James Joyce, and WB Yeats. He is also the editor of *Collected Epiphanies of James Joyce: A Critical Edition* (2024).

However, the works discussed in this interview are from a different thematic field. Angus McFadzean is perhaps the first author to categorize the films aimed at young audiences that marked the 1980s as a specific subgenre. We are talking about works that permeate a variety of cinematographic genres such as adventures (*The Goonies*), fantasy (*E.T. – The Extraterrestrial*), science fiction (*Back to the Future*), or horror films (*Gremlins*), and often mixing them together.



Figure 1 – Angus McFadzean. Picture by Kate Dickson Byron.

It was from the perception that all these works shared semantic, syntactic, stylistic, and narrative elements that McFadzean considered categorizing them within the same subgenre, the Suburban Fantastic, which he developed in his book *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century* (Columbia University Press, 2019). He also wrote two complementary articles about the subgenre, *The Suburban Fantastic: A Semantic and Syntactic Grouping in Contemporary Hollywood Cinema* (2017) and *Historicizing Dystopia: Suburban Fantastic Media and White Millennial Childhood* (2021).

In his book, McFadzean defines Suburban Fantastic Cinema as:

[...] a name that designates a set of Hollywood movies that started to appear in the 1980s, in which pre-teen and teenage boys living within the suburbs are called upon to confront a

disruptive fantastic force – ghosts, aliens, vampires, gremlins and malevolent robots. These films emerged out of adult-focused, suburban-set melodramas, children's fantasy stories, and old-fashioned sf, horror, fantasy and adventure films and television mainly of the 1950s, and became synonymous with the work of Steven Spielberg, Joe Dante, Robert Zemeckis and Chris Columbus. Typically marketed as children's films or 'family' films, they were key parts of the childhood of late-Generation Xer's and millennials. (McFadzean, 2019, p.1)

According to him, based on Altman's syntactic-semantic categorization, these films start from the protagonist's maturation melodrama, and link is coming-of-age process to overcoming an exogenous element – usually coming from a semantic framework of fantasy, horror, and science fiction. The protagonist, usually a young middle-class white male, must restore the suburban peace disrupted by this "fantastic" element, be it a friendly E.T., a bloodthirsty vampire, or time travel.

These films of millennial/eighties culture shaped the conception of horror, fantasy, and science fiction, and have returned to prominence in recent decades through the success of works such as *Stranger Things* (Duffer Brothers, Netflix, 2016-) and *It - Chapter 1 and 2* (Andy Muschietti, 2017 and 2019). My understanding of the impact of these films guided my Ph.D. and led me to meet Dr. Angus McFadzean. Thus, the opportunity to interview him brings, among its many objectives, the perspective of popularizing McFadzean's works in Brazil, advancing some questions of his research, and developing discussions about the Suburban Fantastic.

**Pedro Lauria: — Suburban Fantastic Cinema is extremely popular in Brazil – perhaps one of the most recognized subgenres of a film culture that we call "Filmes da Sessão da Tarde." Some of the most famous Suburban Fantastic works, such as *The Goonies* (Richard Donner, 1985), *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985), and *Stand by Me* (Rob Reiner, 1986), were films shown daily on open television afternoons. How do you see this process of influence in a culture that is so far distant from the reality of middle-class American suburbia?**

**Angus McFadzean: —** The reception of Hollywood cinema in non-U.S. markets is a complex phenomenon. At its base, there is the cultural power of the U.S.A. as a leading imperial power in the Global North that has the finance and infrastructure to disseminate its culture widely. Success in the States can build interest in a particular market, but doesn't necessarily translate into success in another market. The high production values of Hollywood cinema creates an attractive product, but there is no guarantee that a distinctively American subject matter (whether it is a western, a U.S. political drama or a suburban fantastic) will connect with a non-US audience. To increase the possibility of success, every film has to be tailored to this a new market through marketing: posters and trailers are critical and a national rating system can permit access to a different (or younger) demographic. In non-English speaking markets that rely on dubbing or subtitling, there is the opportunity to alter the film with a new title, new dialogue and re-edited scenes. For example, by

packaging suburban fantastic films as 'Filmes da Sessão da Tarde', shown on television after school, suburban fantastic films were delivered directly to the homes of the intended audience at a time convenient for this audience. But to become really popular, a movie must connect with something in the lives of the audience it is trying to reach. In the case of the suburban fantastic, the focus on childhood melodramas of friendship, family, romance and adventure, coupled with a heightened wish-fulfilment scenario, is probably enough to ensure that these stories speak to an audience of Brazilian pre-teens and teens. Secondly, suburban fantastic films also offer idealised portrayals of child-friendly environments with communities, town squares and nature. The difference between Brazilian suburban spaces and those idealised on screen may be part of their appeal. A careful reading of these environments with respect to the Brazilian urban and suburban environments would be necessary to tease out the implications of this contrast.

**Pedro Lauria: — How did you, a researcher born in Scotland, become interested in studying such an "American" topic?**

**Angus McFadzean: —** I grew up in the north-east of Scotland in the 1980s and 90s when it was experiencing an oil-boom through North Sea oil. Americans flooded into the area to facilitate the industry and they required particular infrastructure. New American-style suburban developments appeared, quite distinct from the previous local architecture. There was an International American School, a French school, a Dutch school, a Baptist church, an evangelical church, a Costco, and a Petroleum social club, all exclusive to the oil-families. This importation of a kind of Houston style environment defined the social terrain of my childhood and became the zone from which I received suburban fantastic movies of that period. I developed a powerful bond to these movies through the similarity between their suburban environments and my own. Ultimately this led me to return to these movies in adulthood to try to understand their uncanny effect on myself and others.

**Pedro Lauria: — In your work on Suburban Fantastic Cinema, you clearly define the subgenre based on Rick Altman's semantic/syntactic classification – a choice that considers structural issues about film genres. At the same time, in *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, you pay a lot of attention to the historical/social moment in which the United States and its film industry were passing when such films began to be produced (that is, a more historical perspective). In this sense, I ask: at what moment did Altman's categorization appear in your work? Was it applied later to the delimitation of a possible "film cycle" in the 1980s? Is it by using this approach that you differentiate the**

historical position of *Poltergeist* (which you consider a kind of transition point between suburban gothic and suburban fantastic) and *E.T. – The Extra-Terrestrial* (which you consider to be the pioneer of the suburban fantastic cinema) – for the origin of the subgenre?

**Angus McFadzean:** — I used Altman's semantic/syntactic model of film genre in my original article on the suburban fantastic published with *Science Fiction Film and Television* in 2017. The article's main purpose was to assert the validity and utility of a sub-genre category of 'suburban fantastic' and Altman's approach gave me a framework to achieve this. With my book with Wallflower Press in 2019, I didn't need to justify the term so much and so I had more space to explore the historical context of the film cycle of the 1980s and its alterations into the present. Altman remains an important resource for me in reading the permutations of the sub-genre. It gives me a way of relating, say, *Zathura* (Jon Favreau, 2005) back to *E.T.* (Steven Spielberg, 1982), despite many intervening stylistic trends and alterations in production.

In my book, combining a historical perspective and Altman's approach allowed me to explore *Poltergeist* and *E.T.* as a kind of split origin of the sub-genre. Both developed out of a project by Spielberg to unite the suburban fantasies of children with horror, science fiction and fantasy. *Poltergeist* captured an adult market that was already interested in the modernised horror movies in the 1970s which often focused on children (*The Exorcist*, *The Omen*). But it also tried to capture a younger audience by linking the ghosts to fantasies about the intrusion of television into the family home. This is reflected in Spielberg and Hooper's struggle to reduce the film's rating from R to PG, a struggle they won. *Poltergeist* was an initial attempt to find the fine line that the suburban fantastic later pioneered – a cinematic intensity that is nonetheless acceptable for pre-teens. *E.T.* fully adopted a child perspective but nonetheless conveys an emotional intensity that was appealing to a larger audience of adults. It moved beyond the residual "suburban gothic/haunted house" narrative of *Poltergeist* into the "pre-teen melodrama heightened by fantastic invasion" narrative that defines the suburban fantastic.

**Pedro Lauria:** — Now, focusing more on the semantic aspect of Altman's categorization. In *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, you make it clear that films of the subgenre do not have to be specifically set in the suburbs – as it is the case with *The Goonies* (Richard Donner, 1985), which takes place in a small town, and *Back to the Future III* (Robert Zemeckis, 1990), which takes place in the "Old West." Analyzing the urban evolution of American suburbs since the post-war period, their social difference from small towns is apparent. For example, many researchers write about the lack of a sense of community in these new burbs such as Baumgartner, Putnam, and Coontz. In your book, you point out that perhaps

it is precisely the suburban child/youth who manages to have a more “communitarian” experience (more typical of a small town) – precisely because they are limited in that geography (they don't commute/drive to the city/urban centres). In this sense, do you think that, by choosing the child/youth protagonism, suburban fantastic cinema tries to create an “idealized experience” of suburban life closer to how it was sold in the post-war suburban expansion?

**Angus McFadzean:** — Absolutely. The sub-genre romanticises or glamourises suburbia, even as it reveals its decline or inadequacies. *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985) is notable for the degree of urban decline in the town of Hillview in 1985 compared to the more idealised vision of the town in 1955. The juxtaposition of the two visions (and the actions of Marty over the course of the story) serve to revive the present-day town and bring reality closer to the ideal. The wish-fulfilment aspect of the story is only really possible from the teen's or pre-teen's perspective. An adult narrative of suburbia would have to involve the classic post-war criticism of suburbia as spaces of alienating conformity, a surface veneer hiding secrets of alcoholism, infidelity and unhappiness. In contrast, suburban fantastic movies and their child-protagonists buy into the utopianism of suburbia, perhaps simply because their directors had their suburban childhoods in the post-war period and found the advertising about suburban idylls matched their experiences. Suburban fantastic movies still introduce an imperfection: the protagonist is unhappy because of dramas with family or friends or just the growing pains of incipient adolescence. But the protagonist is the agent of renewal and their attempts to defeat the intrusion of the fantastic will restore the society to its utopia (a very flattering idea for pre-teens viewers identifying with the protagonist).

**Pedro Lauria:** — In *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, you define three pre-established narrative traditions on which Suburban Fantastic will be based: 1) the small town “Family film”; 2) the sci-fi, horror, and fantasy tropes from 50's TV and cinema; 3) the child-focused fantasy film. As for the latter, you mention films like *Willy Wonka and the Chocolate Factory* (Mel Stuart, 1971) and *Chitty Chitty Bang Bang* (Ken Hughes, 1968), mentioning that they are works in which children leave their homeland to solve a situation caused by the disruption a magical element: narratives that can be categorized in that Farah Mendlesohn (2008) calls “Portal/Quest Fantasy.” However, Suburban Fantastic Narratives, in general, seem to fit better in what Mendlesohn will call Intrusive Fantasy: works in which Fantasy disorganizes the protagonist's world, and he needs to bring it back to normality. This is the case of another film you also mention: *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964). How do you see this structural difference? Is it possible to identify (at least) two branches within the suburban fantastic cinema, or would they be two different subgenres? And how do you perceive

films that permeate between these structures, as is the case of *Pagemaster* (Pixote Hunt & Joe Johnston, 1994) and *The Spiderwick Chronicles* (Mark Waters, 2008)?

**Angus McFadzean:** — Suburban fantastic cinema welcomes all science fiction, horror and fantasy tropes, including Mendlesohn's "portal/quest" fantasy. Many films of the 1980s emphasize Mendlesohn's "intrusive fantasy" narrative, by showing an element of the fantastic interrupting suburban life and creating a crisis that only the pre-teen protagonist can resolve. But *The Goonies* (Richard Donner, 1985) arguably has something of the "portal/quest" narrative to it, in that the protagonists descend into a tunnel network of Indiana Jones-style booby-traps leading to a pirate ship. Their teenage melodramas are played out in this alternate space rather than in the topology of their small town. Similarly, *Explorers* (Joe Dante, 1985) uses the spacecraft built by the protagonists to fly to a larger spaceship where they encounter aliens. And *Back to the Future* involves a "portal" which leads Marty McFly (Michael J Fox) to another world (except here it is a suburbia of the past). Mendlesohn's categories are tools we can use to understand the content of these films, and it's possible for films to fulfil different criteria simultaneously. The *Pagemaster* and *The Spiderwick Chronicles* could be categorised as suburban fantastic films or as "portal/quest" fantasy films with some suburban fantastic elements, depending on our emphasis. The "intrusive fantasy" narrative has priority for me because of its predominance in the early suburban fantastic films from Amblin. But the subsequent development of the sub-genre shows a wide use of fantasy tropes. I wouldn't be inclined to schematically sub-divide the genre into two branches or types, although I would welcome further illuminating categorisation.

**Pedro Lauria:** — In *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*, you underline the existence of an intrinsically conservative/reactionary structure in the Suburban Fantastic subgenre. After all, their narratives involve the maturation of a young person (almost always a white boy) from resolving the disruption caused by a non-suburban "Other." For example, in *Ceramic Uncles and Celluloid Momies* (2002), Patricia Turner writes about the racist metaphor in *Gremlins* (Joe Dante, 1984), where the little monsters would perform as a stereotype of a black teenager: eating fried chicken, breakdancing, and speaking in slang. In such a way, it would be possible to see *Gremlins* from the perspective of the "anxiety of the white middle class" with the "invasion" of the suburbs by non-white dwellers. How do you position this type of construction within suburban fantastic cinema? Do you see this "aversion to the Other" (non-white, non-heterosexual) as something intrinsic to the subgenre, or as a mark of this first cycle still heavily influenced by the Reagan years and "Reaganite entertainment"?

**Angus McFadzean:** — Suburban fantastic cinema addresses a dual audience of pre-teens/teens and adults and offers different messages to those groups. Regarding *Gremlins*, for pre-teens the gremlins most immediately signify the pleasurable anarchy of disobedient children. But to an adult middle-class audience, the gremlins can be coded as social Others (non-white, non-heterosexual, non-middle class). Furthermore, these significations cannot be limited to their intended audiences. Pre-teens and teens literate in the signifiers of social cultures, can receive the adult references. This raises the question of how suburban fantastic cinema facilitates the construction of a modernised “acceptable” racism in a white audience. My own take is that each suburban fantastic film should be closely read for the way it characterises otherness. Sometimes the Other (as with *E.T.*) is welcomed and those who would harm it are villainised. But fears and anxieties about “Others” sometimes appear embodied in the intruding fantastic, even though some suburban fantastic protagonists ally themselves with characters that are bullied, marginalised, non-white, or non-middle class. The narrative structure that emphasises an opposition between ‘self’ and ‘Other’ lends itself to “othering,” particularly racialised othering. However I don’t see an “aversion” to the Other as intrinsic to the genre. What defines suburban fantastic narratives is the link between the intrusion of the fantastic and the personal melodramas of the protagonist. When designing the fantastic intrusion, directors can chose to play up or tone down racialised elements for different strands of the audience and are responsible for those choices. Undoubtedly the context of Reagan’s America influenced the films of that period in complex ways. But recent films like *See you Yesterday* (Stefon Bristol, 2019) and *Vampires vs. the Bronx* (Osmany Rodriguez, 2020) have revealed the attraction of the suburban fantastic stories for non-white audiences, as well as the versatility of the genre to adapt itself to different forms of the fantastic, non-suburban settings, non-white protagonists, and a different set of codes (pro-Black Lives Matter, anti-gentrification).

**Pedro Lauria:** — Due to the pioneering spirit of your publication, you establish in *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century* that you prefer to pay more attention to films that fit more orthodoxly within the syntactic/semantic definition of Suburban Fantastic and, therefore, some more liminal films are not the focus of your discussion. This is the case, for example, of the so-called “animal/pet films.” However, as is common in film genre studies, some works occupy a hybrid place – as is the case of *Beethoven* (Brian Levant, 1992), *Free Willy* (Simon Wincer, 1993), and *Air Bud* (Charles Martin Smith, 1997) that can be understood as Suburban Fantastic/Family/Pet Films. Considering that the 90s is the decade when Suburban Fantastic starts to fade away from the “high fantasy” narratives that will take

over the first decade of the 21st century, do you see the possibility of facing these "pet films" as a "transition cycle" of the suburban fantastic?

**Angus McFadzean:** — There is a long history of anthropomorphising animals in cartoons, animation and movies and this has influenced suburban fantastic movies. *Gremlins* is partly about receiving a new pet, as is *Harry and the Hendersons* (William Dear, 1987). Other 1980s movies such as *Turner and Hooch* (Roger Spottiswoode, 1989) and *K-9* (Rod Daniel, 1989) combined animal/pet genre with the buddy-cop genre to great success. In the 1990s the general revival of the family movie included the revival of the family-centred pet movie in the titles you mention. However, suburban fantastic films of the same period tend to stress meeting a special friend (a mad explorer in *Jumanji* (Joe Johnston, 1995), a ghost in *Casper* (Brad Silberling, 1995), the giant robot in *The Iron Giant* (Brad Bird, 1999)) rather than a pet. Consequently, I don't see a strong connection between 90s pet movies and 90s suburban fantastic. Pet films echo the suburban fantastic in that they unite a pre-teen or teenage protagonist with an 'other' who will help them work through a personal melodrama. However, for me, a pet lacks a heightened 'fantastic' aspect that would link it to the suburban fantastic. If I were to imagine a pet-focused suburban fantastic film, it might be something closer to a suburban version of Disney's *The Shaggy Dog* series (1959-) in which the adult protagonist turns into a dog thanks to a cursed ring.

That said, I stress in my study that many different genres can include elements of the suburban fantastic. I haven't rewatched the 1990s pet movies recently – I'm open to the idea they have suburban fantastic elements I've overlooked.

**Pedro Lauria:** — In Brazil – mainly from the 2010s onwards, we saw the emergence of some works that can be categorized as Suburban Fantastic Films – as is the case of *O Segredo dos Diamantes* (Hélcio Ratton, 2014), *Mate-me Por Favor* (Anita da Rocha, 2015), *O Escaravelho do Diabo* (Carlo Milani, 2016) and *Turma da Mônica - Laços* (Daniel Rezende, 2019). In British cinema, we have the case of *Attack the Block* (Joe Cornish, 2011) that you mention in your book. Have you mapped other films/series produced in the UK from the 2010s onwards? If so, did you identify any peculiarities that might indicate the consolidation of a "British Suburban Fantastic Cinema"?

**Angus McFadzean:** — Since many forms of fantasy (ghosts, vampires) are transnational, non-U.S. suburban fantastic cinema has been produced for national markets. In 1980s Spain and West Germany, there was *Los Nuevos Extraterrestres* (Extra-Terrestrial Visitors, a.k.a. Pod People, Juan Piquer Simon, 1983) and *Making Contact* (a.k.a. Joey, Roland Emmerich, 1985) that tried to capitalise on the suburban fantastic boom. Given the global dissemination of suburban fantastic

movies, there is nothing preventing directors in other countries from creating their own suburban fantastic sub-genres, in which their protagonists respond to an intruding fantastic, either a familiar U.S. version (a UFO) or a pre-existing folk fantasy from a non U.S. culture (see the creature deriving from Spanish Caribbean folklore in *Chupa* (Jonás Cuarón, 2023)). Discovering these movies however is a challenge, partly because they do not necessarily include the visual iconography of American suburbia. U.S. suburban fantastic movies are tied to the social reality of mid-century suburbanisation and the subsequent cultural representation of suburbia as both utopian and dystopian, although in practice the setting can be swapped for other housing communities, small towns (*The Goonies*), tenement blocks (*\*batteries not included* (Mathew Robbins, 1987)) and condos (*Child's Play* (Lars Klevberg, 2019)). American-style tract housing has come to many parts of the world, but filmmakers are not obliged to use this iconography when telling a suburban fantastic story. What matters is not the setting but the question: is the pre-teen protagonist mentally colonised by the image repertoire of sf, fantasy or horror media that could then be manifested in their reality as an intrusive fantastic? If the answer is yes, then it is likely that the film is suburban fantastic, even if the setting is not suburbia.

The question of a specifically British suburban fantastic reveals some of the complexities of identifying imitations of the U.S. model. Britain has a pre-existing form of children's fantasy, often in the "portal/quest" mode and taking place in townhouses and terraced houses (think *Peter Pan*, *Alice in Wonderland*, *The Chronicles of Narnia* and many mid-century children's novels like *Tom's Midnight Garden* and *Moondial*). British children's fantasy was powerfully boosted by the outsized global success of J.K. Rowling's *Harry Potter* novels (1997-2007) and the subsequent U.S. movie series (2001-2011), leading to a slew of imitators in fantasy media in Britain and the U.S. Their dominance has largely prevented a direct equivalent to the American suburban fantastic emerging. For example, *Attack the Block* consciously imitates the "intrusive fantasy" of American suburban fantastic movies. But tellingly, Cornish's follow-up *The Kid Who Would Be King* (Joe Cornish, 2019) leans closer to traditional British children's fantasy, as does his current Netflix show *Lockwood* (2023). Nevertheless, the particularities of British children's fantasy (and its attendant themes of empire, capitalism and race) offers an illuminating comparison with the American suburban fantastic and there may be individual episodes of TV shows that come closer to the suburban fantastic model.

**Pedro Lauria: — In your book, you mention that Suburban Fantastic is a mostly white and androcentric subgenre. However, shortly after releasing it, many Suburban Fantastic films with more diverse protagonists began to be released – mainly on Netflix, like *See You Yesterday***

(Stefon Bristol, 2019), *Vampires vs. The Bronx* (Osmany Rodriguez, 2020), and the *Fear Street* trilogy (Leigh Janiak, 2021). How do you understand these changes? What are the semantic and syntactic impacts that you believe these works can have on the subgenre as a whole?

**Angus McFadzean:** — The centrality of white males in suburban fantastic narratives is historically circumstantial and not essential to the sub-genre. In the 1980s and 90s, white male directors appealed to young white male audiences through representing young white pre-teens and teens with a passion for science fiction, fantasy and horror in films. However, changes in audience demographics nationally and globally, the diversification of the typically “white male” genres of sf, fantasy and horror, and the increasing opportunities for women and people of colour to produce or star in fantasy films, have led to films which draw upon the suburban fantastic model while adapting it to non-suburban settings and non-white themes. *Fear Street’s* queer protagonists directly address the foundational injustices committed by patriarchy that lie in the town’s and implicitly America’s past. *Finding ‘Ohana* (Jude Weng, 2021) uses a Goonies-style adventure to address issues of Hawaiian cultural pride. These developments are welcome and long-overdue. However, genres always have a constitutive tension between limiting themselves to their classical components and hybridising with another genre beyond recognition. So far, my sense is that the inclusion of progressive themes and minority representation is fully compatible with the core tenet of the sub-genre: the coordination of the protagonist’s personal melodrama with an intruding element of the fantastic.

**Pedro Lauria:** — In your article *Historicizing Dystopia: Suburban Fantastic Media and White Millennial Childhood*, you discuss how contemporary works such as *Stranger Things* (Duffer Brothers, 2016-), *Dark* (Baran bo Odar and Jantje Friese, 2017-2020) and the *Fear Street* trilogy imagine a period in which “the future was still open and full of utopian possibilities, and terror could still be defeated”. It is difficult not to think of these narratives from the perspective of an American suburban middle-class that has gone through the 2008 housing crisis, which put the suburb itself at risk, and the climate crisis – that makes us question the sustainability of an urbanization model based on asphalt and fuel burning. Do you see contemporary suburban fantastic as a nostalgic response to these crises? Within this same logic, do you think that more contemporary concerns - such as the rise of a global extreme right and its discourse of rejection of the “Other”, and the COVID-19 pandemic (narratively worked as this “great external evil” that broke the “status quo”) – can impact future suburban fantastic productions?

**Angus McFadzean:** — What links these seminal instances of the contemporary suburban fantastic is the way they show the suburb or small town changing through history. While *Stranger*

*Things* moves slowly through the 1980s, *Fear Street* and *Dark* offer expanded visions that range back to the Salem Witch Trials or forward into a post-apocalyptic society. In doing so, they warn the contemporary audiences of the 2020s that the future is grim because of a crime that occurred in the past and that exposing the crime can alter present and future dramatically. These stories still believe in solutions and justice and a future that is “still open”. Other suburban fantastic stories are more pessimistic about this. The 2008 housing crisis is cited in the remake of *Poltergeist* (Gil Kenan, 2015) and the bleak aesthetics of suburban desperation and poverty in movies like *Midnight Special* (Jeff Nichols, 2016) and *Super Dark Times* (Kevin Phillips, 2017) or *Kin* (Josh and Jonathan Baker, 2018) suggest a foreclosed future. While audiences might be protected from this contemporary reality by more nostalgic representations of suburbia, such nostalgia is always complicated by the intruding fantastic – a rift between worlds has opened, reality has split in two, or a crime from the past is spilling into the present. What seems like nostalgia is, in my view, more like the romanticisation or glamourisation of the hero’s attempts to fix the world, rather than nostalgic for the idyllic suburban lifestyle. Suburban fantastic stories remain hopeful for a happy ending for suburbanites. Consequently, suburban fantastic media has yet to fully grapple with these issues that threaten suburban comfort and security - the rise of the far-right, the pandemic, and the climate crisis. To my mind, suburban fantastic stories are well-placed to reveal suburban complicity with environmental destruction, but to do so would involve confronting a genuine “end of suburbia”, which may not be popular.

**Pedro Lauria: — Speaking of more contemporary works, it is possible to notice the existence of Suburban Fantastic Productions that go beyond cinema and TV series – such as video games, music videos, and literature. What potentialities do you believe such productions can bring to consolidating the subgenre?**

**Angus McFadzean: —** Absolutely. The suburban fantastic, like film noir, is an aesthetic as well as a narrative, and appears in other media forms. Most prominently, Simon Stålenhag’s graphic art shows teenagers in natural landscapes strewn with the debris of future technology. His *Tales from the Loop* (2014) and *The Electric State* (2017) have both been adapted to live-action media. Bryan K. Vaughan and Cliff Chiang’s comic book series *Paper Girls* (2015-19) offered a female-focused suburban fantastic focused on time travel technology (its excellent Amazon series (2022) was sadly cancelled). In music, M83 pioneered a synth-based sound that the cover art and music videos for *Saturdays=Youth* (2008) and *Hurry Up, I’m Dreaming* (2011) connected to suburbia, bikes, kids, and their telekinetic powers: subsequently, the Duffer brothers used synthwave music for the soundtrack of *Stranger Things*. In video games, there was Hi-Bit Studio’s *198X* (2020), featuring Kid

whose life in Suburbia is intruded upon by powerfully addictive 80s arcade games. And in graphic design, the retro t-shirt images of Steven Rhodes combine illustrations in the style of children's activity books with occult iconography; they now adorn posters, mugs, and a book *My Little Occult Book Club* (2020). My expectation is that the suburban fantastic aesthetic will continue to dominate representations of the 1980s as much as a generic 50 aesthetic dominates representations of the American 1950s.



Figure 2 – Fjärrhandske (2014) by Simon Stålenhag in [www.simonstalenhag.se](http://www.simonstalenhag.se).

**Pedro Lauria:** — Finally, what would you say to researchers and, above all, to Brazilian researchers who want to start working with Suburban Fantastic Cinema?

**Angus McFadzean:** — As the generation of Hollywood actors and directors associated with the 1980s and 1990s (Spielberg, Lucas, Harrison Ford, etc.) become part of the past, scholars and critics will find opportunities to reassess their careers and influence from a historical perspective (Julie A. Turnock's recent study *The Empire of Effects: Industrial Light and Magic and the Rendering of Realism* (2022) offers a fine example of such reassessment and historicization). Any reassessment will have to take account of suburban fantastic media and its reception in many global film markets, particularly in large countries like Brazil. In this there is much work to be done. Brazilian researchers will naturally pioneer research into the Brazilian media landscape and the effect of Hollywood productions and home-grown productions on Brazilian audiences. But there will also be possibilities for addressing contemporary non-Brazilian media through the wide dissemination of suburban fantastic content through modern streaming services such as Netflix (today nothing stops a Brazilian

researcher writing on, for example, the Danish Netflix show *Chosen* (Jannik Tai Mosholt, Kaspar Munk e Christian Potalivo, 2022)).

Hopefully such researchers into the suburban fantastic will present themselves from Brazil, Scotland and elsewhere. The intrusion of Hollywood media into the lives of pre-teens and teenagers is an experience that many millennial adults in many different countries hold in common. Suburban fantastic movies purport to offer “realistic” representations of the hopes and fears of young millennials growing up in a media-saturated environment of mass-produced entertainment. Yet the way millennial childhood is refracted through these representations deserves scrutiny for the things that are elided in a nostalgic glow. Revisiting these movies offers opportunities for researchers to reflect to readers a shared experience: the emotional and intellectual ties created in a key demographic of merchandise-purchasing pre-teens and teenagers by the intruding force of Hollywood fantasies.

## References

ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, v. 23, n.3, University of Texas, p.6-18, 1984.

McFADZEAN, Angus. 2021. Historicizing Dystopia: Suburban Fantastic Media and White Millennial Childhood. *Larb*. 2021 Available at: <https://lareviewofbooks.org/article/historicizing-dystopia-suburban-fantastic-media-and-white-millennial-childhood/>. Accessed 19 jun. 2023.

\_\_\_\_\_. **Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century**. New York: Columbia University, 2019.

\_\_\_\_\_. The **suburban fantastic**: A semantic and syntactic grouping in contemporary Hollywood cinema. *Science Fiction Film and Television*, v. 10, n. 1, p. 1-25, 2017.

MENDLESOHN, Farah. **Rhetorics of Fantasy**. Middletown, CT: Wesleyan, 2008.

TURNER, Patricia. **Ceramic Uncles and Celluloid Mammies: Black Images and their Influence on Culture**. Virginia: University of Virginia Press, 2002.

TURNOCK, Julie. **The Empire of Effects: Industrial Light and Magic and the Rendering of Realism**. Texas: University of Texas Press, 2022.

submetido em: 14mai. 2023 | aprovado em: 19 jun. 2023.