



INSÓLITA

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

VOLUME 5 | NÚMERO 1 | JUNHO 2025

ISSN: 2764-054X



EDITORIAL

Os estudos sobre o insólito convergem em um ponto: a compreensão de que sua figuração é transversal a distintos registros e formas midiáticas. Suas manifestações no horror se somam à presença em campos tão distintos como a ficção científica, os memes políticos, a fantasia e produções documentais em diversos suportes de linguagem. O ponto de convergência está nas formas com que o não-habitual, o não familiar, o imaginário, o fantástico e o estranho são evocados como experiências *reais* e assim propostos, em uma relação que mobiliza desnaturalizações, utopias/distopias e rupturas de mundos rotinizados.

Nesta edição de **Insólita**, destacamos a diversidade de objetos e lentes de análise para os estudos da fantasia, do insólito e do imaginário, em sintonia com o objetivo da revista de amplificar nosso campo de estudos. Contamos, neste número, com sete artigos que revelam a diversidade da produção científica sobre objetos midiáticos que manifestam as presenças do insólito na cultura audiovisual contemporânea.

Simão Farias Almeida propõe, em “Temporalidades pós-coloniais entre discursos distópicos das mudanças climáticas em *Interestelar*”, uma análise que articula os debates sobre o projeto colonial e seus impasses tardios à luz da exploração pós-apocalíptica de *Interestelar* (2014), de Christopher Nolan, revelando na narrativa do filme as existências minorizadas e os processos de resistência a liminaridades hegemônicas, à guisa de soluções para o futuro.

As reconfigurações do espaço na fantasia são o objeto de “Elementos da fantasia urbana na produção audiovisual”, de Carlos Eduardo Mendes de Araújo Couto. O texto avalia o subgênero da fantasia urbana, seus trajetos no mercado e na reflexão teórico-estrutural e sua figuração nas obras *Penny Dreadful* (dir. John Logan, 2014-2016) e *Cidade Invisível* (dir. Carlos Saldanha, 2021). A análise revela recorrências e novas formas de pensar a cidade a partir dos elementos da fantasia, nascida na literatura e notavelmente presente no audiovisual contemporâneo.

Gustavo Furtuoso e Gabriela Borges Martins Caravela, por sua vez, apresentam “Mídias, fantasmas e percepção: horror e simulação em *We Are All Going to the World's Fair*”. Destaca-se a proposição de um estudo que aciona os conceitos de simulação e hiper-realidade em uma análise do filme *We Are All Going to the World's Fair* (Schoenbrun, 2021) para discutir como a apresentação de

temas tradicionais do horror - como o desconhecido, o imponderável e o sobrenatural - é reconfigurada pela maneira como a tecnologia altera nossa percepção e concepção do real.

No texto “A dimensão mito-teológica conotativa do suicídio de Deus em ‘Begotten’ (1990)”, Victor Finkler Lachowski e Murilo de Castro desenvolvem um estudo sobre os signos sócio-culturais-religiosos encontrados no filme *Begotten* (1990), de E. Elias Merhige. A partir de uma breve análise da obra e uma discussão acerca de conceitos baseados em autores como Nietzsche, Freud e Feuerbach, o artigo procura responder à questão: o que se esconde no ruído de *Begotten*? Na resolução desse objetivo fantasmático, chega-se à construção de uma dimensão mito-teológica.

Cristina Junqueira Lacerda, em “Bicho da carneira: uma análise discursiva de uma lenda no jornalismo de televisão”, apresenta uma reflexão crítica sobre a forma como o telejornalismo representa as percepções da sociedade quanto à própria identidade local, que é continuamente construída. Através da análise estrutural e discursiva de uma das reportagens especiais do programa Terra de Minas da Rede Globo (veiculadas em 2012 e 2013), na qual se apresenta a história de uma lenda da cidade de Pedra Azul conhecida como bicho da carneira, busca-se compreender de que forma as lendas são sancionadas como valor cultural. Como resultado do trabalho, observa-se que a liberdade criativa de produção pode ser utilizada para legitimar e reforçar valores socioculturais através do registro de lendas e mitos locais.

No último artigo dessa edição, “Changelings, Desire, and Illusion: a Study on the Double in the Series *Katla*”,¹ Anderson Lopes da Silva investiga a representação do duplo por meio do tema folclórico nórdico dos *changelings* na série islandesa *Katla* (2021). Para tanto, o autor busca: compreender a complexidade narrativa e estética da série, particularmente em suas transições entre o *noir* nórdico e o pós-*noir* nórdico; explorar como o contexto cultural islandês, especificamente a geomitologia do vulcanismo, molda o desenvolvimento narrativo; e, por fim, analisar a personagem principal, Gríma, como uma ilustração do duplo através dos *changelings*, com o objetivo de entender sua caracterização narrativa, constituição existencial, afiliações etiológicas e relacionamentos ontológicos.

Além dos Artigos, essa edição de **Insólita** ainda apresenta um Poema, escrito por Fabricio Moraes Pereira, *Madre torpe*, e uma Entrevista, feita por Fabiano Pereira com o cineasta português Edgar Pêra, “Sínteses e relevos: a sobreposição de imagens e o 3D como asas para a imaginação híbrida no cinema de Edgar Pêra”. Vale destacar também nossa Capa, criada por Genio Nascimento, cuja ilustração, *Nature's Child II*, é uma releitura da obra de Adam Burke, mas com elementos que conversam com o poema *Madre torpe*.

¹ Tradução do próprio autor: “*Changelings*, desejo e ilusão: um estudo sobre o duplo na série *Katla*”. O artigo está publicado em inglês, língua em que o texto foi originalmente escrito.

Agradecemos, por fim, aos autores, pareceristas e ao corpo editorial responsável por erguer mais uma edição de **Insólita**. Na próxima edição, além dos trabalhos em fluxo contínuo, lançamos como foco o dossiê **“Narrativas do insólito, distopia e utopia: invenções estéticas, política do imaginário e futuros em disputa”**, com o objetivo de mapear e problematizar como produções culturais e artísticas latino-americanas e ibero-americanas, em diversos campos, articulam o incomum, o fantástico e o especulativo com sentidos políticos, estéticos e éticos.

Boa leitura!

Os editores

EQUIPE EDITORIAL

Editores executivos

Rogério Ferraraz (UAM)

José Augusto Mendes Lobato (UAM)

Nara Lya Cabral Scabin (INTERCOM/PUC Minas)

Genio Nascimento (INTERCOM/Unitau)

3

Planejamento gráfico

Ana Carolina Chaga (UAM)

Arte da capa

Genio Nascimento (INTERCOM/Unitau)

Revisão

José Augusto Mendes Lobato (UAM)

Autores desta edição:

Anderson Lopes da Silva

Carlos Eduardo Mendes de Araújo Couto

Cristina Junqueira Lacerda

Fabiano Pereira

Fabricio Moraes Pereira

Gabriela Borges Martins Caravela

Gustavo Furtuoso
Murilo de Castro
Simão Farias Almeida
Victor Finkler Lachowski

Conselho editorial

Alcebíades Diniz Miguel (UNICAMP)
Anderson Lopes (GELiDis-USP)
Ana Maria Acker (ULBRA)
Fabio Camarneiro (UFES)
Fernanda Elouise Budag (FECAP/UFSM)
Filipe Falcão (UNICAP)
Jamer Guterres de Mello (UAM)
José Luiz Aidar Prado (PUC-SP)
Juliana Tonin (PUCRS)
Laura Loguercio Cánepa (UNIP)
Maria Zilda Cunha (USP)
Rodrigo Carreiro (UFPE)
Rose de Mello Rocha (ESPM-SP)
Rosana de Lima Soares (USP)
Sheila Schvarzman (UAM)
Thiago Pereira Falcão (UFPB)
Thiago Vasquez Molina (Unitau)
Tiago José Lemos Monteiro (IFRJ)
Vicente Gosciola (UAM)
Zuleika De Paula Bueno (UEM)

TEMPORALIDADES PÓS-COLONIAIS ENTRE DISCURSOS DISTÓPICOS DAS MUDANÇAS CLIMÁTICAS EM *INTERESTELAR*

Simão Farias Almeida¹

Resumo: O tempo sempre foi um tema não consensual em diversos campos do conhecimento, passando por construtos de linearidades ou fluidez nas sequencialidades. Os pressupostos de Homi Bhabha (1998) apontam que o teórico prefere tratar de temporalidades nas quais as intersubjetividades de sujeitos migram entre espaços e tempos, atravessando um circuito pós-colonial até a ruptura de tempos colonizadores de subalternidades. Nosso propósito é aplicar essas discussões no tratamento das distopias na ficção futurista do filme *Interestelar* (2014). O enredo fílmico trata da especulação de encontrar um planeta com condições de receber humanos devido aos impactos das mudanças climáticas na Terra, expressos pelas memórias de personagens. Reconheceremos que as narrativas distópicas podem representar mais o passado ou o presente, além do indesejado futuro.

Palavras-chaves: distopia; temporalidades; circuito pós-colonial; mudanças climáticas; terraformação.

POSTCOLONIAL TEMPORALITIES BETWEEN DYSTOPIAN SPEECHES OF CLIMATE CHANGE ON *INTERESTELAR*

Abstract: Time has always been a non-consensual topic in various fields of knowledge, involving constructs of linearity or fluidity in sequences. Homi Bhabha's (1998) assumptions indicate that the theorist prefers to deal with temporalities in which the intersubjectivities of subjects migrate between spaces and times, crossing a postcolonial circuit until the disruption of times that colonize subalternities. Our purpose is to apply these discussions to the treatment of dystopias in the futuristic fiction of the film *Interstellar* (2014). The film's plot deals with the speculation of finding a planet with conditions to receive humans due to the impacts of climate change on Earth, expressed by the characters' memories. We will recognize that dystopian narratives can represent more the past or the present than the unwanted future.

Keywords: disruption; temporalities; postcolonial circuit; climate change; terraforming.

¹ Graduado em Letras (2000) e Comunicação Social - Jornalismo (2001), Mestre em Letras (2003), Doutor em Letras - Literatura e Cultura (2012), com pós-doutorado em Comunicação com a pesquisa Negacionismo tóxico, atravessamentos pós-coloniais e co-culturais em narrativas de emergência climática (UFC). É Professor do Curso de Jornalismo e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Roraima (UFRR). Autor de ficções ambientais em romances, contos e roteiros de cinema.

Introdução

As narrativas distópicas remontam a motivações de livros sagrados de religiões e de oralidades étnicas de caráter mítico. A partir do século XIX, foram manipuladas por governos autocráticos e totalitários, e, atualmente, aparecem em filmes a respeito dos impactos das mudanças climáticas no planeta (Claes, 2017). Consideramos a distopia como estilo, manifesto em diferentes gêneros (drama, horror, comédia etc.), e discurso a ser legitimado ou superado até o desfecho de enredos.

Interestelar (2014) envolve hibridismo de ficção científica e drama para retratar o abandono dos ecossistemas terrestres vulnerabilizados pelas mudanças antropogênicas do clima, com o intuito de buscar outro planeta capaz de abrigar alguns seres humanos. Manifestações discursivas de personagens vítimas de incêndios em plantações e tempestades de areia justificam a tentativa de terraformação promotora de condições de oxigênio e outras formas de sobrevivência por parte da equipe de astronautas. Elas são apresentadas enquanto memórias dos impactados durante a vida na Terra, ao lado de outras perspectivas de terráqueos a favor da preservação. Desta forma, as questões de distopias, tempos e temporalidades convergem entre si.

Antes dele, outros filmes foram produções de distopias climáticas. *A.I. - Inteligência artificial* (2001), de Steven Spielberg, conta a história de um androide criança com capacidade emocional num mundo após o aumento do nível do mar e a extinção da humanidade. *O dia depois de amanhã* (2004) trata de um planeta atingido por tempestades e tsunamis até a chegada de uma nova era do gelo. *Wall-E* (2008) é uma animação sobre um robô responsável por limpar a sujeira proveniente do consumismo na Terra enquanto seus antigos moradores vivem numa estação espacial. *2012* (2009) tem um enredo proveniente de uma profecia maia, segundo a qual eventos catastróficos destroem nosso planeta.

Em *Oblivion* (2013), o protagonista, dedicado a concluir seus trabalhos de fazer a manutenção de equipamentos de segurança em uma Terra pós-apocalíptica e radioativa prestes a ser totalmente abandonada, descobre clones seus, vigilantes e aptos a destruí-lo, até que uma versão mais humana dele ocupa um oásis verde como amostra da restauração planetária. No longa-metragem *Tempestade: planeta em fúria* (2017), uma rede de satélites controla o clima terrestre, no entanto, conspirações políticas fazem uso dela para manipular os impactos nas populações. São narrativas futuristas cujos enredos se passam no espaço terrestre, compondo um arquivo cinematográfico diversificado, ora de representatividade de efeitos, ora de soluções frente a uma hecatombe. O distópico *Interestelar* representa a fuga de parcela da humanidade em busca de outra atmosfera planetária capaz de prover condições de terraformação idênticas às nossas.

Por se tratar de representação de um futuro pior do que o presente, considerando também as implicações do passado na construção de uma atualidade ou de uma contemporaneidade abrangente e includente de um porvir, a distopia perpassa os discursos carregados das três expressões temporais tradicionais. No caso das mudanças climáticas, dizemos que a emissão de gases e o uso de combustíveis fósseis desde a modernidade industrial até a geopolítica atual do mercado de petróleo foram os principais responsáveis por essas alterações (Archer; Rahmstorf, 2010), antecipando no século XXI, a consolidação do aquecimento global e de outros efeitos antes programados a longo prazo pelos cientistas. O relatório apresentado no último Intergovernmental Panel on Climate Change (IPCC), tratou de emergência e enfrentamento climático, superou a fase de desconfiança em um número maior de cientistas mais conservadores e legitimou a interpretação, a investigação e as vivências das comunidades diante dos impactos ambientais e climáticos. Se não houver mudanças de comportamento das economias nacionais e dos cidadãos, parques industriais e agronegócios, a previsão dos cientistas do clima é de esgotamento de biomas, morte acelerada de espécies, desertificação da Amazônia, entre outras consequências.

Esse cenário mobiliza produções artísticas a utilizarem o futuro de forma alegórica com características comuns do presente, apesar de, muitas vezes, elas aparecerem mais precarizadas na realidade. Se por um lado essas crises ambientais chegam para toda a humanidade, por outro lado, os sujeitos as vivenciam diferentemente, sendo os pobres, os negros, as comunidades indígenas e os animais silvestres os mais impactados. Assim, as subjetividades e as intersubjetividades demarcam distintas temporalidades e distopias acerca do passado, do presente e do futuro das consequências humanas no clima, nas sociedades e nos ecossistemas terrestres.

O objetivo deste artigo científico é demonstrar a relação entre manifestações temporais hegemônicas e subalternas sobre o abandono e a preservação do planeta na narrativa fílmica *Interestelar*. O problema de pesquisa implica na análise do construto distópico, reverberado pelos discursos de cientistas e astronautas, e problematizado nas perspectivas de educadores, capaz de delimitar um circuito pós-colonial de temporalidades dos efeitos climáticos no qual as subalternidades às margens da ciência e da tecnologia deixam suas provisões de conservação ambiental, mesmo os detentores de soluções obsoletas e superadas largando mudanças de comportamentos na atualidade e expectativas de um futuro melhor.

Discutiremos pressupostos teóricos a respeito das distopias na arte e no cinema, o método pós-fenomenológico responsável por considerar as relações intersubjetivas de manifestações discursivas, aplicado a uma leitura pós-colonial e diversificada das mudanças climáticas a fim de analisar as mensagens em favor de nosso presente no filme. Levaremos em consideração a concepção de discurso e montagem cinematográficos de Robert Stam (2003), para quem a mimese

e a duração das imagens diversificam a realidade. Esperamos encontrar respostas relacionadas ao papel de sujeitos subalternizados pelas decisões capitalistas de esgotar a natureza e as soluções preservacionistas, de provisionar a antecipação de mudanças nos comportamentos antropogênicos que impactam nossas vidas e de outros seres.

Distopias e temporalidades

A distopia é uma figura alegórica dispersa em camadas discursivas convergentes ou em choque; mais do que explorar vivências de tempo, trata de mediação de temporalidades por meio de subjetividades. Os dois conceitos nesta seção serão compreendidos no plural porque serão interpretados a partir do paradigma pós-colonial de discursos intersubjetivos. Desta forma, disjunções, contingências e atravessamentos serão reconhecidos em detrimento de sentidos essencialistas e sequenciais. No totalitarismo do século XX, a distopia foi considerada proeminente devido ao fracasso das utopias (Claeys, 2017), ou seja, vista de modo homogêneo e hegemônico. Trata-se de um termo com variações políticas, mas também tecnológicas e ambientais, sempre utilizado para subjugar comunidades e sujeitos minoritários (Claeys, 2017). Refere-se a uma motivação individual e coletiva, colonizadora de consciências e contextualizada de acordo com os fins justificando os meios violentos e de poderes. Delimita, portanto, uma liminaridade aberta a intersubjetividades movidas a interpretações, reações e confrontos.

Gregory Claeys (2017, p. 274) demonstra o contraponto diversificado dos projetos distópicos a uma forma de utopia ou a formas variadas, apresentando tendências à “ditadura, monopólio econômico, à degradação dos pobres, ou ao colapso ambiental (tradução livre nossa)”². O autor identifica esses aspectos na tradição estilística da distopia desde as narrativas literárias até as cinematográficas. *Interestelar* retrata a sobrevalorização tecnológica da indústria espacial usada na fuga da emergência climática de nosso planeta carente de soluções científicas preservacionistas e conservacionistas. Segundo Antonia Mehnert (2016), as ficções de mudanças climáticas não se limitam apenas ao agravamento do cenário catastrófico, representando também o que materializa suas causas e efeitos e como ele pode ser evitado. Assim, paralelo ao panorama distópico, podem aparecer discursos disruptivos capazes de evitá-lo e contrapô-lo.

Jennifer Fay (2018) analisa mundos insólitos no cinema e trata os espaços extraterrenos enquanto não lugares. Se vermos essa assertiva do ponto de vista da exploração de outros planetas, a terraformação pode ser considerada uma tentativa de colonizá-los, contudo, nada garante se outro cenário distópico pós-Terra pode aparecer. Esse conceito, nos termos de Ailton Krenak (2019,

² No original: “Dictatorship, economic monopoly, the degradation of the poor, or environmental collapse.”

p. 8), está relacionado a “lugares como amostra grátis da Terra”, mas o filósofo indígena também defende que, nos ambientes artificiais, inclusive nas bordas de nosso planeta, nos ecossistemas e biomas, os subalternos esquecidos podem, numa humanidade não homogênea, ter diferentes cosmovisões, e, em vez de uma fuga interplanetária, de um despacho a outro lugar do espaço, descer em “paraquedas coloridos” e alterar nosso panorama ecológico (Krenak, 2019).

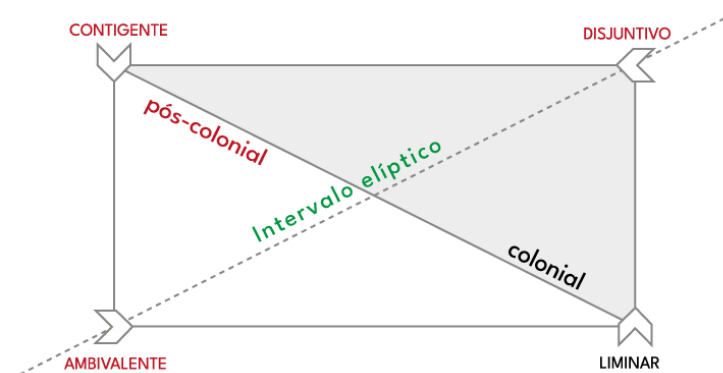
Trata-se de uma sinfonia anti-distópica permeada de subalternidades ambientais confrontando a hegemonia destruidora. Conforme aponta Krenak (2020), os minoritários podem imaginar mundos melhores e não os consumir, desta forma, parando distopias, as quais exigem aparatos complexos fora da órbita terrestre, deixando rastros das mudanças do clima, despertando povos originários, por exemplo, a atravessá-los. Tomaremos por base os pressupostos de Ailton Krenan (2019; 2020) com o intuito de legitimar construtos anti-distópicos de subalternos em circuitos pós-coloniais.

Os estudos pós-coloniais incidiram práticas disruptivas no campo das subjetividades ao legitimar políticas de povos mestiços, mulheres feministas, jovens negros, lésbicas e gays urbanos, entre outros, num contexto de conflitos de independência no Leste Europeu, na África e Ásia (Bhabha, 1998). Diante disso, as identidades deixaram de ser pensadas por meio de binarismos (branco/não branco, masculino/feminino, burguesia/proletariado) e passaram a ser problematizadas devido à fragmentação e diversidade dos sujeitos e seus grupos sociais. As discussões teóricas de Homi Bhabha (1998) sobre tempo e temporalidades podem servir de base para pensarmos as manifestações discursivas das distopias. O teórico pensa suas convergências num “entre-lugar” contingente em que o “passado-presente” se reconfigura (Bhabha, 1998, p. 27), tempo e lugar são inscritos em “interseções ambivalentes e quiasmáticas” (Bhabha, 1998, p. 201), cruzadas, e perspectivas temporais diversas (moderna, colonial, pós-colonial) se atualizam (Bhabha, 1998, p. 215).

Nestes termos, a anterioridade do passado introduz uma outridade não sincrônica no presente e eles se constituem em “duas temporalidades incomensuráveis”, sem medidas em comum (Bhabha, 1998, p. 223). O domínio intersubjetivo interrompe as homogeneidades e constitui simultaneidades nas quais cada repetição depende de “condições históricas e culturais de enunciação” (Bhabha, 1998, p. 341). Delimita, assim, temporalidades transicionais e disjuntivas pós-coloniais das minorias, cujas contingências marcam a duração e a continuidade do entre-tempo (Bhabha, 1998), combinando com a percepção do cinema inaugurada pela fenomenologia (Stam, 2003). Expressões a exemplo do passado-presente e do presente disjuntivo além do liminar das linearidades, gera expectativas de como as ambivalências temporais imaginam o futuro fora de tempo e antecipado nas rupturas do remoto e da atualidade.

Se as temporalidades transitam para além das liminaridades hegemônicas, atravessando disjunções entre sentidos coloniais e subalternos, contingenciando disparidades em relação à homogeneização do tempo e construindo sentidos ambivalentes por meio dos quais os subalternizados recompõem a história, a contemporaneidade e o porvir, elas constituem um processo de circuito pós-colonial incluído de oposições e diversidades, assim materializado:

Fig. 1: Diagrama de circuito pós-colonial



Fonte: Almeida, 2024.

As temporalidades distópicas e não distópicas se confrontam em etapas do circuito dependente da coexistência delas e da superação dos sentidos colonizadores. Elas se reconhecem na liminaridade, marcam diferenças na disjunção, rompem para acumular práticas discursivas de contraponto e se chocam de modo que os subalternos ganham lugares nos espaços hegemônicos de poder. Ao completar o circuito pós-colonial, os sujeitos minoritários são capazes de desenvolver disrupções de raça, classe, gênero etc, demonstrando que as bordas do mundo podem atravessar as barreiras do tempo impostas pela subjugação por parte das distopias ambientais. Segundo Homi Bhabha (1998), as diferentes perspectivas climáticas, permeadas de diversificados graus de impactos, entre outras, emergem nas movimentações de majoritários e minoritários no circuito. Investigaremos suas predisposições ao confronto em nossa análise.

Metodologia pós-fenomenológica

A fenomenologia defende os sujeitos enquanto categorias fixas, responsáveis pelo recorte imanente individual de fenômenos e fatos transcendentais. Maurice Merleau-Ponty (1999) apresenta o fenomenológico como resultado da objetificação do transcendente através dos sentidos e de suas percepções, cabendo a cada sujeito fazer a redução dos fatos exteriores a ele por meio da seleção de apreensões da realidade pela visão, audição, pele, memória, consciência, pelo olfato, paladar etc. Wilson Gomes (2009) aplica o conceito de perspectivismo ao se referir a esse

recorte fenomenológico, a partir do qual os fatos não são dados definitivos e independentes das subjetividades que os apreendem.

Nem a consciência é fechada numa autotransparência e autodeterminação absoluta, nem os fatos são indiferentes às vivências humanas. Cada experiência vai intervir neles de modo a constituir seus aspectos, suas características, suas formas, deixando de ser fatos em si mesmos, passando a transitar de uma percepção a outra. Mikhail Bakhtin (1997) nomeia essas movências de perspectivas pelo conceito de excedentes, responsáveis por prover acabamento e imanência às factuaisidades até sua próxima apreensão, sendo necessário interromper a observação de um sujeito para excedê-la à angulação reservada a outrem. Assim, o autor define o recorte fenomenológico, mas também sinaliza o processo dos sentidos recolhidos nas intersubjetividades, através das quais as perspectivas dos outros constituem as nossas percepções, processos reconhecidos pelos pressupostos metodológicos da pós-fenomenologia.

Bhabha (1998, p. 86) defende a impossibilidade de entender o sujeito Outro a partir de “um ponto fenomenológico fixo oposto ao eu”, passando a ser visto “como a negação necessária de uma identidade primordial” capaz de introduzir diferenciações culturais, linguísticas, simbólicas e históricas. Os paradigmas da pós-fenomenologia rompem com o isolamento num movimento duplo da identidade e da diferença em que a discursividade não sequencial abrange as perspectivas do eu e do Outro em realidades abundantes e diversificadas. Desta forma, os discursos distópicos e não distópicos de temporalidades subjetivas e intersubjetivas vão impedir a homogeneidade e a hegemonia dos majoritários em detrimento dos minoritários.

Segundo Bhabha (1998), as estratégias de autoridade e resistência cultural são ambivalentes e ao mesmo tempo operam por meio da contenção da cisão discursiva, perpetuando contingências de sentidos aos embates das tentativas de subalternidade. Tanto os hegemônicos quanto os subalternizados se movimentam em favor das ambivalências e contingências de repertórios de poder, todavia, por conta de sua maior diversidade, os subalternos praticam disrupções complexas na sua concentração em poucos sujeitos, prontamente suscetível a ser confrontada quando é reproduzida na materialidade dos discursos, em favor de agenciamentos de lutas de gênero, raça, etnia, sexualidade etc, variando de acordo com os sujeitos e os grupos sociais.

O método pós-fenomenológico vai servir à identificação das manifestações ambivalentes abarcadas pela agência pós-colonial “em um processo de substituição, deslocamento ou projeção” (Bhabha, 1998, p. 228), diferencial e duplicador, configurado numa técnica de pesquisa que interfere nas tentativas essencialistas dos discursos dos envolvidos e confronta sentidos concordantes e discordantes. Ao completar o circuito pós-colonial envolvendo liminaridade, disjunção,

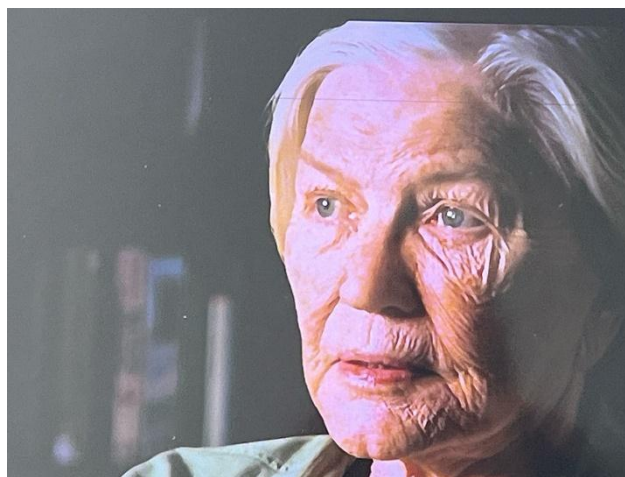
contingência e ambivalência, o subalterno concretiza sua disrupção de sentidos hegemônicos e os substitui por engajamento contra a opressão.

Mobilizando sentidos e atravessando etapas, os subalternos vão praticar disjunção das formas temporais liminares, deslocar suas práticas discursivas avessas aos majoritários, contingenciar forças a fim de manter o confronto e projetar as ambivalências nos circuitos de poder, contrariando os essencialismos e os isolamentos dos detentores de capital, espaço e tempo. O uso do método pós-fenomenológico vai contribuir para mostrar que se contrapor às distopias, permite lutar pelo usufruto igualitário da natureza e do meio ambiente de um jeito não predatório, garantindo o bem viver.

Temporalidades pós-coloniais em *Interestelar*

Interestelar (2014) narra a história do protagonista engenheiro Cooper convocado a liderar uma missão espacial de encontrar um novo lar para humanos afetados pela falta de recursos naturais na Terra; inicialmente, fora da órbita terrestre, ele se vê diante da condição de nunca mais ver os filhos, até compartilhar com a filha a jornada de salvar os terráqueos. Considerado o melhor filme do diretor Christopher Nolan, foi reexibido dez anos após seu lançamento, no formato Imax de 70mm, o dobro do convencional. Há quem atribua ao enredo a trama do amor parental e filial até os limites (in)transponíveis, todavia, não podemos deixar de lado a fuga de um planeta desgastado em uma missão de terraformação. Como os astronautas vivenciam tempos gravitacionais diversos entre as estrelas, enquanto a família do protagonista permanece em nosso planeta, podemos associar os discursos distópicos, não distópicos e suas temporalidades. Trata-se de uma ficção futurista permeada dessas manifestações nas quais o futuro serve de alerta ao presente e vice-versa.

A narrativa fílmica inicia apresentando relatos de testemunhas dos impactos das mudanças climáticas nos recursos naturais. O primeiro é feito pela filha Murphy, alegando que nem sempre a agricultura foi impactada por pragas e tempestades de areia, mas o espectador não sabe ainda se tratar dela na velhice. As demais fazem referências a como lidavam com esses problemas no cotidiano. Os relatos são intercalados por ações do protagonista pilotando aeronave e em família. Em uma das últimas sequências do filme, descobrimos se tratar de um vídeo de memórias da Terra exibido no museu da parada onde passageiros e tripulantes aguardam a descoberta de um planeta habitável para serem transferidos. Assim, os testemunhos são forjados de relatos do presente das primeiras sequências, no qual todos são vítimas dos impactos ambientais, mas no tempo futuro da narrativa, servem à justificativa da missão de terraformação. Essa ambivalência futuro-presente logo no início, acomoda os espectadores no contexto terrestre a fim de validar posteriormente, o esforço da equipe de astronautas na busca de um novo lar.

Fig. 2: Filha do protagonista narra os impactos ambientais

Fonte: frame feito pelo autor. Filme *Interstellar* (2014).

A sequência na escola aonde o protagonista vai para tratar da aprendizagem de seus filhos delimita o contraste entre deixar ou salvar a Terra, a alta tecnologia da “fuga” e os conhecimentos agronômicos da regeneração da terra. A professora defende a educação capaz de salvar nosso planeta e não sobre abandoná-lo. Os discursos dela e do diretor se isolam dos demais porque tratam o presente enquanto oportunidade do cuidado planetário, defendido por Leonardo Boff (2012), como atitude de precaução impedindo níveis irreversíveis de degradação, todavia, Cooper aposta na tecnologia espacial a ser usada na transferência dos terráqueos. Nesta única sequência, a liminaridade da proposição distópica se abre à disjunção entre o engenheiro e os educadores, o diretor negro e a professora branca, estes últimos nas bordas da fantasia de terraformação, demarcando a contraposição ao abandono da Terra, sem contingenciar outros discursos para futuras reações já que eles não voltam a reaparecer no enredo, apesar de abrirem brecha na defesa da fuga terrestre a suas ambivalências. Desta forma, os sujeitos subalternizados pelo capital espacial, agilizam o circuito pós-colonial (Bhabha, 1998; Almeida, 2024) com o intuito de cumprir a manifestação discursiva das margens engajadas na preservação e conservação. Nos termos de Ailton Krenak (2020), trata-se de apelos anti-distópicos.

A fala posterior do protagonista a seu pai a respeito dos humanos serem exploradores e desbravadores, e não trabalhadores braçais, disjunção em relação intersubjetiva com os educadores, dimensiona a sobrevalorização da distopia de terraformação no filme. O pai, no entanto, argumenta acerca do consumismo humano responsável pelo esgotamento do planeta, mas também não contraria a missão distante de nossa órbita, articulando-se com o pensamento hegemônico do filho. Em seguida, os relatos das testemunhas continuam e uma mulher idosa diz que a terra produzia o alimento, porém, passou a agir contra os agricultores a exemplo de uma

tempestade de areia lembrada por dois idosos. Forjados de uma temporalidade de atualidade, mas situadas no futuro, seguem a predisposição hegemônica dos personagens à distopia extraterrena. Então, o porvir se antecipa em suas razões sem lembrar do passado quando alertas foram dados sobre a emergência climática. O espaço dado aos testemunhos legitima a duração dos discursos não utópicos, subvertendo a mimese temporal para planificá-los no destino pós-Terra (Stam, 2003).

O engenheiro Cooper e a filha Murphy conhecem uma unidade da NASA que ainda está em funcionamento. O coordenador do laboratório, professor Brand, apresenta a seu ex-aluno experimentos genéticos com sementes em tempos de pragas e mudanças climáticas. A trama atesta seus impactos sem materializar os fatores em imagens e discursos, ou seja, denuncia o colapso ambiental (Claeys, 2017) sem exibir a violência permanente contra a natureza, rompendo a mimese do panorama climático e levando o espectador a especular as motivações dos fatos na realidade do nosso presente, contrariando as assertivas de Antonia Mehnert (2016) acerca das narrativas do clima incluírem suas causas.

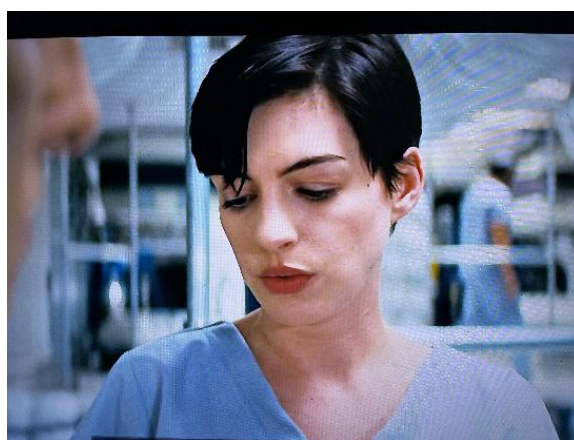
O protagonista ainda associa as soluções à ciência astronômica que olha pra fora da órbita terrestre em vez de pensar em paradigmas conservacionistas, seguido por Brand subjugando o planeta às posses humanas. Assim, a distopia vai se construindo sem rastros das causas humanas, acumulando e reverberando sentidos da falência da utópica missão dos terráqueos na própria “casa comum”. Resta ao professor valorizar a fuga em detrimento da salvação da Terra e ao engenheiro Cooper, apesar de ter seu impulso freado pelo pai, desejar que a humanidade morra em outro lugar do universo e não aqui no planeta antropomorfizado a expulsá-la. Esse sentido é sublimado na sua imagem em tamanho minúsculo angulado na janela da aeronave após deixar a órbita terrestre.

O protagonista atribui à aeronave o propósito de encontrar um novo lar. Antes de entrar em hibernação comum aos astronautas, Brand e Cooper em angulação campo e contracampo, expressão audiovisual permeada de sentidos de intersubjetividade, ora destacando um personagem, ora angulando outro, dialogam a respeito da perdição terrestre. Ela em destaque, legitima o propósito distópico ao tratar da raça humana à deriva em busca de um pouso para ganhar fôlego até o destino final, e referenciar a crueldade da natureza contra a humanidade como um leão ao atacar uma gazela.

A hibernação abre um circuito sob camadas de temporalidades em que o protagonista é enredado entre discursos intersubjetivos de seguir na missão interestelar, voltar à Terra, após ver vídeos gravados e enviados pela filha, ou abandonar sua família e outros humanos em nosso planeta. Essas camadas em espaços e tempos gravitacionais distintos, forjam um propósito de recuar na expedição, mas as maiores vítimas do desastre climático são abandonadas nas bordas do mundo e nos rastros do que já foi o ecossistema terrestre. Poderiam ganhar vozes a exemplo de Ailton Krenak

(2020, p. 12) quando questiona “quantas Terras essa gente precisa consumir até entender que está no caminho errado?”. Todavia, o robô do projeto sutura as probabilidades dos astronautas ao endossar a distopia de deixar tudo para trás. Tal aparato complexo (Krenak, 2020), desprovido de subjetividade humana, confirma o viés distópico tecnológico e contraria a defesa do diretor e da professora por menos máquinas e mais fazendeiros. Dr. Mann, astronauta de expedição anterior, encontra a equipe do professor Brand e reforça que uma colônia extraterrena não precisa receber todos os humanos sobreviventes, discurso legitimador de uma distopia seletiva, pelo menos deixando de fora minoritários que ainda podem se mobilizar pela restauração.

Fig. 3: Campo e contracampo de Brand e Cooper



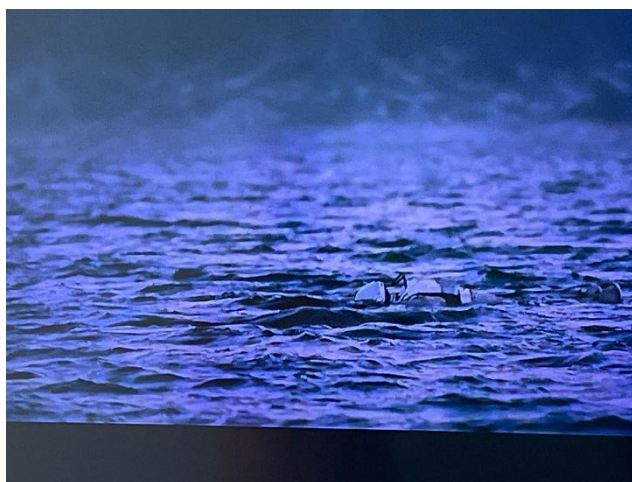
Fonte: frame feito pelo autor. Filme *Interstellar* (2014).

Após ter um contato com a filha Murphy que está na casa da família na Terra, por meio de camadas de imagens duplicadas indicando a distância entre os tempos gravitacionais e as dobras temporais simultâneas, o astronauta protagonista volta a revê-la mais velha na estação provisória, onde a distopia da calamidade climática se completa paralelamente à imagem da astronauta Brand num planeta sob a expectativa de terraformação. Os rastros do planeta abandonado são mantidos nos testemunhos no vídeo do museu, servindo de atestado da fuga humana contrastante em relação às reações dos educadores. Na penúltima sequência do filme, demarcam tempo e lugar das falas de perdição após a violência contra a natureza terrestre. Substituem o futuro-presente do início pela abundância de futuro (Stam, 2003), todavia, não diversificado porquê de modo homogêneo e hegemônico, as perspectivas discursivas convergem ao projeto de colonização do espaço.

Os arranjos intersubjetivos delimitam distintas distopias na narrativa cinematográfica, incluindo astronauta morto em planeta com gravidade marinha complexa (ver imagem de cena abaixo), outro envelhecido devido às temporalidades provocadas pelas disparidades de gravidades

(futuro-presente-mais futuro) e os humanos sob expectativa da terraformação no planeta onde se encontra a astronauta Brand na última sequência do filme (futuro-mais futuro).

Fig. 4: Primeiro destino distópico do filme



Fonte: frame feito pelo autor. Filme *Interstellar* (2014).

Apesar de “ensaiar” um retorno à nossa Terra, os sobreviventes da missão descobrem que foram enviados para morrer no espaço e ultrapassam limites até encontrar um lugar para transferir a humanidade escolhida. Assim, o circuito pós-colonial se limita às manifestações discursivas dos educadores; apesar de eles não reaparecerem no enredo, a defesa deles em relação à restauração dos ecossistemas terrestres sugere sua não opção pela distopia da perdição interestelar. Nosso planeta ficou pequeno para os astronautas na janela da aeronave – mas, provavelmente, continuou sob cuidado nas perspectivas utópicas dos responsáveis por uma educação ecológica.

16

Considerações finais

Bilionários detentores de tecnologias espaciais têm planos de terraformação em planetas, a exemplo de Marte (Christ, 2024). No entanto, os subalternizados não têm como se deslocar a outros lugares do universo e, provavelmente, não serão selecionados em uma missão tripulada. Mas eles podem optar por projetos não-distópicos e capazes de materializar soluções socioambientais, comunitárias e humanitárias, descendo no chão da terra através de “paraquedas coloridos” (Krenak, 2019) em vez da experiência futurista insólita em não lugares “nus” de natureza no espaço-tempo interestelar (Fay, 2018). Após o intervalo elíptico entre o abandono da Terra pelos mais ricos e o olhar de amor por nosso planeta nas bordas do mundo, os subalternos podem mobilizar circuitos pós-coloniais permanentes, confrontando sempre memórias dos fatores e impactos da emergência climática.

Os testemunhos que justificam a distopia pós-Terra no filme, demarcam rastros de solução trágica no universo desde as sequências na fazenda do protagonista até as camadas temporais nas desconhecidas gravidades, nas quais astronautas morrem e se perdem no insólito. Os minoritários precisam continuar a reconhecer as liminaridades hegemônicas, criando disjunções utópicas, acúmulo de contingências esperançosas e ambivalências conservacionistas e preservacionistas no passado, quando podem ser encontradas as melhores soluções do futuro, colhendo disrupções intersubjetivas e plurais, e não homogêneas, de raça, gênero e etnia dos moradores das florestas, dos biomas e dos amantes do meio ambiente. *Interestelar* mais do que mover o futuro da humanidade à terraformação, pode alertar sobre um apocalipse seletivo se nós, vítimas subalternizadas pela degradação ambiental, não unirmos forças no amor planetário. O tempo de deixar de influenciar o desastre climático é agora, apesar dos bilionários encherem as mídias de discursos de fugas mal-intencionadas.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Simão Farias. **Disrupções das fantasias do negacionismo, da perda e da terraformação em narrativas de emergência climática**. João Pessoa: Ideia, 2024.

ARCHER, David; RAHMSTORF, Stefan. **The climate crisis: an introductory guide to climate change**. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BOFF, Leonardo. **O cuidado necessário: na vida, na saúde, na educação, na ecologia, na ética e na espiritualidade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

CHRIST, Giovana. Elon Musk planeja enviar milhares para colonizar Marte; entenda. **CNN Brasil**. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/elon-musk-planeja-enviar-milhares-para-colonizar-marte-entenda>. Acesso em: 10 abr. 2025.

CLAEYS, Gregory. **Dystopia: a natural history**. Oxford: Oxford University Press, 2017.

FAY, Jennifer. **Inhospitable world: cinema in the time of the Anthropocene**. Oxford: Oxford University Press, 2018.

GOMES, Wilson. **Jornalismo, fatos e interesses: ensaios de teoria do jornalismo**. Florianópolis: Insular, 2009. INTERGOVERNMENTAL PANEL OF CLIMATE CHANGE (IPCC). **Climate Change 2021: The Physical Science Basis**. Cambridge: Cambridge University Press, 2021. Disponível em: <<https://www.ipcc.ch/report/sixth-assessment-report-working-group-i/>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

KRENAK, Ailton. **A vida não é útil**. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

KRENAK, Ailton. **Ideias para adiar o fim do mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

MEHNERT, Antonia. **Climate change fictions: representations of Global Warming in American Literature**. Londres: Palgrave Mac Millan, 2016.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

Filmografia

2012. Produção: Columbia Pictures. (2009). Color. (159 min.).

A.I. – INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL. Produção: Warner Bros. Pictures. (2001). Color. (147 min.).

INTERESTELAR. Produção: Warner Bros. Pictures; Paramount Pictures. (2014). Color. (169 min.).

OBLIVION. Produção: Telecine. (2013). Color. (124 min.).

O DIA DEPOIS DE AMANHÃ. Produção: Ute Emmerich; Mark gordon. (2004). Color. (169 min.).

TEMPESTADE – PLANETA EM FÚRIA. Produção: Warner Home Video. (2017). Color. (109 min.).

WALL-E. Produção: Pixar Animation Studios; Walt Disney Pictures. (2008). Color. (98 min.).

ELEMENTOS DA FANTASIA URBANA NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Carlos Eduardo Mendes de Araújo Couto¹

Resumo:

O foco desse artigo é a fantasia urbana, um subgênero da fantasia literária. Inicialmente abordaremos suas fontes históricas, conceitos e elementos proeminentes. Em um segundo momento, apresentaremos os principais aspectos da fantasia urbana em produções audiovisuais disponibilizadas em serviços de streaming. Usaremos como suporte teórico autores como John Clute, Stefan Eckman e Sarai Mannolini-Winwood. Como exemplos utilizaremos as obras *Penny Dreadful* (dir. John Logan, 2014-2016) e a brasileira *Cidade Invisível* (dir. Carlos Saldanha, 2021).

Palavras-chave: fantasia; fantasia urbana; terror; folclore; audiovisual.

ELEMENTS OF URBAN FANTASY IN AUDIOVISUAL PRODUCTION

Abstract:

The focus of this article is urban fantasy, a subgenre of literary fantasy. Initially, we will discuss its historical sources, concepts, and prominent elements. In the second part, we will present the main aspects of urban fantasy in audiovisual productions available on streaming services. Our theoretical framework includes authors such as John Clute, Stefan Ekman, and Sarai Mannolini-Winwood. As case studies, we will analyze *Penny Dreadful* (John Logan, 2014–2016) and the Brazilian series *Cidade Invisível* (Carlos Saldanha, 2021).

Keywords: fantasy; urban fantasy; horror; folklore; audiovisual

1. Introdução

A fantasia é um gênero da ficção, literária ou audiovisual, no qual elementos mágicos, místicos ou sobrenaturais estão presentes e têm grande importância na narrativa. Esses aspectos fantásticos estão além dos conhecimentos e práticas científicas atuais, sejam elas físicas, sejam químicas ou biológicas. Nas histórias fantásticas a magia pode manifestar-se livremente: mudanças podem ocorrer na realidade concreta de acordo com a vontade do mago; seres irreais como dragões,

¹ Doutor e Mestre em Artes, Cultura e Linguagens, na linha Cinema e Audiovisual, pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Graduado em Comunicação Social pela mesma instituição. Atuou como coordenador de trainees na pós-produtora Mistika (www.mistika.com.br) entre 2022 e 2023. Foi professor substituto no Instituto de Artes e Design da UFJF entre 2020 e 2021. Possui experiência nas áreas de Cinema, Publicidade e Televisão, tendo trabalhado em mais de 90 longas-metragens.

elfos, vampiros e lobisomens existem e interagem com humanos em lugares que, na maioria das vezes, não existem nos mapas.

Como gênero, a fantasia literária possui diversas facetas, baseando-se muitas vezes em mitos e contos folclóricos de determinados povos e épocas que são frequentemente reconstruídos e reinterpretados para se ajustar a um novo contexto social, cultural ou histórico. Dentro de um grande gênero como a fantasia, alguns subgêneros desenvolvem-se naturalmente, como a “alta fantasia” ou a “espada e feitiçaria”. Outros, originam-se da mistura de temas, personagens principais e componentes visuais distintos. Um desses subgêneros, com uma miríade de fontes e tópicos difusos, é a fantasia urbana².

A fantasia urbana literária é uma opção àquela convencional desenvolvida por autores como J. R. R. Tolkien³ e C. S. Lewis⁴ e que havia se mantido estável no mercado editorial durante anos. Os escritores de *urban fantasy* desejavam criar um mundo ficcional que mais ressoasse no leitor urbano. O subgênero possui características e códigos particulares, sem levarmos em conta as escolhas e nuances dos autores: de uma maneira geral, são geralmente histórias de exploração ou investigativas, com elementos sobrenaturais ou mágicos, cujo protagonista pode ser um homem ou mulher que normalmente não possua as características de um herói/heroína tradicional, tendo uma cidade ou um centro urbano como cenário principal.

A *urban fantasy* foi inicialmente realizada e investigada dentro do campo da literatura, mas, ao longo do tempo, o setor audiovisual também passou a produzi-la. Desde o início do século XX, em diversas obras para o cinema⁵, até os dias atuais, em séries para canais a cabo ou provedores de *streaming*, a presença da fantasia e do sobrenatural na urbanidade foi uma constante. Nosso objetivo neste artigo é apresentar e analisar determinados elementos recorrentes da fantasia urbana em produções audiovisuais. Para tanto, utilizaremos o suporte teórico já produzido no campo literário, uma vez que não localizamos estudos mais aprofundados sobre a *urban fantasy* no audiovisual, notadamente em plataformas de *streaming*. Utilizaremos como exemplos a produção de horror e suspense *Penny Dreadful* (dir. John Logan, 2014-2016) e a série brasileira *Cidade Invisível* (dir. Carlos Saldanha, 2021)

² No decorrer do artigo usaremos também a abreviatura FU e o termo em inglês *urban fantasy*.

³ Autor de *O Hobbit* (1937) e da trilogia *Senhor dos Anéis* (1954-55), obras literárias de fantasia que foram sucesso de crítica e venda e que posteriormente foram adaptadas para o cinema.

⁴ Autor de *As Crônicas de Nárnia* (1950-56), também obras literárias de fantasia que foram sucesso de crítica e venda e que posteriormente foram adaptadas para a grande tela.

⁵ Podemos citar obras do expressionismo alemão, rico em histórias fantásticas, como *O Golem* (dir. Carl Boese, 1920) e *Fantasma* (dir. F.W. Murnau, 1922).

2. Uma breve revisão histórica

O desenvolvimento da *urban fantasy* contemporânea está atrelado ao gênero da fantasia. Autores de fantasia urbana utilizaram uma série de elementos típicos da literatura fantástica tradicional para criar suas narrativas, de modo que é possível perceber um claro hibridismo entre esses dois tipos de fantasia, a tradicional e a urbana. Traçaremos agora um panorama histórico do gênero da fantasia para apresentarmos suas principais influências no subgênero urbano. Não queremos apontar uma continuidade direta, mas apresentar um quadro simples e não complexo com as variadas representações da fantasia tradicional e urbana ao longo da história.

Na antiguidade clássica, na região da península helênica, a atual Grécia, floresceram diversos relatos mitológicos, como a *Odisseia*, de Homero, *Jasão e os Argonautas* ou *Os 12 Trabalhos de Hércules*, importantes narrativas sobre heróis e semideuses com armas mágicas que lutavam contra seres sobrenaturais e fantásticos.

Todo o período medieval foi rico na produção de histórias fantásticas e sobrenaturais. Nessa época surgiram os romances de cavalaria, histórias envolvendo heróis e cavaleiros honrados, donzelas e seres fantásticos, como nas lendas arturianas, que se estenderam da Inglaterra à França. O macabro teria florescido durante a Baixa Idade Média, na época da Guerra de 100 anos e da Peste Negra que assolou a Europa. Enquanto as pessoas conviviam com a morte e o sofrimento e cadáveres em estado de decomposição se espalhavam pelas ruas das cidades, artistas da época buscaram demonstrar o caráter horrível da doença e o sofrimento dos cidadãos com o máximo de realismo. Notamos esse fascínio pelo cadáver humano em seus processos de decomposição na literatura e na iconografia, em especial nas “Danças Macabras”⁶.

É na Idade Moderna que estão os primórdios da fantasia urbana, de acordo com o especialista John Clute. O pesquisador salienta a importância da urbanidade, das cidades e dos edifícios para essa forma de ficção, apontando que uma das obras precursoras da fantasia urbana é o *Castelo de Otranto*⁷, de 1764, de Horace Walpol.

No século XIX, os irmãos Jacob e Wilhelm Grimm iniciam suas pesquisas sobre as histórias orais tradicionais na região da atual Alemanha e registram uma cultura popular riquíssima, não

⁶ De acordo com a pesquisadora Juliana Schmitt, denomina-se “dança macabra” toda obra textual (normalmente em estrutura de poema) ou iconográfica (independente de suporte) – ou que use ambos os meios – que apresenta um desfile de personagens em que parte deles está morta, e a outra, parte viva. Ela pode se configurar como uma fila, procissão, ciranda ou uma dança. É presidida pela própria morte representada. A morte, ou os mortos aparecem como transis, ou seja, cadáveres em decomposição (Schmitt, 2014, p. 32-33).

⁷ É considerado o primeiro romance da literatura gótica. Mistura elementos da época, como as intrigas palacianas, com elementos sobrenaturais, visões e fatos inexplicáveis dentro de um castelo neogótico.

encontrada anteriormente em livros ou manuscritos e cujo conteúdo é distante daquele encontrado nas bibliotecas das elites e nos ensinamentos das instituições oficiais da época. Essas histórias populares continham relatos fantásticos com a presença de duendes, fadas e animais falantes.

A Inglaterra vitoriana⁸ foi caracterizada por um forte conservadorismo. A sociedade, em nome da moral e do pudor, evitou a descrição da morte (e do *post-mortem*) nos domínios da arte: não era de bom tom expor as excreções do corpo ou a fealdade do sofrimento. E se uma vertente artística mais conservadora aceitava as restrições da época e não exibia a morte em toda a sua extensão, limitando-a à ideia da sua presença, outra linha, mais crítica e arrojada, tomou para si os temas que agrediam a sensibilidade da época e desafiavam a lógica racionalista (Schmitt, 2014, p. 69): os autores góticos do século XIX trouxeram novamente o macabro à tona. Os romances góticos representaram uma volta ao passado feudal, provocada pela desilusão com os ideais racionalistas e pela tomada de consciência individual frente aos dilemas culturais que surgiram na Inglaterra a partir da metade final do século XVIII. Schmitt nos fala sobre a origem desse movimento:

A emergência do romance gótico está associada a um sentimento que se apodera da Europa na época: o '*mal de vivre*': (in)disposição do espírito que parece ter acometido toda uma geração na passagem do século XVIII para o XIX e que se expressava no "efeito Werther". Depois da história de amor frustrado do jovem personagem de Goethe, cuja angústia é tão grande que não cabe na vida, o auto aniquilamento parecia ser o desdobramento natural (Schmitt, 2014, p. 72).

22

Nos romances góticos, aquelas convicções mais simples do pensamento cartesiano e racionalista são postas em dúvida diante da valorização de um discurso do sentimento, frequentemente exagerado na sua representação das emoções. Os temas se repetem nos romances: personagens misteriosos, dúbios ou monstruosos que atuam em cenários tenebrosos, normalmente em castelos, mansões ou abadias.

Do outro lado do Atlântico, nos Estados Unidos, autores como Edgar Allan Poe, com seu *A queda da casa de Usher* (*The Fall of the House of Usher*, 1839), e depois H. P. Lovecraft e *O Caso de Charles Dexter Ward* (*The Case of Charles Dexter Ward*, 1941), constroem uma literatura repleta de elementos investigativos, macabros, místicos e de terror, que certamente influenciariam a posterior *Urban Fantasy*.

Na contemporaneidade, a fantasia tem um peso significativo tanto no mercado editorial quanto no campo audiovisual, devido principalmente à autores consagrados que tiveram suas obras adaptadas para a grande tela, como J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis e, mais recentemente, J. K. Rowling⁹.

⁸ A era vitoriana foi o período do reinado da Rainha Vitória, compreendido entre junho de 1838 a janeiro de 1901.

⁹ Autora da consagrada série de livros juvenis *Harry Potter*, que foi adaptada para os cinemas.

Para pesquisadores como Sarai Mannolini-Winwood (2016) e Leigh McLennon (2014), a *urban fantasy* nasceu nas últimas décadas do século XX, quando autores buscaram criar um mundo ficcional mais próximo do leitor moderno e urbano. Vejamos: Mannolini-Winwood aponta o desenvolvimento desse subgênero urbano na década de 1980, afirmando que a categoria foi utilizada como rótulo para as obras que não se encaixavam nas mesmas prateleiras de Tolkien e Lewis. Por sua vez, McLennon traz a gênese da fantasia urbana (e do romance paranormal) para a década de 1990 e aponta como precursores os autores Charles de Lint, Terri Windling, Emma Bull¹⁰.

3. Fantasia urbana: definições e aspectos

É importante ressaltar que, dentro de um macro gênero como a fantasia, subgêneros surgem com certa frequência e fragmentam-se, incorporam-se ou mesmo desaparecem. De fato, a *urban fantasy* como um subgênero da fantasia possui bordas difusas e influências diversas. De acordo com Attebery, há uma dificuldade em trabalhar com subgêneros de fantasia, uma vez que eles, assim “como o conjunto maior do qual eles fazem parte, são conjuntos confusos. Eles irradiam de alguns textos conhecidos e influentes”¹¹ (Attebery apud Mannolini-Winwood, 2016, p.4, tradução nossa).

Para McLennon, a principal dificuldade em estudar a fantasia urbana como gênero é que, embora ela tenha desenvolvido seu próprio conjunto de convenções de gênero reconhecíveis, incluindo tipos de personagens, motivações e temas específicos, essas convenções não foram adequadamente definidas ou descritas de forma crítica (McLennon, 2014).

Apesar das dificuldades apontadas em estudar a fantasia urbana, alguns autores buscaram conceituá-la. McLennon salienta que a *urban fantasy* combina elementos de romance, terror, mistério ou suspense para contar a história de um conflito ou mesmo de uma aliança entre um humano, ou facção humana, e um monstro (ou facção) sobrenatural. Normalmente essa história ocorre em um mundo em que as fronteiras entre a realidade e o fantástico foram desestabilizadas ou inteiramente reordenadas.

De acordo com Clute, a *urban fantasy* é um estilo e uma forma particular de fantasia que lida com a experiência urbana. Clute vai além e afirma que “a fantasia urbana são normalmente textos onde a fantasia e o mundo mundano se cruzam e se entrelaçam ao longo de um conto que é significativamente sobre uma cidade real” (1997, p. 975). O pesquisador ainda relacionou o

¹⁰ Os três autores citados não possuem obras editadas no Brasil. Sugerimos como exemplo de fantasia urbana moderna o escritor Neil Gaiman, autor de *Deuses Americanos* (2001).

¹¹ Tradução do trecho: “like the larger set of which they are a part, are fuzzy sets. They radiate from a few well-known and influential texts”.

desenvolvimento da *urban fantasy* como uma progressão lógica não apenas das fantasias históricas, mas também da tradição da literatura urbana, como aquela desenvolvida por Charles Dickens no século XIX.

Esse subgênero da ficção fantástica possui um elemento-chave: a cidade. Os centros urbanos não são apenas um cenário vazio onde a ação ocorre, mas têm também papel decisivo na narrativa. Mannolini-Winwood concorda com Clute ao afirmar que “a fantasia urbana não deve ser considerada apenas uma história urbana com elementos sobrenaturais, mas antes desenvolver uma estrutura que permita uma discussão da experiência urbana através das lentes do não-racional”¹² (Mannolini-Winwood, 2016, p.15, tradução nossa).

Clute sugeriu que a cidade da fantasia urbana possui três características fundamentais. Primeiro: os textos geralmente ligam um mundo concreto com outro, sobrenatural ou fantástico, e o portal que interliga esses mundos se encontra na cidade. A fantasia urbana tende a enfatizar um tipo de ligação não apenas de mundos que se cruzam, mas também de povos, épocas e histórias, sendo que as ligações humanas podem eventualmente ser consanguíneas. Por fim, os conflitos dentro da cidade contemporânea ressoam em todo o mundo e, como na maioria das fantasias, tendem a alcançar uma resolução. (CLUTE, 1997, p. 976)

Há outro aspecto que chama a atenção na *urban fantasy*: a violência. Mannolini-Winwood destaca que há a adoção do clima de horror e mistério góticos em histórias da fantasia urbana. Para a autora, o grau de violência cria uma atmosfera de medo e ansiedade, além de desenvolver e resolver as principais linhas da trama da história. Essa atmosfera claustrofóbica gera uma insegurança constante nos personagens, em suas famílias, amigos e na própria cidade.

Seria de esperar que esses atos pertençam ao lado do 'mal', como apresentados na forma de antagonistas, mas as respostas da protagonista e de seus ajudantes são frequentemente igualmente violentas. Isso resulta na percepção de que, em vez de ação, é a motivação que importa quando se trata da resolução didática do enredo¹³ (Mannolini-Winwood, 2016, p.16, tradução nossa).

Chama-nos também a atenção a estruturação dos personagens da fantasia urbana. Nessa forma de ficção o herói foge dos estereótipos típicos e normativos tradicionais e se mostra multifacetado e complexo. O protagonista pode ser um estranho ou pertencer a uma profissão pouco valorizada na sociedade. Eles também podem pertencer ao domínio do fantástico ou mesmo ter descoberto seus poderes recentemente. Os protagonistas também podem ser investigadores,

¹² Tradução do trecho: *UF should not be considered only an urban story with supernatural elements, but rather as developing a framework that allows a discussion of the urban experience through the lens of the non-rational.*

¹³ No original: *It would be expected that these acts belong to the 'evil' side, as presented in the form of antagonists, yet the responses of the protagonist and her helpers are often equally violent. This results in the realisation that, instead of action, it is motivation that matters when it comes to the didactic resolution of the storyline.*

detetives ou solucionadores de problemas sobrenaturais – ou tornarem-se um ao longo da trama.

Para Stefan Eckman:

O detetive particular, policial, jornalista ou freelancer guardião da lei pode simplesmente tropeçar em algo estranho em sua frente de trabalho mundana, mas costumam se especializar em crimes relacionados ao sobrenatural. Vários desses pesquisadores realmente pertencem ao domínio fantástico. Exemplos são numerosos, incluindo unidades policiais especializadas (Eckman, 2017, p. 48, tradução nossa).

Em seu artigo sobre *urban fantasy*, Lee Mandelo sugere que em alguns enredos os protagonistas são mulheres fortes – heroínas habilidosas correndo, lutando e contracenando com vampiros, lobisomens e outros seres sobrenaturais. Mannolini-Winwood (2016, p. 15) afirma que, nas fantasias urbanas, as protagonistas são mulheres que normalmente ocupam uma posição marginalizada na sociedade devido ao seu gênero, por sua conexão com o fantástico ou mesmo por causa de seu poder sobrenatural. Todavia, é graças a seus dons paranormais que podem vencer seus adversários. No decorrer de determinadas tramas, a protagonista se fortalecerá e terminará como a grande heroína.

Outros personagens não humanos têm origem em fantasias tradicionais, normalmente no folclore europeu, contos populares predominantemente britânicos ou nos contos góticos do século XIX. Essas formas de personagens aparecem como protagonistas e antagonistas, como aliados, ameaças ou cidadãos em geral. Notamos também outras formas: podem ser híbridos entre humanos e monstros ou mesmo ter suas formas originais.

25

4. A *fantasia urbana* na produção audiovisual

Como afirmamos no início desse artigo, a fantasia urbana foi desenvolvida e estudada dentro do campo literário. Todavia, notamos a presença de aspectos marcantes da *urban fantasy* em produções audiovisuais, em filmes para o cinema, séries para televisão e *streaming*. Buscaremos apresentar os elementos recorrentes da fantasia urbana no primeiro ano de duas séries distintas: *Penny Dreadful* (dir. John Logan, 2014-2016) e a brasileira *Cidade Invisível* (dir. Carlos Saldanha, 2021).

4.1. *Penny Dreadful*: de volta à Inglaterra Vitoriana.

A série de televisão *Penny Dreadful* foi criada por John Logan e teve produção da HBO/Showtime e Sky Atlantic, sendo exibida entre 2014-2016, inicialmente na HBO, posteriormente na Netflix. O título se refere às publicações de ficção e terror que eram vendidas na Inglaterra do século XIX e tinham um preço muito baixo. O elenco conta com a presença de Timothy

Dalton (Sir Malcom Murray), Josh Hartnett (Ethan Chandler) e Eva Green (Vanessa Ives). A série é um trabalho de intertextualidade com a presença de personagens da literatura do século XIX: *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818), *O Médico e o Monstro* (Robert Louis Stevenson, 1886), *O retrato de Dorian Grey* (Oscar Wilde, 1891) e *Drácula* (Bram Stoker, 1897), acrescidas das figuras da bruxa, da paranormal e do lobisomem.

Na Inglaterra vitoriana, o explorador Sir Malcom Murray conta com a ajuda do atirador Ethan Chandler, do cientista Victor Frankenstein, da médium Vanessa Ives e de seu criado africano de longa data, Sembene, na busca pela sua filha, Mina Murray, que foi sequestrada por uma criatura monstruosa. A narrativa ainda tem a participação de Dorian Grey e do próprio monstro criado por Frankenstein.

Comentamos anteriormente que a fantasia urbana possui um componente essencial à narrativa: a cidade, sendo necessário que o local onde a fábula se desenrola proponha uma experiência urbana. Em *Penny Dreadful* o elemento principal é a Londres Vitoriana. As ruas sujas e decadentes da cidade em plena Revolução Industrial, permeadas de prostitutas, mendigos e vendedores ambulantes, denotam a decadência do espaço, quase sempre escuro; o tempo nublado e chuvoso e o *fog* londrino conferem uma atmosfera de mistério e medo aos episódios.

A Londres real e mundana é ligada ao mundo sobrenatural. O fantástico está presente nas casas, nas ruas e nos parques. No primeiro episódio de *Penny Dreadful*, os caçadores liderados por Sir Malcom Murray encontram monstros em uma casa de ópio, todavia, nos episódios seguintes, o sobrenatural e o misterioso se espalham por outros locais e pela própria mansão de Murray. Londres é o centro urbano que conecta seres da literatura e dos contos populares europeus aos personagens da ficção televisiva. A batalha mítica entre o bem e o mal tem a cidade de Londres como pano de fundo.

Em *Penny Dreadful* a protagonista é Vanessa Ives, interpretada por Eva Green. Ms. Ives, como prefere ser chamada, tem poderes paranormais, é médium e se comunica com espíritos. Era amiga da filha de Murray e é usada por ele para localizar a jovem sequestrada. Ao longo do primeiro ano da série, ela tem desequilíbrios mentais severos, até ser dada como louca. Ao sair de sua noite escura da alma, assume seu papel de heroína. Nas palavras de Mannolini-Winwood:

O protagonista tende a ser uma mulher que é ao mesmo tempo capacitada e marginalizada. Ela tende a ocupar uma posição marginalizada na sociedade devido ao seu gênero, emprego ou herança metafísica, e é capacitada por sua capacidade e vontade de enfrentar e derrotar os antagonistas, e também geralmente por sua conexão com o sobrenatural, seja por meio de poder pessoal ou conhecimento. A protagonista será fortalecida por seu papel na cidade, ela será reconhecida como habitante típica da cidade e seu papel como heroína estará ligado

à sua capacidade de prosperar no ambiente urbano¹⁴ (Mannolini-Winwood, 2016, p. 15, tradução nossa).

A série se desenrola na era Vitoriana, o período do século XIX entre 1839 e 1901 em que a Grã-Bretanha esteve sob o reinado da rainha Vitória. Foi um período marcado por forte conservadorismo e pela distinção entre homens e mulheres. A mulher vitoriana era submetida a restrições baseadas em diversos preceitos morais, que orientavam suas ações desde o íntimo da vida privada até a vida pública, dentro de determinadas situações sociais. Foi nessa época que surgiram os primeiros movimentos feministas. Inicia-se um processo de individuação no qual a mulher percebe sua situação dentro da sociedade, revolta-se e busca uma solução para sua condição (LOPES apud MACHADO, 2018, p. 15). Vanessa Ives é retratada como a “nova mulher” da Era Vitoriana: independente, transgressora para os padrões morais e sociais da época. Longe de ser submissa, é passional, erótica e assume o papel masculino ao lutar contra entidades sobrenaturais malignas.

A violência é mais explícita e visceral em *Penny Dreadful*: os monstros estão presentes com toda sua força e destruição e a aparição de corpos dilacerados e de sangue é comum. A violência ocorre tanto do lado dos antagonistas quanto dos protagonistas. Há um clima de terror constante, com o perigo, o medo e a loucura rondando constantemente a personagem de Eva Green (Vanessa Ives). Animais peçonhentos, cruzes invertidas e outros símbolos típicos do terror gótico são apresentados nos episódios. O clima é de claustrofobia e horror. No primeiro episódio, a sequência inicial mostra mãe e filha sendo brutalmente mortas por uma criatura misteriosa. Devido à grande violência do crime, os jornalistas levantam a possibilidade de o assassinato ter sido cometido por Jack, o Estripador, assassino real popular nos jornais ingleses nas décadas de 1880 e 1890.

4.2. Cidade Invisível

Lançada em fevereiro de 2021, *Cidade Invisível* é uma série original desenvolvida para a plataforma de streaming Netflix. Idealizada pelos escritores de ficção fantástica Carolina Munhóz e Raphael Draccon, e direção de Júlia Pacheco Jordão e Luis Carone. A produção executiva ficou sob a responsabilidade de Carlos Saldanha, diretor brasileiro conhecido por seu trabalho em animações

¹⁴ No original: *The protagonist tends to be a female who is both empowered and marginalised. She tends to occupy a marginalised position in society due to her gender, employment or metaphysical inheritance, and is empowered by her ability and willingness to face and defeat the antagonist/s, and also usually by her connection with the supernatural, either through personal power or knowledge. The protagonist will be empowered by her role in the city—she will be recognisable as a typical inhabitant of the city and her role as hero will be linked to her ability to thrive in the urban environment.*

de sucesso como *Rio* e *A era do gelo*. Desde sua estreia, a série alcançou grande audiência, tornando-se uma das produções mais assistidas no Brasil e em mais de 40 países¹⁵.

A trama de *Cidade Invisível* segue a jornada de Eric Alves, um detetive ambiental interpretado por Marco Pigossi, cuja vida é marcada por uma tragédia pessoal: a morte de sua esposa Gabriela (Julia Konrad) em um incêndio em uma vila de pescadores, localizada na floresta da Vila Toré. Esta região desperta o interesse de uma grande construtora, sugerindo possíveis conflitos entre interesses econômicos e a preservação ambiental. Eric inicia assim uma investigação que o leva a uma teia de mistérios.

Durante sua investigação, ao lado de sua parceira Carla (Aurea Maranhão), Eric encontra um boto-cor-de-rosa morto em uma praia local. A história toma um rumo inesperado quando o boto, levado para uma necrópsia, transforma-se em um homem, dentro da caçamba de seu carro. Esse acontecimento indica, logo no primeiro capítulo, a temática de fantasia e mistério da série, que combinará personagens míticos do folclore brasileiro com a realidade urbana carioca.

Ao unir o drama investigativo com a fantasia, *Cidade Invisível* consegue articular questões contemporâneas e universais, como a destruição ambiental e o conflito entre tradição e progresso. O grande diferencial de *Cidade Invisível* está na maneira como utiliza figuras conhecidas do folclore brasileiro em sua narrativa, conferindo visibilidade internacional a uma cultura muitas vezes subestimada, inclusive dentro do próprio país.

28

A *urban fantasy* possui a cidade enquanto um elemento principal. Em *Cidade Invisível*, a capital carioca, especialmente seu centro histórico, assume o papel de *topos* principal onde a história se desenrola. Diferentemente de narrativas tradicionais do gênero, frequentemente ambientadas em cenários sombrios, enevoados e frios, a série posiciona sua trama em um Rio de Janeiro que é quente, vibrante e ensolarado, conferindo uma identidade estética distinta à esta fantasia urbana.

A arquitetura do centro histórico carioca desempenha um papel fundamental na ambientação, com suas ruas estreitas e sinuosas que evocam um labirinto de prédios antigos, muitos deles marcados pela decadência do tempo. Em vez da melancolia das cidades cinzentas e nebulosas comuns no gênero, como Londres ou Nova York, o Rio de Janeiro apresentado em *Cidade Invisível* é concreto, pulsante e repleto de vida, um espaço onde o mundano e o sobrenatural coexistem. É nesse território híbrido, no qual a cidade é simultaneamente real e mágica, que se desenrola a luta entre forças antagônicas: o bem e o mal, os protetores da natureza e aqueles que buscam destruí-la.

¹⁵ <https://f5.folha.uol.com.br/colunistas/tonygoes/2021/02/cidade-invisivel-resgata-folclore-brasileiro-para-adultos-e-o-apresenta-a-publico-internacional.shtml>. Acesso em: 28/01/2025.

Um dos elementos recorrentes nas narrativas de fantasia urbana literária e audiovisual é a presença de protagonistas que assumem o papel de detetives ou investigadores profissionais, muitas vezes especializados em crimes relacionados ao sobrenatural. Esse modelo é revisitado em *Cidade Invisível* por meio de Eric Alves, interpretado por Marco Pigossi, um detetive da polícia ambiental cuja trajetória segue um arco narrativo típico do gênero. Investigando inicialmente a morte de sua esposa Gabriela em um crime aparentemente comum, Eric se vê gradualmente imerso em um universo fantástico, onde as lendas do folclore brasileiro ganham forma e participam da ação dramática.

À medida que a narrativa avança, o protagonista descobre que sua própria história pessoal está conectada a essas figuras míticas. Essa conexão consanguínea entre os personagens e o sobrenatural é uma característica distintiva da fantasia urbana, na qual os heróis frequentemente carregam marcas da ancestralidade ou laços de sangue que os vinculam ao universo mágico. No caso de Eric, essa descoberta coloca em evidência a tensão entre os valores ancestrais, no caso associados à preservação da natureza, e à modernidade urbana, racional e capitalista.

A história é ainda constituída pelo Corpo Seco, vivido por Antunes (Eduardo Chagas), o principal antagonista da primeira temporada. Ele é um espírito maligno amaldiçoado pelo Curupira e condenado a vagar entre os vivos. Seu neto, Afonso (Rubens Caribe), é o empresário responsável pelo empreendimento imobiliário na Floresta do Toré. Outros personagens não humanos também têm origem no folclore e nas narrativas orais brasileiras. Inês (Alessandra Negrini), uma reinterpretação da Cuca, atua como protetora das entidades folclóricas. Isac (Wesley Guimarães), o Saci, é retratado como um jovem de uma ocupação no centro do Rio de Janeiro. Camilla (Jessica Córtes), a lara, foi uma mulher assassinada pelo amante que renasce como uma sereia e luta contra o domínio masculino. Já Iberê (Fábio Lago), o Curupira, conhecido pelo cabelo em chamas e pés virados para trás, é deslocado das florestas para a cidade, onde vive como morador de rua.

No final do primeiro ano da série, assistimos o conflito entre o Curupira e o Corpo Seco, na Floresta da Vila Tore, e o sacrifício do detetive Eric que aceita receber o espírito maligno no lugar de sua filha e se mata com a lança do Curupira. Eric atravessa a fronteira entre o mundo real e o fantástico, fazendo agora parte da espiritualidade brasileira.

5. Conclusão

Nesse artigo demonstramos que a fantasia urbana surgiu como uma reação à fantasia tradicional, desenvolvida por autores como J. R. R. Tolkien e C. S. Lewis, que criaram mundos absolutamente irreais, com elfos, magos, gnomos e guerreiros poderosos. Os autores desse subgênero urbano tinham como objetivo criar um universo minimamente passível de identificação

para os leitores urbanos. E, apesar das diferenças entre diversos escritores, algumas características podem ser apontadas como comuns: são histórias investigativas, que contêm entidades paranormais, sobrenaturais, fantásticas e monstruosas, com protagonistas homens, mas muitas vezes mulheres, que se desenrolam em um determinado centro urbano que imita nossa realidade, mas que contém um lado fantástico.

Essa configuração da fantasia urbana pode ser analisada à luz das ideias de Tzvetan Todorov sobre a narrativa fantástica. De acordo com Todorov (2010, p. 39), uma narrativa é genuinamente fantástica quando provoca hesitação, tanto no espectador quanto nos personagens. Essa hesitação é essencial para a fantasia urbana, pois as histórias frequentemente apresentam elementos sobrenaturais que coexistem com a realidade cotidiana dos centros urbanos. Por exemplo, em *Penny Dreadful*, os espectadores vivenciam uma dúvida inicial ao se depararem com um universo onde criaturas clássicas, como lobisomens e a criatura de Frankenstein, interagem de maneira plausível no cenário histórico de Londres. De forma similar, em *Cidade Invisível*, essa hesitação ocorre quando Eric e o público entram em contato com entidades do folclore brasileiro que desafiam o senso comum e as leis naturais.

Além disso, a hesitação dos próprios personagens é um elemento que conecta a fantasia urbana à definição de Todorov. Em *Penny Dreadful*, Vanessa Ives lida com suas conexões sobrenaturais enquanto tenta racionalizar os fenômenos extraordinários ao seu redor. Já em *Cidade Invisível*, Eric inicialmente resiste à ideia de que os seres folclóricos são reais, reforçando o aspecto fantástico da narrativa. Por fim, as obras de fantasia urbana também se alinham ao terceiro ponto de Todorov: a recusa de interpretações alegóricas. Tanto em *Penny Dreadful* quanto em *Cidade Invisível*, os elementos sobrenaturais são tratados como reais dentro do universo narrativo, não sendo reduzidos a metáforas sobre moralidade, repressão ou questões ambientais.

Embora a fantasia urbana tenha sido desenvolvida e estudada no campo literário, ela se expandiu de maneira significativa para o audiovisual. Produtores e roteiristas de cinema, séries para TV e streaming têm adaptado as características do subgênero em produções que se destacam por sua complexidade. *Penny Dreadful* e *Cidade Invisível* são exemplos claros dessa adaptação, apresentando histórias investigativas em que o real se mistura com o fantástico, tendo a cidade como palco central.

Referências bibliográficas

BEAGLE, Peter S. **The Urban Fantasy Anthology**. Ed. Peter S. Beagle and Joe R. Lansdale. San Francisco: Tachyon, 2011.

COSTA, A. de B. da. Folclore e adaptação - os tensionamentos em “Cidade Invisível”. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 20, n. 38, 2022. DOI: 10.55738/alaic.v20i38.752. Disponível em: <https://revista.pubalaic.org/index.php/alaic/article/view/752>. Acesso em: 28 jan. 2025.

CLUTE, John. Urban Fantasy. In: **The Encyclopedia of Fantasy**. Ed. John Clute and John Grant. 1st ed., v. 1. London: Orbit, 1997. 975-976. Print.

EKMAN, Stefan. Urban Fantasy. A Literature of Unseen. **Journal of the Fantastic in the Arts**, v. 27, n.3, 452-469, 2016. Disponível em: <https://gup.ub.gu.se/file/207020>. Acesso em: 21 ago. 2020.

EKMAN, Stefan. Crime Stories and Urban Fantasy. **CLUES. A Journal of Detection**, v. 35, n. 2, 48-57, Fall 2017. Disponível em: <https://gup.ub.gu.se/file/207786>. Acesso em: 10 ago. 2020.

FERNANDES, Auricélio Soares Fernandes. *Penny dreadful*: entre outsiders e monstros pós-modernos. **Revista Tropos: Comunicação, Sociedade e Cultura**, v. 9, n. 1, julho 2020.

GAGLIARDI, Lucas. El espejo de Pandora: Identidad y monstruosidad en Penny Dreadful. Brumal. **Revista de investigación sobre lo fantástico**, 4 (1), 35-56. En Memoria Académica. Disponível em: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.7333/pr.7333.pdf. Acesso em 13/04/2019.

HOLMES, Jeannie. **Writing Urban Fantasy**. Artigo online. Disponível em: <http://www.jeannieholmes.com/>. Acesso em 09 ago. 2020.

LEMONS, Ligia Prezias; ARAB, Analú Bernasconi. Gêneros do discurso e televisão transmídia: a série Cidade Invisível. **Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**. 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – VIRTUAL – 4 a 9/10/2021.

MACHADO, Nicole Donato Pinto. A sexualidade feminina em Penny Dreadful: rompendo com o padrão de mulher na era Vitoriana e no cinema. **Revista Iniciacom**, v. 7, n. 1, 2018. Disponível em: <http://portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/iniciacom/article/view/2957>. Acesso em: 21 ago. 2020.

MANNOLINI-WINWOOD, Sarai. **Theorizing the Emergent Subgenre of Urban Fantasy**. Documento online. Disponível em: https://www.academia.edu/36334139/Theorizing_the_emergent_subgenre_of_urban_fantasy. Acesso em: 09 ago. 2020.

MANDELO, Brit. Is it Urban Fantasy? **Tor.com**. Disponível em: <https://www.tor.com/2010/07/07/is-it-urban-fantasy-charles-stross-laundry-files/>. Acesso: em 09 ago. 2020.

MCLENNON, Leigh M. Defining Urban Fantasy and Paranormal Romance: Crossing Boundaries of Genre, Media, Self and Other in New Supernatural Worlds. **Refractory**, v. 23, 2014. Disponível em: <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/06/26/uf-mclennon/>. Acesso em 09 ago. 2020.

MONTECUBIO-IBÁÑEZ, Lourdes. Penny Dreadful (2014-2016). Postmodern mythology and ontology of otherness. **Communication and Society**, v. 33, n. 1, 15-28, 2020. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/338464106_Penny_Dreadful_2014-2016_Postmodern_mythology_and_ontology_of_otherness_Communication_Society_331_pp15-28_2020. Acesso em: 21 ago. 2020.

SCHÄFFER, Dennis. Nosferatu Revisited: Monstrous Female Agency in *Penny Dreadful*. **Gender Forum**, Special Issue, Issue 60, 1-2, 2016.

SHMITT, Juliana Luiza de Melo. **Repercussões do macabro no romantismo brasileiro**. Tese (Doutorado). São Paulo: Universidade de São Paulo, 2014.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2010

Filmografia

CIDADE Invisível (CARONE; JORDÃO, 2021), Brasil.

PENNY Dreadful (LOGAN 2014), Estados Unidos.

MÍDIAS, FANTASMAS E PERCEPÇÃO: HORROR E SIMULAÇÃO EM *WE ARE ALL GOING TO THE WORLD'S FAIR*

Gustavo Furtuoso¹
Gabriela Borges Martins Caravela²

Resumo:

O horror tem como um de seus traços centrais a intenção de chocar, assustar ou afetar sua audiência, característica que propiciou um movimento de constante renovação no gênero (Hart, 2020). Ao longo das décadas, seus filmes questionam novas tecnologias e potencialidades expressivas para tratar das incertezas trazidas com as mudanças sociais e tecnológicas (Rendell, 2023). Se o cinema treinou os indivíduos para as sensibilidades do mundo moderno (Benjamin, 1936), o horror, enquanto fenômeno entre-mídias na contemporaneidade, torna-se campo privilegiado para inserir na linguagem cinematográfica as sensibilidades trazidas com dispositivos de mídia mais recentes. Na era da midiatização (Sodré, 2014), tais dispositivos não apenas mediam nossa relação com a realidade, como também são instâncias criadoras do real. Este artigo aciona os conceitos de simulação e hiper-realidade (Baudrillard, 1986) em uma análise do filme *We Are All Going to the World's Fair* (Schoenbrun, 2021) para discutir como a apresentação de temas tradicionais do horror - como o desconhecido, o imponderável e o sobrenatural - é reconfigurada pela maneira como a tecnologia altera nossa percepção e concepção do real.

Palavras-chave: Horror; Percepção; Mídias; Pós-cinemas; *We're all going to the world's fair*.

MEDIA, GHOSTS AND PERCEPTION: HORROR AND SIMULATION IN *WE ARE ALL GOING TO THE WORLD'S FAIR*

Abstract:

Horror has as one of its central traits the intention to shock, scare, or affect its audience, a characteristic that has led to a constant renewal of the genre (Hart, 2020). Over the decades, its films have questioned new technologies and expressive potentials to address the uncertainties brought about by social and technological changes (Rendell, 2023). If cinema has trained individuals for the sensibilities of the modern world (Benjamin, 1936), horror, as an intermedia phenomenon in contemporary times, becomes a privileged field for incorporating into cinematic language the sensibilities introduced by more recent media devices. In the era of mediatization (Sodré, 2014), such devices not only mediate our relationship with reality but also act as creators of reality itself. This article engages with the concepts of simulation and hyperreality (Baudrillard, 1986) in an analysis of the film *We Are All Going to the World's Fair* (Schoenbrun, 2021) to discuss how the presentation of traditional horror themes—such as the unknown, the imponderable, and the

¹ Gustavo Furtuoso é mestrando em Comunicação pelo PPGCOM/UFJF e graduado em Jornalismo pela mesma universidade. Além de realizador audiovisual, integra os grupos de pesquisa Comunicação, Arte e Literacia Midiática (UFJF), Observatório da Qualidade no Audiovisual (UFJF) e a rede Obitel Brasil (Rede Brasileira de Pesquisadores da Ficção Seriada Televisiva). E-mail: gfurtuoso@gmail.com.

² Gabriela Borges Martins Caravela é Professora Adjunta na Universidade do Algarve e docente no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF. E-mail: gaborges@ualg.pt.

supernatural—is reconfigured by the ways in which technology alters our perception and conception of reality.

Keywords: Horror; Perception; Media; Post-cinema; *We're All Going to the World's Fair*.

Introdução

Na era analógica, não era incomum pessoas acreditarem que um vulto no fundo de uma fotografia poderia ser a materialização ou vestígio de um ser sobrenatural - a ponto de se assustarem verdadeiramente com isso. Atualmente, um borrão em uma foto digital é mais provável de ser entendido como uma sujeira na lente ou qualquer outro erro de captura do que um registro do inconcebível. De manchas presentes em fotografias a mensagens de texto chegando pelas redes sociais, os fantasmas que assombram cada geração tomam as formas e características das mídias disponíveis a eles (Rendell, 2023). Enquanto gênero, o horror é capaz de dar forma aos medos e ansiedades de cada época a partir de suas respectivas noções de monstros ou fantasmas (Hart, 2020). Ao transicionarmos de uma ontologia fotográfica da imagem para uma digital, o sentimento gerado por um suposto espírito revelado numa fotografia também se deslocou para outras formas de mídia, porém não sem suas devidas adaptações.

Conforme nossas formas de percepção são transformadas, altera-se também as formas que filmes de horror têm de nos assustar. Intrínseco ao gênero é seu esforço constante de transgredir convenções em busca de novas maneiras de chocar a audiência. Justamente por isso, o horror costuma ser o primeiro campo a interrogar novas tecnologias e as oportunidades narrativas e formais trazidas por elas (Daniel, 2020). Isso pode ser observado em obras dos subgêneros *found footage* ou *desktop horror*, que utilizam a popularização do vídeo digital doméstico e da navegabilidade em rede, respectivamente, como elementos geradores de medo ou ansiedade em suas narrativas. Parte do enorme sucesso de *A Bruxa de Blair* (Myrick, Sánchez, 1999) se deu pelo fato de que, pela estética amadora e filmagem com câmera na mão em primeira pessoa, o filme tornou-se convincente como registro de um fato real para muitas pessoas, num breve exemplo de como recursos técnicos e estilísticos podem ser utilizados de forma criativa por realizadores de horror para acionar medos ao longo das épocas. Isso também evidencia como as mudanças tecnológicas e nas formas de percepção atualizam repetidamente as possibilidades para o gênero.

Este esforço gera uma dinâmica de constante renovação nas formas de se produzir horror, e isso demanda que o público também acompanhe e assimile todas essas transformações. A maneira com a qual se assiste a um filme de horror não é a mesma de outros filmes. No cinema clássico, a decupagem das cenas é pensada de modo a preservar uma noção de previsibilidade (Metz, 1972; Bordwell, 2013). É certo que o filme nos dará todas as informações necessárias para que

se acompanhe a narrativa de maneira fluida e tranquila. O espectador não deve ficar desorientado ou, menos ainda, questionando o uso de diferentes elementos constitutivos da obra durante sua fruição.

Enquanto num filme tradicional esperamos que haja uma predominância da coerência entre os diferentes elementos - a maneira como o tempo e espaço são representados, por exemplo - num filme de horror é comum que um assassino esteja em um local que seria altamente incoerente ou improvável. Não é que o gênero seja despreocupado com sua construção de sentido, mas que esta se dá de outra forma. O eixo central que orienta os recursos fílmicos é a intenção de dirigir-se ao corpo do espectador em busca de efeitos diretos (Hart, 2020). Assim, a lógica coesiva do universo diegético pode acabar descendo a um segundo plano se, com isso, o filme consegue nos dar um susto que não estávamos esperando. Obras de horror podem chegar, inclusive, a violar propositalmente regras estabelecidas da narrativa clássica em busca de tais efeitos. Algumas dessas violações, em diferentes obras e diferentes momentos da história, foram tão influentes na linguagem cinematográfica que representam espécies de marcos na transformação da relação entre espectador e obra.

Diversos realizadores aproveitaram as regras estabelecidas pelo cinema para subvertê-las em busca do choque, na intenção de provocar um efeito específico em seu público (Daniel, 2020). Podemos citar *O Gabinete do Dr. Caligari* (Wiene, 1920), expoente do expressionismo alemão que influenciou fortemente o que veio a se tornar o cinema de horror. O filme abriu mão de uma estética realista para trazer cenários tortuosos, sombras demarcadas e caracterizações exageradas, experimentando com elementos do espaço pró-fílmico para capturar em seu estilo a sensação de temor e paranoia experienciadas na Alemanha do pós Primeira Guerra. Tal inovação ultrapassa a “tendência estéril de copiar o mundo exterior” (Werfel, 1935 apud Benjamin, 1936) e contribuiu para a tomada de consciência da capacidade única que o cinema possui, enquanto meio, de representar o sobrenatural, o fantástico e o maravilhoso.

Com o tempo, tais experimentações ultrapassaram o pró-fílmico e passaram a ser incorporadas na montagem (Daniel, 2020). Quando Hitchcock nos mostra Norman Bates esfaqueando Marion Crane no chuveiro, em uma das cenas mais memoráveis da história do cinema, o assassino ataca a própria câmera tanto quanto a personagem em tela. Filmes como *Psicose* (Hitchcock, 1960) fizeram uso dos recursos cinematográficos para violentar não somente os personagens dos filmes, mas também seus espectadores, na tentativa de manter a surpresa e o choque como parte da experiência fílmica. Os cortes feitos pela lâmina são acompanhados por cortes ágeis e frenéticos na edição, tomados a partir de ângulos não convencionais. Isso, somado à trilha sonora alarmante, configura um verdadeiro golpe direcionado ao espectador. As escolhas de

enquadramento, som e montagem dessa sequência não são explicadas por uma noção clássica de cinema ou espectadorialidade, mas pela intenção de provocar efeitos diretos no público.

Figura 1: O assassino ataca a câmera em *Psicose*



Fonte: captura de tela (Hitchcock, 1960)

Nas décadas posteriores à *Psicose*, tal tipo de construção tornou-se cada vez mais comum. O sucesso de *Halloween* (Carpenter, 1978) trouxe um ciclo de *slashers*³ que conseguia apresentar seus vilões de carne e osso de forma ameaçadora ao renunciar às noções tradicionais de construção diegética. O jeito com que Michael Myers se movimenta no extracampo não é coerente com os eventos da trama em diversos momentos da franquia, mas isso permite que o filme nos assuste ao posicioná-lo para surgir, de súbito, de trás de uma cortina e acompanhado por uma ênfase na trilha sonora. O subgênero do *slasher* tinha muito menos interesse em uma construção profunda de personagens ou em desenvolver uma trama complexa do que em criar oportunidades para atacar a audiência indefesa na poltrona do cinema (Hart, 2020). Sob esta perspectiva, e com a popularização de tais composições, podemos dizer que o gênero do horror, a partir dos filmes *slasher*, criou um modo de exercitar as habilidades de percepção individuais ao abrir mão de uma história densa para substituí-la com uma trama mais simples, mas que criava oportunidades recorrentes para o choque.

Este artigo busca avançar nessa discussão, iniciada a partir da imagem cinematográfica, e trazê-la para a contemporaneidade ao questionar as maneiras com que o horror nos exercita para as percepções e sensibilidades na era da imagem digital. Para isso, será tomado como objeto de estudo o filme *We Are All Going to The World's Fair* (Schoenbrun, 2021) e a maneira como ele conjuga diversas materialidades imagéticas numa narrativa que mimetiza características do hipertexto. As

³ Posto de maneira simples, *slashers* são filmes em que um assassino acumula diversas vítimas até o momento de um embate final.

noções de simulação e hiper-realidade de Baudrillard (1986) são articuladas para discutir como a mediação dos dispositivos altera a nossa compreensão sobre a realidade e a própria forma de acessarmos ou criarmos o comum. Antes disso, porém, é necessário refletir sobre alguns aspectos da relação entre mídias e percepção.

Tecnologia e sensibilidades no horror

Como apontado por Benjamin (1936), o modo de vida de cada sociedade muda de forma concomitante a suas formas de percepção do mundo. A chegada da fotografia não mudou apenas nossa forma de representar pessoas e coisas, mas a própria base da relação que temos com elas. A necessidade imperativa da memória e do olhar atento às cores e formas diminui conforme a criação de imagens passa a ser feita de maneira técnica ao invés de manual. Embora haja um processo de legitimação até que novas formas expressivas sejam institucionalizadas como arte, o fato central é que tais formas expressivas alteram o próprio núcleo a partir do qual todas as formas artísticas partem. A fotografia não apenas precisou estabelecer-se enquanto campo artístico, mas a pintura e o desenho também tiveram que se reconfigurar e adaptar-se ao novo contexto.

Machado (2007) estende à arte contemporânea o raciocínio de Benjamin com relação à fotografia e ao cinema. O ponto não é saber se um programa de televisão ou um jogo de videogame podem ser considerados arte, mas entender que a mera existência de tais objetos na vida social alteram as noções tradicionais sobre o que se considera arte e quais são suas possibilidades no momento histórico em questão. Conforme alteram-se os suportes e as maneiras de produção, conforme são transformados os estímulos aos quais estamos suscetíveis, muda-se o próprio olhar do artista e da audiência em relação ao mundo. “Novas sensibilidades, novos problemas de representação, novos conceitos estéticos e novas formas de compreender o mundo estariam sendo introduzidos em consequência da presença cada vez maior de recursos, processos e mediações tecnológicas na criação artística de nosso tempo” (Machado, 1997, p. 288).

Tratando das possibilidades artísticas que se projetam a partir das novas formas de mídia, Machado (1997) elenca alguns fatores que propiciaram este cenário de experimentação, como o diálogo entre informática e arte e os avanços nas telecomunicações, que acelerou a velocidade com que informações, produtos e ideias circulam na sociedade. Tais transformações, de motivação tecnológica, trouxeram também alterações a nível psicológico. O homem contemporâneo é avassaladoramente mais consciente sobre a complexidade do pensamento e da vida, de modo geral, que seus antecessores de poucas gerações atrás. As relações humanas, os problemas e a própria forma de existir no mundo tornam-se cada vez mais densos e intrincados, e as mídias acompanham tal crescimento em complexidade. O poder de processamento de dados dos computadores permitiu

a formação do que chamamos de hipermídia, textos não-lineares que se expandem e se interconectam, abrindo diferentes caminhos de leitura. Para a fruição desses hipertextos, os indivíduos tiveram que se adaptar, desenvolvendo novos parâmetros de leitura e novas formas de construir o pensamento. A natureza mutante das telas, que podem exibir, ao mesmo tempo, transmissões de televisão, jogos online, livros em pdf e obras de arte generativa, incorpora na própria operacionalidade do aparato o desafio de ter que controlar e assimilar um fluxo desordenado e frenético de imagens, sons e funcionalidades.

Tais mudanças remetem ao conceito de *sense ratios*, desenvolvido por McLuhan (1964), que se refere a forma como as novas tecnologias transformam o equilíbrio entre nossos sentidos e, portanto, nossa forma de perceber o mundo. Se a cultura oral favorece a importância da escuta e da memória, a escrita trouxe a hegemonia da visão e da percepção linear do mundo. O autor explica que tais mudanças não costumam ser percebidas pelos indivíduos, ao passo que nos atualizamos constantemente à medida em que somos submetidos a mensagens de diferentes formas de mídia. No entanto, a este desequilíbrio dos sentidos é contraposto um processo de familiarização que acaba por nos acostumar a essas novas dinâmicas. Uma das principais funções sociais do cinema, de acordo com Benjamin (1936) foi justamente "criar um equilíbrio entre homem e aparelho [...] não apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho (Benjamin, 1936, p.189)". Este equilíbrio é necessário pois tais aparelhos passam a mediar a nossa percepção de mundo. Nosso olhar se amplia com o zoom da câmera fotográfica. Nossos ouvidos se multiplicam com a chegada de gravadores e microfones.

Os diferentes elementos que os dispositivos midiáticos extraem da realidade e a maneira com que o fazem são, muitas vezes, externos ou alienígenas à nossa sensibilidade humana. Não conseguimos ver com nossos olhos o que um telescópio é capaz de enxergar no espaço ou decompor um movimento em câmera lenta como uma série de fotografias é capaz de fazer. Como aponta Sobchack (1992), as novas materialidades da comunicação não apenas simbolizam, mas constituem, por si mesmas, uma alteração radical em nossas consciências temporais e espaciais, uma mudança profunda em nosso senso de presença corpórea no mundo. A memória é ampliada pelas possibilidades de armazenamento de dados, a velocidade de pensamento com o processamento dos computadores e a instantaneidade da internet. E para trazer o equilíbrio de volta à balança, é necessário prática. "O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana" (Benjamin, 1936, p.174). Ao interagir com o livro, o rádio, o cinema e o computador, o ser humano foi desenvolvendo as habilidades necessárias para dominar cada uma dessas formas de mídia.

Retomando o exemplo de *Psicose*, podemos perceber a maneira como sua edição se relaciona a valores como a ruptura, a descontinuidade, o choque. Um modo de ver o mundo que se assemelha aos estímulos que a geração da época recebia - a interrupção de um programa televisivo pelos comerciais, a buzina de um carro que grita quando freia bruscamente diante da faixa de pedestres. Este é um tipo de fruição menos previsível que o da narrativa clássica, e passamos a aceitar a possibilidade de sermos surpreendidos por algo que irrompe na tela para nos assustar em meio a experiência fílmica.

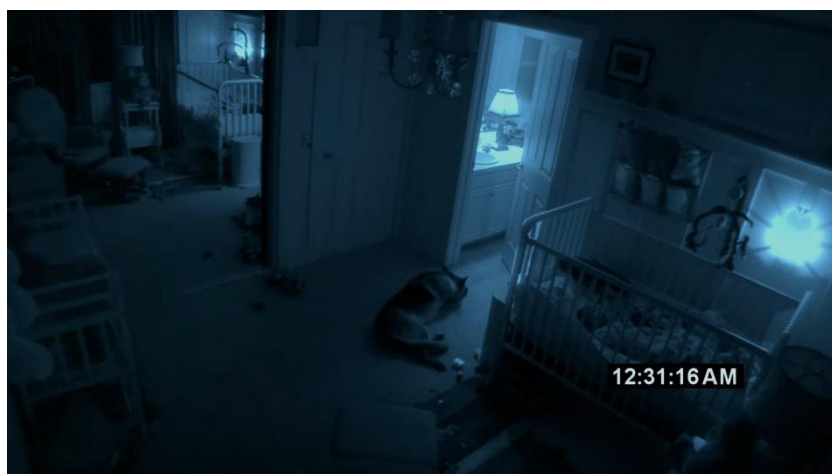
Se o número de estímulos é maior nas ruas, também o é nos filmes. Se a falta de linearidade, a desorientação e a pluralidade são características da comunicação mediada por dispositivos, essas características também podem ser encontradas nos próprios textos e modos de leitura instaurados por eles. Como apresentado, os realizadores do cinema de horror sempre estiveram comprometidos com o questionamento das tecnologias para experimentar novas formas de afetar a audiência (Rendell, 2023). Isso foi verdade no século passado, enquanto a linguagem cinematográfica começava a treinar suas audiências para a lógica do filme, assim como é verdade hoje. Ciclos do horror como os *slashers*, os filmes de *found footage* e *desktop horror*, configuraram subgêneros que, ao estabelecer um padrão e brincar com suas variações, treinavam as audiências para as sensibilidades instauradas por cada uma das épocas e seus dispositivos tecnológicos, como a câmera na mão, o vídeo doméstico e as conexões pela internet.

Em sua atual fase, o gênero continua incorporando novas formas de mídia e modos de percepção em suas tentativas de afetar o público. Se, no último século, falar de horror audiovisual era basicamente falar de cinema, agora ele se configura como um fenômeno entre-mídias, definido de modo multiplataforma e reunindo uma série de inovações, tendências e clichês provenientes de uma variedade de fontes (Hart, 2020). Jogos de videogame e programas de televisão, assim como gifs, vídeos de Youtube e transmissões ao vivo, ganharam mais importância e influência na produção de horror. Filmes como *Host* (Savage, 2020) utilizam a estética de reuniões virtuais para desestabilizar a noção de controle que temos quando navegamos na internet (Ferraraz, Cánepa, 2021). No filme, uma chamada do aplicativo Zoom é invadida por uma entidade sobrenatural que passa a matar todos aqueles que estão conectados. Mais que remeter a um medo de espíritos ou fantasmas, o filme questiona a navegabilidade que temos entre telas e a veracidade das imagens e sons mediados por dispositivos eletrônicos, evocando uma desconfiança sobre nossa presença no mundo virtual e a vulnerabilidade a que estamos submetidos nesses ambientes e que muitas vezes não buscamos reconhecer.

Associado a adjetivos como digital, interativo, lúdico, conectado, móvel, social, algorítmico, convergente e ambiental, o horror pós-cinematográfico se define principalmente a

partir de um escorregamento entre meio e diegese (Denson, 2020). O medo não é evocado apenas nas histórias ou imagens veiculadas por dispositivos de mídia, mas através das próprias mídias. Exemplo disso é o filme *Ringu* (Nakata, 1998), em que a fita de vídeo VHS é o próprio meio pelo qual a maldição é transmitida. Assistir ao vídeo é, literalmente, fatal neste caso. O mesmo pode ser pensado sobre câmeras de vigilância, chats online, jogos eletrônicos e qualquer outro meio que passa a ter alcance e relevância nas formas de se comunicar e perceber ou capturar o mundo. *Atividade Paranormal* (Peli, 2007) é outro filme que dialoga com essa característica do horror contemporâneo. Na trama, um casal utiliza câmeras de vigilância instaladas em sua casa na tentativa de visualizar uma entidade sobrenatural que supostamente está os assombrando. A composição imagética utilizada no filme não é nada convencional: planos estáticos, tomados de ângulos não convencionais e que duram muitos minutos sem que aparentemente nada esteja acontecendo. A obra não tenta recriar a linguagem clássica do cinema para nos fazer imergir na história, mas oferecer uma experiência de analisar cada pedaço da imagem, cada balançar de cortinas, cada sombra que se move na tentativa de visualizar um indício do fantasma. A experiência vivida pelos personagens de tentar pausar a imagem, acelerá-la e rebobiná-la na tentativa de analisar horas e horas de filmagens é replicada por nós, que tentamos enxergar através dessas imagens geradas por dispositivos alguma comprovação de algo que possa estar acontecendo.

Figura 2: Uso da câmera de vigilância em *Atividade Paranormal*



Fonte: captura de tela (Peli, 2007)

O filme, sucesso de bilheteria justamente por brincar com essa possibilidade de que aparelhos possam captar sinais do além que são invisíveis aos nossos olhos, representa uma maneira criativa do horror de experimentar com as possibilidades do audiovisual para além das regras estabelecidas. Com a estética das câmeras de vigilância e a tentativa de provar a existência de algo ao captá-lo em imagem, o filme nos toca em um ponto que diz respeito à nossa própria capacidade de ver e compreender o mundo ao nosso redor. A imagem eletrônica nem mesmo é uma imagem

real para nós no sentido de ser algo material, direto, que podemos captar a partir de nossos olhos (Machado, 1997). Ela depende, necessariamente, de um dispositivo eletrônico que cria pixels que serão conduzidos como informação em circuitos e reorganizados em uma tela para que, aí sim, sejamos capazes de - de fato - vê-la. Assim, ao tentar provar a existência de algo a partir de uma imagem eletrônica, virtual, *Atividade Paranormal* nos mostra que a própria base do que entendemos como realidade e das maneiras que temos de acessá-la foi reconfigurada a partir dos dispositivos midiáticos. E, se avançarmos para o advento da imagem gerada por computador e, mais recentemente, das imagens geradas por inteligência artificial, entramos num questionamento contrário. Se os personagens do filme tentam provar algo pela captura em imagem/vídeo, hoje a existência de um vídeo não é prova de nada, uma vez que os processos de manipulação e criação se tornaram tão acessíveis. A transição técnica entre a imagem fotográfica e a imagem digital trouxe também uma transformação ontológica sobre a própria natureza dessas imagens e a forma como nos relacionamos com elas.

O deslizamento entre meio e diegese de que fala Denson (2020) é uma das formas com as quais o horror se adaptou ao ecossistema midiático contemporâneo, incorporando tal perspectiva em experimentações formais e narrativas na tentativa de desestabilizar a relação pacífica entre obra e espectador. Se as mídias agora constituem uma nova realidade, a qual temos acesso a partir da mediação de uma série de dispositivos, o horror consegue questionar este acesso e controle a partir de obras que nos fazem refletir sobre as limitações que temos diante deste novo *bios* midiático e de como a realidade agora se dá entre as constantes modulações que ocorrem entre mundo visível e mundo virtual.

O horror da simulação

Mais que mediar nossa relação com realidade, os dispositivos midiáticos hoje são capazes de produzir realidades próprias. A discussão feita acima não se restringe apenas à fotografia e às percepções visuais, mas configura um movimento maior, que perpassa todas as esferas da cultura e do social. A pixelização e a informatização (Machado, 1997) reescrevem o mundo a partir de bits e códigos e nos apresentam uma nova realidade que se ergue para além de nossos olhos e ouvidos. A imagem eletrônica não mais é prova da existência de coisas visíveis, mas torna-se explicitamente uma forma de produção do visível. Ela não é mais paisagem a ser contemplada, mas texto, que deve ser lido e interpretado.

Diferentemente da mediação, na qual algo se coloca entre o indivíduo e o mundo para construir conhecimento, na midiatização a ontologia desta relação desaparece (Sodré, 2013). O *bios virtual* gerado por essa midiatização é um fato social completo, permeia economia, política e cultura.

Não é um ambiente onde as relações humanas funcionam sobre uma prática técnica, mas a própria técnica que se converte em um território composto integralmente por informação. Nessa conversão, a oposição entre sujeito e objeto passa por rupturas significativas.

As reflexões de Sodré sobre a midiaticização já estavam presentes nas observações de Baudrillard (1986) que antecederam o desenvolvimento e popularização da internet. O autor refletia sobre as transformações que mídias como o cinema e, principalmente, a televisão trouxeram ao nosso modo de compreender e falar sobre a realidade:

Há que pensar nos media como se fosse, na órbita externa, uma espécie de código genético que comanda a mutação do real em hiper-real, assim como o outro código, o micromolecular, comanda a passagem de uma esfera genérica, do sinal programado. É todo o modo tradicional de causalidade que está em questão: modo perspectivo, determinista, modo activo, crítico, modo analítico - distinção da causa e do efeito, do activo e do passivo, do sujeito e do objeto, do fim e dos meios. É sobre este modo que pode dizer-se: a televisão olha-nos, a televisão manipula-nos, a televisão informa-nos... Em tudo isso fica-se tributário da concepção analítica dos media, a concepção de um agente exterior activo e eficaz, a concepção de uma informação perspectiva tendo como ponto de fuga o horizonte do real e do sentido. (Baudrillard, 1986)

Baudrillard (1986) caracteriza o hiper-real como sendo algo que não se compara com nenhuma instância, seja positiva ou negativa. Não é racional, apenas operacional. Quando a curvatura do espaço deixa de ser a verdade e o real, entra-se na era da simulação, e a precessão dos simulacros indica uma subversão na lógica de percepção do mundo. Se antes desbravava-se o território para construir o mapa, hoje o mapa define a maneira com que será desbravado um território. "Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo processo real pelo seu duplo operatório [...] O real nunca mais terá oportunidade de se produzir" (Baudrillard, 1986, p.9). Imagens, teorias e modelos que nos antecederam passaram a moldar a maneira como enxergamos a realidade ao ponto de perdermos o referencial dessa suposta realidade bruta e crua de onde partiu-se de início. Numa era do simulacro, torna-se impossível discernir entre o que é real e o que é simulado. Dentre vários exemplos, o autor discute o caso da família Loud, que teve seu cotidiano televisionado e transformado em entretenimento para a sociedade estadunidense. Após a realização do programa e o distanciamento entre os membros da família, questionou-se se os desentendimentos que ocorreram foram causados pela presença das câmeras ou se era algo já latente em sua própria dinâmica familiar.

Nem um, nem outro. Para Baudrillard (1986), ao permitir ser atravessada pela lógica do entretenimento televisivo, a família Loud já se tornou algo que não é nem real, nem falso: tornou-se hiper-real. Ao entrar na dinâmica de serem filmados, os indivíduos adentraram uma simulação de si mesmos que possui base tanto em suas próprias essências quanto em seu imaginário e repertório televisivo:

Mais interessante é o fantasma de filmar os Loud como se a TV lá não estivesse. O triunfo do realizador era dizer: "Eles viveram como se nós lá não estivéssemos." Fórmula absurda, paradoxal - nem verdadeira, nem falsa: utópica. O "como se nós lá não estivéssemos" sendo equivalente ao "como se você lá estivesse". Foi esta utopia, este paradoxo, que fascinou os vinte milhões de telespectadores, muito mais que o prazer "perverso" de violar uma intimidade. Não se trata de segredo nem de perversão na experiência "verdade", mas de uma espécie de arrepio do real, ou de uma estética do hiper-real, arrepio de exactidão vertiginosa e falsificada, arrepio de distanciação e de ampliação ao mesmo tempo, de distorção de escala, de uma transparência excessiva. (Baudrillard, 1986, p.40-41)

A imagem gerada pelo programa disputa com a própria realidade - e, neste caso, vence, ou melhor, convence. Se já na era do *broadcasting* tais efeitos eram identificáveis, com a polifonia avassaladora trazida pela cultura digital e uma produção de imagens cada vez maior, a ameaça que se deu sobre a família televisionada - a ameaça do modelo - multiplica-se exponencialmente. O autor utiliza termos como fantasma e arrepio para descrever o paradoxo da experiência vivida pela família Loud. Este arrepio é o que busca o horror ao incorporar novos dispositivos midiáticos em suas narrativas e estética. A filmografia da diretora estadunidense Jane Schoenbrun trata justamente deste horror da simulação, da possibilidade de estarmos vivendo uma realidade que não é - essencialmente - real. Seu filme mais recente, *I Saw the TV Glow* (Schoenbrun, 2024) narra a história de dois adolescentes que imergem de maneira tão profunda no universo ficcional de uma série televisiva que passam a acreditar que ela é real e suas vidas são simulações. O filme trabalha questões da adolescência e adoecimento mental ao mesmo tempo que explora a relação seriada, constante e próxima que temos com a televisão, evidenciando o fato de que ela se torna uma instância criadora de realidades para nós.

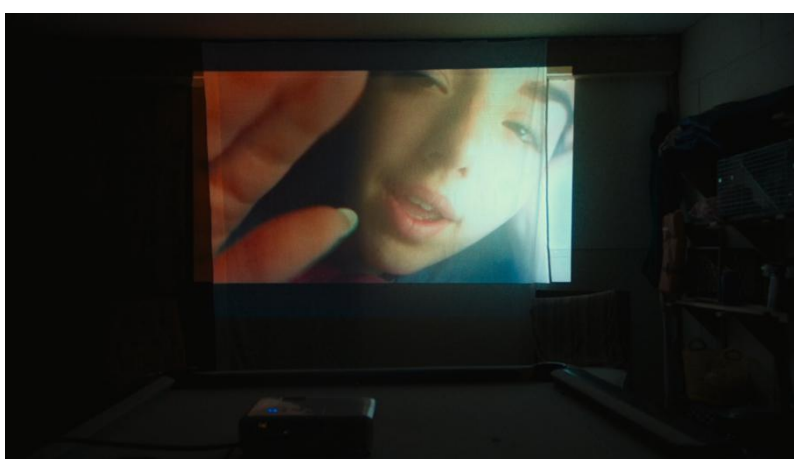
Tal discussão, porém, é ainda mais notável em seu longa de estreia *We Are All Going to The World's Fair*, lançado em 2021. No filme, uma garota adolescente e solitária chamada Casey decide participar do *World's Fair Challenge*, um *creepypasta*⁴ que supostamente provoca efeitos sobrenaturais em seus participantes. A primeira etapa consiste em repetir a frase "*I want to go to the World's Fair*" três vezes em frente à câmera e, em seguida, assistir a um vídeo macabro com luzes piscantes que ativa o desafio. Então, o participante deve documentar sua experiência e os efeitos que passa a sentir em vídeos publicados na internet. A partir disso, outras pessoas podem interagir com ele, intensificando a sensação de que o desafio é real e que produz efeitos verídicos. Após entrar no desafio e começar a narrar o que tem sentido, Casey passa a interagir com JLB, um perfil misterioso que passa a acompanhar seus conteúdos.

O filme de horror psicológico com elementos experimentais reflete justamente como a mediação por dispositivos eletrônicos é necessária para nossa mera existência em ambientes

⁴ termo da internet que se refere a histórias de terror curtas e fictícias, difundidas online, frequentemente apresentadas como se fossem relatos reais.

virtuais e como isso afeta as relações sociais no mundo real. Ao longo de todo filme, a única interação humana que acontece fora das telas é quando o pai de Casey grita de madrugada para que ela abaixe o volume do computador - interação que acontece à distância, apenas ouvimos sua voz reclamando no andar de baixo. Todas as outras vezes que Casey interage ou se comunica com alguém é por meio da internet. A narrativa apresenta a adolescente como uma pessoa extremamente solitária, sem a atenção de amigos ou família. O único momento de conforto ou carinho que tem é quando coloca um vídeo de sua mãe, que faleceu anos atrás, falando com a câmera como se falasse com ela, fazendo carinho em seus cabelos [Figura 3]. Novamente, uma relação mediada por dispositivos eletrônicos, desta vez, com valor de culto, uma memória que se materializa tecnicamente em imagem e som.

Figura 3 - Projeção da mãe de Casey falando com a câmera



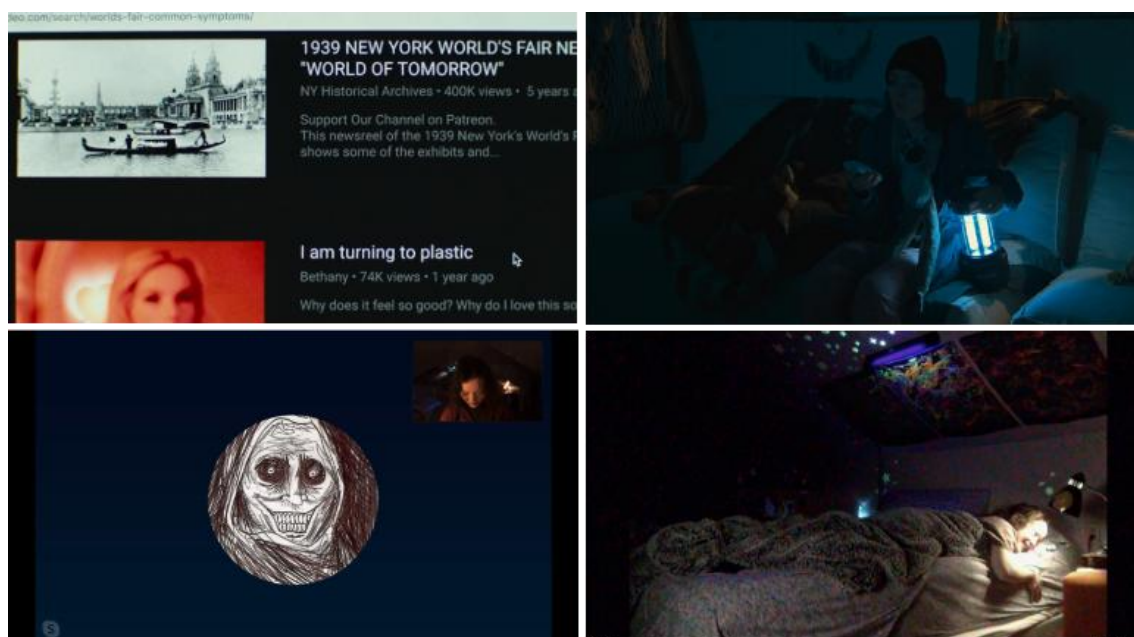
Fonte: Captura de tela (Schoenbrun, 2021)

As relações sociais para Casey não se dão no nível presencial, mas virtual. A maior parte de seu cotidiano, as coisas que faz, as pessoas com quem fala, estão acessíveis através de seus dispositivos. Tanto que o filme nos apresenta um fluxo variado e imprevisível de imagens diferentes: algumas são captadas pela câmera do filme e representam a realidade cotidiana de Casey, outras são vídeos feitos pela personagem sendo executados em uma tela de computador, outras ainda são interfaces de redes sociais onde ela assiste a vídeos de terceiros ou faz chamadas via Skype. O filme reflete, em sua própria textura, em sua própria forma de produção de imagens, a realidade experienciada por Casey e instaurada a partir da navegação na internet.

Na Figura 4, o primeiro frame corresponde à captura de tela da interface do Youtube, enquanto o frame de baixo traz a interface - do Skype - porém também com a imagem de webcam da personagem. O segundo frame de cima representa a realidade objetiva da diegese, capturada pela câmera que funciona como entidade narradora invisível daquele universo; já a inferior, é a reprodução de um vídeo que a própria personagem fez de si mesma dormindo. Com tantas iterações

diferentes, vemos Casey tanto como uma pessoa, quanto como uma imagem. No fim das contas, com o embaralhamento criado pela edição, não faz diferença: ela e sua imagem tornam-se equivalentes, uma não é mais real que a outra. E o filme aborda tal efeito não apenas imageticamente, mas tematicamente ao questionar como a identidade da garota passa a ser transformada a partir de sua encenação.

Figura 4 - Frames com imagens de naturezas distintas utilizadas no filme



Fonte: Captura de tela (Schoenbrun, 2021)

A lógica empregada pela decupagem e montagem do filme reflete a dinâmica vivida por Casey e por nós ao lidarmos com distintos fluxos de imagens em nossas vidas. É a lógica da hipermídia:

Com base na arquitetura não linear das memórias de computador, pode-se hoje conceber obras em que textos, sons e imagens estariam ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, podendo ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor possibilidades instáveis em quantidades infinitas (Machado, 1997).

Não é que *We Are All Going to the World's Fair* nos possibilita de maneira técnica diferentes caminhos pelos quais decidimos como e quando percorrer, mas ele captura na experiência fílmica a dinâmica instaurada por este tipo de sensibilidade. Machado (1997) ressalta que um texto hipermidiático não exprime um conceito ou verdade única, como o faz a escrita ao compor uma linha de raciocínio. Ele possibilita uma experiência que se abre e se adapta ao pensamento e à imaginação. Um processo vivo, polissêmico, paradoxal e em constante transformação. Não é apenas que a hipermídia deu ao indivíduo maior liberdade e autonomia através da interatividade, mas que sua forma de representar o mundo é uma representação mais próxima da consciência e imaginação humanas do que a lógica linear da escrita. Assim, ao elevar as imagens das telas vistas pela

personagem ao mesmo patamar das imagens tidas como reais, representativas do universo diegético, o filme nos questiona sobre o próprio peso que damos às imagens midiáticas em nosso dia a dia, confrontando-nos com o fato de que elas configuram acontecimentos reais, compartilhados e que delas resultam efeitos e repercussões.

O *World's Fair Challenge* é um MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*), dinâmica lúdica e ficcional em que os jogadores utilizam vídeos e histórias como bases para sua interpretação e dão, a partir da interação entre uns e outros, uma sensação de realidade àquilo que interpretam. Porém, assim como os Loud no exemplo de Baudrillard (1986), Casey não tinha consciência de que estava criando uma simulação de si mesma ao adentrar no desafio. Ou melhor, tanto ela quanto os Loud sabiam o que queriam fazer e como se portar diante das câmeras, mas não tinham plena consciência de que a própria presença das câmeras afetava também as decisões que tomavam, a maneira como pensavam e os parâmetros que tinham para suas próprias ações e dos outros. “É a TV que é a verdade dos Loud” (Baudrillard, 1986, p. 42), assim como o desafio tornou-se a verdade de Casey.

Este saber o que fazer diante das câmeras vem da consciência da mudança que os dispositivos de mídia causam à quem interpreta a si mesmo diante deles. Benjamin (1936) já abordava a questão ao refletir como o rádio e o cinema demandam de seus intérpretes um novo processo de seleção. Não é sobre convencer uma plateia ao vivo a partir de gestualidades e tom de fala. É preciso decompor-se nas características do meio. Falar, mas falar ao microfone. Gesticular, mas gesticular à câmera. Pela máxima de McLuhan (1964), o meio é a mensagem. Se a mensagem que desejo transmitir é minha própria identidade, ao representarmos-nos diante do aparelho, tornamo-nos, de certa forma, o próprio meio. É o achatamento dos pólos de que fala Baudrillard (1986): impossibilidade da distinção entre causas e efeitos, ativo e passivo, sujeito e objeto. No caso do filme, não é possível distinguir as ações naturais de Casey das seleções que ela faz tendo em vista a captação de suas câmeras e microfones. Ao moldar sua personalidade com base nas relações virtuais que estabelece, a personagem cada vez mais absorve a lógica do desafio - extensão alegórica para a própria lógica do aparelho, de forma geral.

Na mitologia de *World's Fair*, após cumprir os requisitos de participação, as pessoas passam a experimentar uma variedade de efeitos distintos, tidos como sobrenaturais. Numa pesquisa no Youtube, Casey vê vídeos de pessoas que relatam não estarem sentindo seus corpos, estarem transformando-se em plástico ou desenvolverem asas. Alguns vídeos são nitidamente montagens feitas a partir de programas de edição ou filtros virtuais. Outros, são mais sutis e investem mais em um relato pessoal e detalhado do que sentem, numa espécie de desabafo que também indica preocupação com o que pode acontecer a elas. Casey passa, então, a produzir vídeos relacionando

fatos de sua história, - como o fato de ter sonambulismo na infância - com efeitos vistos em vídeos de outras pessoas. Ela cria uma narrativa de que, quando dorme, perde o controle de seu corpo, e que algo está tentando influenciar suas ações. Não sabemos se a história do sonambulismo é verdade. Nem se, quando ela faz transmissões ao vivo e se move de forma estranha durante o sono, ela está atuando ou realmente tendo um tipo de reação. Esta é a forma com a qual o desafio esmaece os contornos entre ficção e realidade, interpretação e sensação. Chega-se a um ponto em que a própria Casey perde o referencial do jogo.

Essa perda de referencial se dá a partir da superação da distinção entre filme como objeto e espectador como sujeito, o que Rendell (2023) chama de dialética da percepção. Existe uma reciprocidade entre o filme e a experiência de se assistir a ele. A fenomenologia fílmica é um campo de estudos que ganhou força com a ascensão de novas tecnologias pois ajuda a compreender de que forma estas reconfiguram a experiência, ajudando a refletir sobre as conexões entre consciência e corporalidade. As questões fenomenológicas não são mais marginais à teoria fílmica, ocupando na verdade uma posição cada vez mais central (Yacavone, 2016). Isso porque, ao mesmo tempo que atestam os aspectos cognitivos, narrativos ou culturais dos filmes - vertentes historicamente mais privilegiadas -, também atualizam as maneiras de interpretar a experiência promovida pelo filme, ou seja, quais efeitos causam no espectador e como é a relação deste com a obra.

45

Rendell (2023) também ressalta a importância da abordagem fenomenológica pois permite analisar a reinscrição das possibilidades do cinema em novos formatos e tecnologias, visto que estes alteram as experiências vividas a um nível corporal. A possibilidade que os videogames trouxeram para o jogador - antes espectador - de ter agência sobre o universo explorado, reconfiguram a maneira como se relaciona com a mídia a um nível cognitivo e corporal. O corpo não é uma tela. Ele molda a nossa forma de ser e estar no mundo. Ao mesmo tempo, o corpo está no mundo e o mundo nos é corporalmente revelado (Gallagher, Zahari, 2021). Ao pensar a maneira como as novas mídias reconfiguram a experiência de fruição de narrativas e imagens, teorias do pós-cinema passam a se debruçar sobre os esforços que o horror historicamente tem buscado de questionar as possibilidades e potencialidades da tecnologia. Ao abordar a maneira como dispositivos transformam a experiência do usuário, nos atentam para as sensibilidades e modos de percepção que se transformam com ele.

Tais abordagens são importantes pois ajudam a perceber a complexidade e riqueza de obras de horror que muitas vezes são menosprezadas em detrimento de noções tradicionais de qualidade como complexidade narrativa, coerência espacial ou profundidade psicológica dos personagens. Sob a lente das teorias cinematográficas clássicas, principalmente as cognitivistas, que dominaram os estudos sobre horror por muitos anos, *We Are All Going to the World's Fair* pode

parecer um filme simples, que não possui tanto apreço por sua composição imagética ou que não estabelece um começo, meio e fim claros para os movimentos de enredo. No entanto, ao trazer questões sobre como o filme representa a experiência da navegabilidade em telas e os perigos que esta dinâmica pode trazer para uma jovem isolada e vulnerável, podemos perceber uma outra espécie de complexidade, uma outra lógica que rege a *mise-en-scène*, e que nos ajuda a refletir sobre as transformações sensíveis que essas mídias causam.

Após Casey postar seus primeiros vídeos, JLB, um perfil misterioso que descobrimos ser um homem de meia idade, passa a entrar em contato com ela e interagir no jogo, dizendo que sabe casos de pessoas que sentiram coisas parecidas e que ela está em perigo. Porém, os vídeos de Casey tornam-se mais intensos e ela passa a emitir sinais de alerta de que poderia ferir alguém ou a si mesma como parte do descontrole que aparentemente seu corpo tinha. É neste momento em que JLB faz uma chamada via Skype e quebra a quarta parede do jogo perguntando diretamente à adolescente se ela sabe que estão apenas participando de um MMORPG, se os efeitos que ela diz sentir são reais ou simulados. A garota mostra-se confusa. Percebemos que ela não sabia que a relação dos dois baseava-se num contrato implícito de simulação. No entanto, desconcertada, diz que sabia desde sempre e fica irritada com JLB por ele ter sequer cogitado que ela estava falando a verdade e por ter rompido a dinâmica do jogo. A verdade é que, caso não fosse rompida, a dinâmica do desafio poderia ter tomado uma dimensão tão grande para Casey que ela teria deixado de distinguir o que era real e o que era ficcional. É o efeito da própria hiper-realidade: perder o contato com o real ao ponto de se viver eternamente a partir de simulações.

46

A relação que estabeleceu com JLB através do desafio e a preocupação que ele apresentava com seus sintomas, era algo que tomou uma grande proporção em sua vivência, visto que não tinha contato quase algum com amigos e familiares em seu dia a dia. A partir de uma falta que Casey sentia em sua subjetividade, o desafio tomou contornos específicos que moldaram a experiência que ela teve. A relação entre corpo, mídia e consciência é uma relação dialógica. “Você já não está a ver TV, é a televisão que o vê a si” (Baudrillard, 1986, p. 42). Na hiper-realidade de Baudrillard, o real se confunde com o modelo - como na estatística - ou com o *medium* - como no caso dos Loud e, em nossa extensão, como no caso de Casey. A mídia, enquanto uma instância separada, aparelho técnico, já não existe, torna-se algo inapreensível, difuso e diluído no tecido do real. A jovem não postava os vídeos para mostrar o que sentia, mas sentia para ter o que mostrar em seus vídeos.

O quadro que o filme tenta pintar sobre os perigos da mídia vai além de um mero jogo de interpretação online, mas diz respeito sobre a formação de nossas próprias identidades nos ambientes virtuais, na maneira como lidamos com as redes sociais e nas ações e escolhas que tomamos cujo objetivo se encontra em sua midiaticização. A própria relação entre Casey, uma jovem

adolescente, e JLB, um perfil anônimo que pertence a um homem de meia idade, é uma questão levantada pela obra. A identidade, traduzida por dispositivos, torna-se plástica, efeito de criação do real.

We Are All Going to the World's Fair trata da maneira como as formas de percepção e criação da realidade, do outro e de nós mesmos estão intimamente ligadas aos dispositivos que utilizamos para isso. Como obra de horror, seu enfoque se dá sobre a representação dos perigos e ameaças que esta dinâmica cria, ressaltando o fato de que não há separação entre o real e o virtual: ambos estão em constante diálogo e sofrem influência mútua. Desde o século passado, a partir do advento do cinema, do rádio e da televisão, mas principalmente a partir da midiatização, traduzir-se em aparelhos é um desafio colocado às sociedades. O horror no cinema, associando-se às linguagens e às estéticas dos novos dispositivos, permite: ao meio, uma seara de possibilidades expressivas para constante renovação; aos realizadores, apropriar-se criativamente de tais possibilidades para trabalhar questões existenciais e filosóficas; e, ao público, pensar sobre tais questões ao mesmo tempo que exercita sensibilidades fundamentais à vida contemporânea.

Considerações finais

Se há algumas décadas o horror era definido majoritariamente pelo cinema, hoje ele configura-se como um fenômeno amplo e que abrange uma variedade de formas artísticas e promove a hibridização entre elas (Rendell, 2023). No caso do cinema, subgêneros como o *slasher*, o *found footage* e - como focado neste artigo - o *desktop horror*, promoveram ciclos de experimentação que ajudaram a atualizar a linguagem cinematográfica ao incorporar linguagens e estéticas de novas formas de mídia às estruturas fílmicas. Com isso, ao experimentar com as novas formas de percepção e criação da realidade, o cinema foi capaz de se atualizar e manter a função social descrita por Benjamin (1936) de promover um equilíbrio entre homem e aparelho.

O presente artigo buscou evidenciar o papel que o gênero teve de exercitar diferentes gerações às sensibilidades de suas épocas. Ao se atualizar e se mesclar com outras formas de mídia, o horror contemporâneo reinjeta no cinema a potencialidade de questionar novas formas de percepção que extrapolam o aparato cinematográfico. O filme *We Are All Going to the World's Fair* é um exemplo de como a estética da imagem digital e dinâmica das redes sociais podem ser apropriadas pela experiência fílmica para trabalhar essas novas formas de percepção e construção do real.

Intrínseco ao horror é o questionamento sobre o desconhecido, aquilo que escapa à lógica e compreensão humanas. Canalizar tal sentimento sob as formas de expressão disponíveis sempre foi seu desafio. O que é novo no horror pós-cinematográfico é a existência de elementos do

desconhecido que estão relacionados ao próprio funcionamento e limites dessas formas de mídia que incluem desde videogames a experiências de realidade virtual ou aumentada desenvolvidas a partir de inteligência artificial. Conforme o que chamamos de real e seus modos de produção e acesso se alteram, o horror desestabiliza a distinção entre sujeito e objeto ao nos inserir como parte da experiência fílmica, com recursos pensados a nos provocar os sentidos e causar efeitos que diminuam a distância entre obra e público.

Referências

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1986.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BORDWELL, D. **A narrativa no cinema de ficção**. Trad. Cláudia S. Cavalcanti. São Paulo: Editora Papirus, 2013.

CÁNEPA, L.; FERRARAZ, R. HOST: Mídia assombrada e o mal-estar do confinamento. **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 28, n. 1, p. e39240, 2021. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2021.1.39240>

DANIEL, A. **Affective intensities and evolving horror forms**: From found footage to virtual reality. Edinburgh University Press, 2020.

DENSON, S. **The Horror of Discorrelation**: Mediating Unease in Post-Cinematic Screens and Networks. *Journal of Cinema and Media Studies*, v. 60, n. 1, p. 26-48, 2020. Disponível em: <https://shanedenson.com/Horror-of-Discorrelation>>. Acesso em: 04 jan. 2025.

GALLAGHER, S.; ZAHAVI, D. **The phenomenological mind**. 3. ed. London: Routledge, 2021. Disponível em: <https://api.pageplace.de/preview/DTo40>>. Acesso em: 04 jan. 2025.

HART, A. C. **Monstrous forms**: Moving image horror across media. Edinburgh University Press, 2020.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, A. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus. 1997.

MCLUHAN, M. **Understanding media: the extensions of man**. New York: McGraw-Hill, 1964.

METZ, C. **A significação no cinema**. Trad. Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

RENDELL, J. **Transmedia Terrors in Post-TV Horror**: Digital Distribution, Abject Spectrums and Participatory Culture. Amsterdam University Press, 2023. DOI: https://doi.org/10.5117/9789463726320_intro.

SOBCHACK, V. **The Address of the Eye**: A Phenomenology of Film Experience. Princeton: Princeton University Press, 1992

SODRÉ, M. **A ciência do comum**: notas para o método comunicacional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

YACAVONE, D. **Film and the phenomenology of art**: reappraising Merleau-Ponty on cinema as form, medium, and expression. *New Literary History*, v. 47, n. 1, p. 159-185, 2016. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/24772802>>. Acesso em: 4 fev. 2025.

A DIMENSÃO MITO-TEOLÓGICA CONOTATIVA DO SUICÍDIO DE DEUS EM “BEGOTTEN” (1990)

Victor Finkler Lachowski¹

Murilo de Castro²

Resumo: O presente trabalho visa estabelecer um estudo acerca dos signos sócio-culturais-religiosos encontrados no filme “*Begotten*” (1990), de E. Elias Merhige. A pesquisa conta com uma breve análise do filme e uma discussão acerca dos tópicos anteriormente postos, com bases em Nietzsche, Freud, Feuerbach e demais autores. Como objetivo fantasmático, a pesquisa conta com a seguinte questão: *O que se esconde no ruído de Begotten?* No aspecto da conclusão, encontramos a construção de uma dimensão mito-teológica.

Palavras-chave: Begotten; Dimensão Mito-teológica; Violência; Cinema Experimental.

THE CONNOTATIVE MYTH-THEOLOGICAL DIMENSION OF GOD'S SUICIDE IN “BEGOTTEN” (1990)

Abstract: The present study aims to analyze the socio-cultural-religious signs found in the film *Begotten* (1990), by E. Elias Merhige. The research includes a brief analysis of the film and a discussion of the previously mentioned topics, based on Nietzsche, Freud, Feuerbach and other authors. As a phantom objective, the research is guided by the following question: What is hidden in the noise of *Begotten*? In conclusion, we find the construction of a myth-theological dimension.

Keywords: *Begotten*; Myth-Theological Dimension; Violence; Experimental Cinema.

1. *Begotten*: características da escuridão na sopa primordial do cinema

Manter os olhos na imagem de *Begotten* em uma tela pode causar extremo desespero, uma extrema repulsa. Como na *sopa primordial*, o filme de Edmund Elias Merhige parece postular a criação de um antigo mundo: decrépito, sujo e visceral. O conhecimento e a clareza não parecem fazer parte dessa *antiga ordem*, onde o que reina é a mais pura demência. Deus, ao morrer após se abrir até às entranhas, dá oportunidade à Mãe-Terra de utilizar o seu sêmen para a inseminação

¹ Doutorando em Comunicação (PPGCOM-UFPR); Mestre em Comunicação (PPGCOM-UFPR); Bacharel em Publicidade Propaganda (UFPR). Integra o NEFICS - Núcleo de Estudos de Ficção Seriada e Audiovisualidades (UFPR/PPGCOM-UFPR/CNPq). Sócio da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE). Escritor, Roteirista e Redator.

² Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV – Unespar / FAP); Membro do Grupo de Pesquisa Eikos (Unespar/PPG-CINEAV/CNPq); Sócio da Sociedade Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual (SOCINE); Integrante do Coletivo Cine-Fórum. E-mail: ilyich.murilo@gmail.com

primal de uma humanidade natimorta, fecundada em um caixão. A humanidade, ao nascer, se mostra um ser errante e eternamente infantil, fadado ao fracasso e à dor. O *filho*, aquele ser vegetal e sem pelos, ao ser carregado pelo cordão umbilical de sua eterna dor, se mostra uma criança corrompida, um quase Cristo sem aura celestial.

Begotten, por ser tão arcaico, é um daqueles filmes de resumo difícil. Seu argumento não parece ser mais que: *um mundo onde a esperança ainda não foi criada*. Em uma primeira visita, até parece difícil acreditar que toda aquela densidade foi criada por uma pequena equipe. O filme de Merhige ainda parece ser um documentário armazenado em uma mídia desconhecida, encontrado embaixo de uma densa camada de terra úmida, encharcada por sangue.

Figura 1 – A humanidade sendo carregada pelo cordão umbilical.



Fonte: E. Elias Merhige, 1990.

No início do filme, o panorama do *Deus Monótono* pré-suicida vai de encontro com a poética da música “Perto dos Portais da Loucura”, da banda Velho:

Nada que se erga firme em si. / Nada que precise ter sentido pra ninguém. / Quando você vier me procurar / Em busca de sabedoria, / Eu vou estar decrépito, / Em meu castelo em ruínas, / Onde não há mais lugar / Para os delírios da verdade. / Pelos meus olhos você vai notar / Que eu estou tão longe.

(VELHO, 2013)

Nada de pueril, celestial ou bondoso é encontrado nesse Deus corrompido, que parece nutrir um fetiche mórbido em espalhar seus miúdos pelo chão. Até mesmo, aparenta estar em uma posição de estranha felicidade, já que mesmo sentado, salta compulsivamente antes de se flagelar.

Figura 2 – O Deus decrepito.



Fonte: E. Elias Merhige, 1990.

Após a morte do Criador, o mesmo defeca, deixando suas fezes entre seus pés e o chão. Após isso, a Mãe-Terra surge por baixo das vestes do morto. Iniciando sua apresentação, com as mãos segurando seus seios, o ideário feminino vai até o canto oposto do cenário e sozinha dança o seu nascimento, o comemora.

51

Figura 3 – A Mãe-Terra comemora o seu nascimento.



Fonte: E. Elias Merhige, 1990.

Ciente de si, a Mãe caminha até o falecido e o estupra. O masturba até o orgasmo morto. Com o esperma do defunto em seu abdômen, levanta sua saia e usa do gozo em seu corpo para se inseminar.

1.1. Uma humanidade fecundada em um caixão

Da mórbida transa entre a Mãe-Terra e Deus nasce uma figura mentecapta, a humanidade (Figura 1), no filme, conhecida como *Carne sob Osso*. Ainda conectada à sua mãe pelo cordão umbilical, essa figura é carregada pela Terra por um clã nômade e senil, assim como Cristo foi carregado durante sua Paixão. Durante sua procissão, *Carne* é submetido a diversos momentos de tortura, sendo espancado e abusado pelo grupo que o carrega, fato esse que ocasiona a sua morte. Após a morte de *Carne*, o clã também trata de estuprar e assassinar a Mãe-Terra. Adiante, tomaremos notas intelectuais acerca das leituras que o filme evoca no momento da recepção, quando o espectador o desenterra.

1.2. Sontag e Herzog: caveiras intelectuais

Antes de acompanharmos as discussões e aproximações teóricas acerca do filme de Merhige, tomemos um respiro para levantar alguns aspectos da recepção da obra.

Muito apreciado nos círculos do cinema underground e *avant-garde*, *Begotten* acabou caindo nas graças de duas gigantescas mentes de seu tempo: Susan Sontag e Werner Herzog. Ambos se tornaram entusiastas da demência de Deus, como aponta Luís Mendonça:

Não é surpreendente que a projeção internacional de *Begotten* tenha ocorrido após a “bênção” concedida por alguém da craveira intelectual de Susan Sontag, que teve o seu encontro de terceiro grau com o filme de Merhige no Festival Internacional de São Francisco. Sontag usou a palavra “masterpiece” à saída da sessão – mais tarde, será Werner Herzog a pronunciar-se em público sobre o filme, não escondendo o entusiasmo por toda esta mundivisão –, o que gerou uma série de “fortunate events”, fazendo com que ainda hoje Merhige atribua a Sontag a maternidade espiritual da sua carreira e, daí em diante, da sua vida: “tratou-se de uma epifania maior e o pináculo da minha própria consciência.” Aliás, mais recentemente, o realizador dedicou um filme experimental intitulado *Din of Celestial Birds* (2006) à memória da autora de *Contra a Interpretação* – um filme sobre “uma viagem à evolução da consciência” que representou uma espécie de regresso a estas suas raízes [...]. Sontag viria a programar *Begotten* na carta branca do cinema Arsenal, em Berlim, no ano de 1990, sendo este um dos dois únicos filmes americanos presentes naquele ciclo. (MENDONÇA, 2022, p. 2 - 3)

Fato este que foi contra os medos de Merhige, uma vez que ele imaginava ter uma carreira natimorta no cinema, com uma incompreensão vinda da recepção:

Quando terminei o filme, tive a certeza de que ele seria mal compreendido e relegado novamente ao submundo. Vejo-o como uma obra de arte muito séria e muito bela, mas, quando o finalizei, pensava sempre: “E se toda a gente simplesmente rir? E se não virem nada nele?” Essa possibilidade estava sempre presente. O filme está a dizer tudo e, ao mesmo tempo, a um fio de distância de não dizer nada. Claro que essa é a sua força e a sua vida: *Begotten* está exatamente no limite entre a estática de um televisor e a narrativa. 3 (MERHIGE, 1998, p. 291)

³ No original: “When I finished the film, I felt sure it would be misunderstood and consigned to the underground again. I see it as a very serious, very beautiful work of art, but when it was first finished, I was always thinking, “What if everybody just laughs? What if they don’t see anything in it?” There was always that possibility. The film is saying everything and

O agradecimento do ‘filme-debutante’ de Merhige por Sontag e Herzog à época, em certo ponto, costura uma capa de extrema força intelectual no filme, aspecto este que o reforça como *cult classic* nos dias de hoje. Afinal, o filme continua a ser redescoberto mesmo após quase 4 décadas de seu lançamento.

2. Metodologia

A presente pesquisa conta com o recorte metodológico focado em estudos de gêneros cinematográficos, análise fílmica de caráter imanente, ciência da religião, psicanálise e filosofia. Ainda sobre a análise, vale complementar que a Análise Imanente, proposta pelo professor Ismail Xavier (2019) propõe um estudo fílmico que se importa com a legitimidade da narrativa da obra, deixando de lado as características puramente formais e os demais aspectos técnicos de produção. Por fim, para além da narrativa, entraremos em contato com os ecos teóricos que o filme evoca para o estudo, em uma discussão entre [Roland] Barthes, [Ludwig] Feuerbach, [Sigmund] Freud e [Friedrich] Nietzsche.

3. Uma proposição histórico-genealógica especulativa da dimensão mito-teológica conotativa de "*Begotten*" (1990)

53

3.1. A dimensão conotada

Esta seção é um estudo-analítico com o objetivo de investigar os valores de uma fictícia sociedade que teria elaborado a mitologia exposta em *Begotten* (1990) como base de sua teologia. O caminho histórico-genealógico (como feito por Nietzsche (2008, 2016a) em “O Anticristo” e “Genealogia da Moral”) nos faz buscar compreender as razões daquela narrativa teológica e seus personagens representarem tais ideias, valores e lógicas apresentados em tela.

Para que primeiro possamos empreender em tais objetivos, nota-se a obra como um apropriador de teologias existentes para transformá-las em algo “ficcional” às religiões existentes, partindo da lógica de “dimensão conotativa”, no sentido que Roland Barthes (1987) expõe “A Câmara Clara”, da própria horizontalidade da cultura religiosa.

Na sua divisão *denotação-conotação*, Barthes elabora a fotografia como uma máscara, na qual todo fotógrafo assume o papel de um mitólogo e coloca máscaras nos sujeitos que ele elabora. Nessa abordagem, a fotografia tem a ver com o mito, que é o sistema conotado, onde a conotação opera. Em *Begotten* (1990), a apropriação parte de um sistema cultural conotativo, vinculado à

it's a hairline away from saying noth- ' ing. Of course, that's its power and life: Begotten is right on the edge between snow on your television set and storytelling.”, tradução nossa.

estereótipos, um código cultural que nos remete a um conjunto de códigos comuns, como a Criação do Mundo na bíblia (Gênesis); a figura de Deus como figura masculina concebedora inicial; Gaia como Mãe-Terra como em outras mitologias, tal como a grega; a pintura “A Origem do Mundo”, de Courbet, como simbolização da vulva/útero como saída divina do mundo material; Os três nômades com o cordão umbilical em semelhança aos três reis magos que visitaram Cristo em seu presépio; além da forte influência mitológica nórdica que marca o filme de Merhige.

Figuras 4 e 5 – Inseminação da humanidade em *Begotten* (1990) e a pintura “A Origem do Mundo”, de Gustave Courbet.



Fontes: E. Elias Merhige, 1990 / Gustave Courbet, 1866.

Com esse esquema da dimensão conotado podemos notar as atribuições do *Studium* e do *Punctum* (Barthes, 1987) no desenvolvimento estético e sensorial da dimensão mitoteológica investigada. O *Studium* refere-se ao conhecimento intelectual sobre determinado assunto - vínculos culturais, morais, políticos (funções: informar, representar/pintar (o teatro), surpreender, fazer significar (a máscara), dar vontade). Enquanto o *Punctum* envolve fatores diversos, entre os quais se destaca a conexão da imagem fotográfica com certa realidade registrada e a abertura assim proporcionada a todo um vasto conjunto de acasos e acidentes concedidos pelo caráter de análogo da fotografia - quebrar o *studium*, não é buscado, ele que parte e atravessa, vai até o espectador.

54

Figuras 6 e 7 – Três dos nômades carregam a humanidade em '*Begotten*' (1990) e a pintura “Adoração dos Magos”, de Bartolomé Esteban Murillo.



Fontes: E. Elias Merhige (1990) / Bartolomé Esteban Murillo (1655 – 1660).

Com essas considerações, podemos compreender o papel de um idealizador, como o diretor de um filme, como desenvolvedor de um mito, logo, mitólogo. Para a construção de um mito, parte-se de uma apropriação necessitada da dimensão conotativa, de utilizar os códigos culturais. E no resultado do mito é possível analisar *Studium* e *Punctum*, sendo ambos no cinema articulados e encontrados de maneira muito mais dialética, entranhados, no sentido do *ser* de um também *ser* o de outro, e nisso o *não-ser* (nada) também conter o *ser* em si.

A necessidade de expormos a dimensão conotada em *Begotten* (1990) através de seu *Studium* nos permite partir de qual dimensão conotativa o mitólogo/artista opera, ler seus mitos, compreendê-los, através do conhecimento e saber que tais mitos partilham entre criador e consumidor por meio da cultura (Barthes, 1987). Iniciado o trabalho de entendimento da dimensão religiosa conotada pelo filme, podemos começar a trabalhar a dimensão mito-teológica a partir da filosofia, antropologia e psicologia na própria ficção.

3.2. Dimensão estranhamento/criatura

Importante ressaltar que quando abordamos *Begotten* (1990), enquanto filme de terror ou horror, e de seu panteão de criaturas e seres, nunca nos referimos a eles a partir do mero silogismo de “monstros”. Quando trata-se do cânone de um sistema mitológico, estamos falando de deuses e suas variações de cima para baixo nas hierarquias teológicas.

Com isso, busca-se também pelos estudos do horror e do insólito o ponto de partida para a compreensão do local, ou fatores, de onde derivam nosso estranhamento e repulsa pelo panteão exposto em *Begotten*. Noël Carroll (1999), em seu clássico “A Filosofia do Horror: ou Paradoxos do Coração” propõe um caminho interessante a partir de um debate com Freud para compreendermos o temor que sentimos ao nos depararmos com certas criaturas.

Para Freud, as figuras condensatórias ou coletivas sobrepõem, como numa fotografia, duas ou mais entidades numa única. Analogamente, a figura de fusão do horror artístico é uma figura composta, que une distintos tipos de seres. [...] os fantásticos seres de fusão do horror são reuniões de ordens ontológica ou biologicamente separadas. São figuras singulares, em que tipos de elementos distintos e não raro antagônicos são sobrepostos ou condensados, dando origem a entidades impuras e repulsivas. (CARROLL, 1999, p. 66)

Desse trecho, e do capítulo inteiro no qual ele está localizado, Carroll nos convida a refletir “como é que pode se amedrontar com monstros de ficção - monstros que sabemos não existirem?”. Nisso entra a dimensão conotativa pelo viés de Barthes (1987), com a qual as características e repulsa dizem respeito aos nossos próprios sistemas de códigos e estruturas culturais. No uso lógico de elementos condensatórios que nos causam um estranhamento horrificante por nos remeterem a aspectos da nossa culturalidade a partir de nossas conhecidas teologias.

Como Carroll (1990, p. 73) debate adiante, o estranhamento parte da familiaridade (como proposto por Freud em “*O Infamiliar*” (1919)), de maneira que as biológicas fantásticas unem categorias culturais diferentes opostas, em operações de fissão e fusão. Tais estruturas primárias, contudo, na teologia begotteana, nos levam a um caminho de estranhamento pela diferenciação do que se encontra próximo ao ser humano - não no sentido de Mori (2012) de *Uncanny Valley* - mas sim no desconforto pelo temor de sua aparência, movimentos e ações dotadas de propósitos que nos são desconhecidos.

Para Ludwig Feuerbach (2007), em sua obra “*A Essência do Cristianismo*”, a proposição de um estranhamento divino se articula através de sua noção da teologia enquanto uma antropologia invertida; do estranhamento de Deus (ou deuses), uma vez que Esse(s) representa(m) as características humanas de maneira superlativa, levando a um nível de distanciamento no qual não nos reconhecemos (estranhamento).

Logo, para o filósofo alemão, a essência do homem é o objeto da religião, e a religião enquanto força que lida com o infinito vai representar a infinitude de possibilidades que o ser humano oferece enquanto Espírito/Consciência em comparação a sua própria finitude/mortalidade individual. Para o ser humano, então, “sua consciência de Deus é a consciência que tem da sua própria essência, porque a falta da consciência deste fato é exatamente o que funda a essência peculiar da religião” (Feuerbach, 2007, p. 45).

56

Por isso estudar, compreender o sistema mitoteológico ficcional elaborado dentro de um filme como *Begotten* (1990) nos leva a tentar investigar quais atributos e qualidades podem ser visíveis na alienação divina, pensando na sociedade humana que poderia ter concebido tal dimensão. O debate sobre a existência ou não em tais teologias, ou criaturas se torna irrelevante, uma vez que o interesse é compreender como Deus Suicida e sua criação impactam a cultura sendo metonimicamente apropriações desses sistemas conotados, com a intenção de causar incômodo por sua operacionalização da mitologia cristã hegemônica. Ou seja, pessoas acreditam em Deus ou são criadas em uma cultura na qual o deus cristão (principalmente) é acreditado, o que torna o Deus Suicida de *Begotten* (1990) funcional, por representar a infinitude de articulações que o humano pode realizar partindo da sua cultura existente, nem que se torne como ofensa ao cristianismo.

3.3. Atributos e qualidades na alienação divina - Feuerbach vs. Nietzsche

As considerações do tópico anterior nos fazem ir de encontro novamente a Feuerbach (2007), quando esse afirma que a predicação (qualidades atribuídas) a uma divindade é mais importante que a existência de Deus em si para construção de um mito religioso, pela simples razão de que o crente (no sentido de quem crê) atribui os mais altos valores supremos humanos ao seu Deus.

O curioso é como tal argumento é concordante e simultaneamente contraditório com Nietzsche (2008) em sua “Genealogia da Moral”, quando este define que os mais altos valores são definidos pelos nobres, mas que a moralidade cristã é pautada pela fraqueza, em uma inversão do que era forte pelo que é fraco causada pela classe sacerdotal desenvolvida no livro “O Anticristo”.

Quando olhamos para o desenvolvimento narrativo do mito teológico de *Begotten* encontramos vontade de potência (no sentido Nietzscheano (2016a, p. 14) de superar a si mesmo, a “sensação de que o poder aumenta - que a resistência está vencida”) no ato de Deus se matar e da Vida matar Carne. Deus é o mais alto valor em um mundo naturalista com temporalidade circular, pois a partir de sua morte ele permite o surgimento de Carne no Osso (cuja característica da carne e sangue, esse adquire de Deus) e que será plantado por Vida para o ressurgimento da natureza em sua circularidade temporal.

As características herdadas de Carne no Osso vão de encontro direto com Deus e Mãe-Natureza, como a carne, o sangue e a capacidade de gerar vida, porém em estado de decrepitude por seus criadores mais altos apresentarem suas características de maneira superlativa. A teologia “begotteana” será assim contrária a metafísica cristã, a natureza repele o que Nietzsche (1996, p. 15) chama de “causas imaginárias”, “efeitos imaginários”, “seres imaginários”, “ciência natural imaginária” e “psicologia imaginária” derivadas da linguagem simbólica da idiosincrasia religioso-moral. A carne no universo de *Begotten* (1990) é dotada de poder, mas como essa se diferencia da metafísica cristã se Cristo é um corpo com poderes sobre a realidade física? O poder de Cristo e do Deus cristão está na promessa do cumprimento dos efeitos sofridos pelo redentor na carne, o perdão e o paraíso a virem pela salvação prometida.

Quando olhamos para o universo de *Begotten*, nota-se a proposta naturalista quando Deus, trancafiado em um templo (casa), se suicida para poder sair e, por meio da Mãe-Natureza, espalhar a criação pelo mundo. Encontra-se em Feuerbach (2007) tal necessidade quando este afirma que um deus naturalista não é trancafiado em templos como quando os humanos moram em casas. A identidade da religião é idêntica ao desenvolvimento da cultura humana que a elabora. O Deus de um mundo em contato com a natureza baseado nos ciclos sazonais da vida e da morte, vide como os membros de Vida possuem uma vida baseada nos ciclos naturais e na compreensão da vida e da morte do sacro em igual sazonalidade.

Não existem compaixão, perdão e ressentimento, valores tidos como fracos por Nietzsche (2016a) por considerar que esses aumentam e multiplicam o desperdício de energia que o sofrimento já traz à vida. Pela lógica de um mundo naturalista - Vida tem vontade de potência, infligem dor e sofrimento para manterem a vida, dentro de um instinto de vida.

A mitoteologia desenvolvida em *Begotten* (1990) reforça o papel da religião segundo Freud (2011) em “O Futuro de uma Ilusão” de nos dar conforto frente às forças da natureza que nos fogem do controle (sazonalidade das estações, plantios, morte da natureza e catástrofes), continuação do modelo infantil inferior - ou Complexo de Édipo nas figuras de autoridade da mãe e do pai - (Mãe-Terra e Deus que se mata) para divinização dos pais e consumação do desejo de posse/morte deles, e conciliar a humanidade com crueldade do destino (morte como propósito de reconstituição da vida segundo uma temporalidade cíclica, conforme será explicado adiante). Ainda dentro da psicanálise freudiana da religião, a morte-sacrifício é compreendida como uma lógica de trabalho, que continua em funções, como quando Vida parte o corpo de Carne no Osso e semeia a terra com as sementes de sua carne.

3.4. Temporalidade da mitologia teológica

Quando debatemos a maneira como a temporalidade dita a narrativa mitológica de *Begotten* (1990), é essencial identificar as duas noções de temporalidades mais aderidas pelas culturas humanas a partir de suas religiões: a cíclica e a linear. João Carvalho (2009) explica que

Na Antiguidade, a concepção predominante seria aquela do tempo cíclico. Na concepção cíclica, a história não caminha em direção a nenhum acontecimento específico, não há um momento definidor, nem primordial nem final que pudesse colocar as gerações dos homens em uma linha reta imaginária que os levasse inexoravelmente a um ponto culminante. O que temos, pelo contrário, é a repetição intermitente de certas bases tangíveis e outras simbólicas. Ou seja, o que orienta o tempo não é o desidério soteriológico ou a escatologia final. O tempo era então orientado pelos ciclos naturais e pelos ciclos simbólicos ligados a estes mesmos ciclos naturais tangíveis. Ano após ano o tempo se passava com as estações, o plantio, a colheita, o novo plantio e a nova colheita e pelas diversas cerimônias religiosas que representavam simbolicamente este mesmo ciclo natural. A ideia de uma concepção linear do tempo não pertence somente ao cristianismo, mas sim à religiosidade judaico-cristã e sua base se encontra no princípio da existência de um messias salvífico. (CARVALHO, 2009, p. 130-131).

58

Se voltarmos à abordagem de Feuerbach (2007), o homem faz o movimento de atribuição das qualidades positivas na figura de Deus para receber tais qualidades novamente de maneira potencializada. E o aprisionamento das forças da natureza através do dote do sentido como apaziguamento proposto por Freud (2011). Em *Begotten* (1990), a mitologia de uma concepção naturalista do mundo coloca seu panteão de figuras divinas a partir de características atrativas e tal concepção, partindo da criação da vida pela morte. A religião em sua circularidade opera assim nestas duas direções: coloca fora de si e exige o que foi retirado de volta; e na narrativa do filme tais movimentos são perceptíveis com o suicídio de Deus, ato responsável por gerar Mãe-Terra; A nova criatura que aparece por debaixo do corpo do Deus morto irá masturbar o cadáver do Deus suicida para conceber Carne no Osso; O filho de Mãe-Terra será morto por Vida e plantado para a natureza renascer.

O cultivo do sofrimento, do Grande Sofrimento, ou Sofrimento Profundo (na abordagem Nietzsche (1996) em “Além do Bem e do Mal”) que acomete em diferentes momentos todos os membros com características humanas naturalistas superlativas (por assim determinar, deidades ou deuses, do panteão), mantém a ordem cíclica natural do universo em sua perspectiva mitológica.

O Eterno-Retorno proposto pela dimensão mitológica elabora uma lógica cíclica e simultaneamente vasta de possibilidades, como afirma o próprio Nietzsche

Finito, mas eterno: é o quanto basta para formular a doutrina do eterno retorno. Todos os dados são conhecidos: finitas são as forças, finito é o número de combinações entre elas, mas o mundo é eterno. Daí se segue que tudo já existiu e tudo tornará a existir. Se o número dos estados por que passa o mundo é finito e se o tempo é infinito, todos os estados que hão de ocorrer no futuro já ocorreram no passado. (NIETZSCHE apud MARTON, 1993, p. 66).

A criação funciona numa abordagem Nietzscheana (2008) de eterno-retorno, onde se é necessário destruir para reconstruir infinitamente. Notamos assim em *Begotten* (1990) um sentido romântico, ainda que numa proposta naturalista, a criação é gozo, com fruição e prazer pela morte dentro de uma religião cíclica, sem escatologia final.

Assim, o Eterno-retorno se equipara com a própria infinitude de possibilidades que a essência humana oferece a experiência material (Feuerbach, 2007), tendo na religião naturalista de *Begotten* (1990) uma expressão peculiar, porém não menos curiosa por oferecer um objeto ficcional que de alguma maneira retorna ao humano e ao horizonte da cultura ao qual se coloca enquanto rompimento (um filme de mitologia religiosa de algum povo há muito esquecido gravado na época de Cristo).

4. Considerações finais

Ao longo do artigo, tratamos do ‘filme-debutante’ de E. Elias Merhige, buscando nele os espaços onde se convergem discussões sobre representações de antigos signos da civilização moderna, tocando em questões do montante da cultura religiosa (ocidental), sexualidade, filosofia e psicanálise. A totalidade do estudo foi abarcada por uma pergunta de opacidade duramente fantasmática: *O que se esconde no ruído de Begotten?*

Desde o derradeiro suicídio de Deus, tocando nos pelos pubianos da Mãe-Terra e acompanhando o nascimento de uma humanidade senil e quase natimorta, vimos que o projeto experimental de Merhige causou, para ele mesmo, medos e incertezas no aspecto da recepção, por se tratar de um retrato extremamente pessimista e nietzscheano do gênesis, um Anticristianismo quase não revelado, mitológico

A análise de *Begotten* (1990) revelou o que já se esperava: uma obra cinematográfica singular, cuja abordagem visual e narrativa desafia convenções estéticas e interpretativas

tradicionais. Através de uma construção *mito-teológica* e de um simbolismo denso, o filme de Elias Merhige se estabelece como um marco no cinema *avant-garde* e de *art-house*, evocando questões filosóficas e religiosas que transcendem sua narrativa ostensivamente caótica.

Ao longo deste estudo, observamos como a obra dialoga com conceitos de circularidade temporal, sacralidade e degradação, explorando a relação entre divindade e humanidade em um mundo sem redenção. A influência de pensadores como Nietzsche, Feuerbach, Freud e Barthes contribuiu para a compreensão dos processos simbólicos e psicológicos que permeiam a diegese do filme. A noção de um tempo cíclico, característica de mitologias arcaicas, contrapõe-se à linearidade da tradição judaico-cristã, estabelecendo uma ontologia própria para a narrativa 'begotteana'.

Por fim, consideramos que *Begotten* não é apenas uma experiência visual extrema, mas também uma meditação sobre a própria condição humana, sua relação com o divino e a efemeridade da existência. O filme, ao desconstruir dogmas religiosos e ressignificar arquétipos mitológicos, nos obriga a confrontar o vazio e a violência inerentes à própria criação, ressoando como uma obra que transcende o horror e se firma como uma reflexão filosófica sobre a vida, a morte e o eterno retorno.

Referências

BARTHES, Roland. **A câmara clara**. 5ª edição, Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1984.

BEGOTTEN. Direção: Edmund Elias Merhige. Produção: Edmund Elias Merhige. Roteiro: Edmund Elias Merhige. ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA: Theatreofmaterial; William Markle, 1990. (73 min), son, p&b.

CABRAL, Alexandre Marques. **Niilismo e Hierofania: uma abordagem a partir do confronto entre Nietzsche e Heidegger**. Rio de Janeiro: MauadX/ FAPERJ, 2014, volume I.

CARVALHO, João Rafael Chio Serra. **Honorius Augustodunensis e O Elucidarium: um estudo sobre a reforma, o diabo e o fim dos tempos**. 2008. Dissertação (Mestrado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009. doi:10.11606/D.8.2009.tde-25082009-142913. Acesso em: 25 fev. 2025.

CARROLL, Noel. **"The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart."** Nova York e Londres: Routledge, 1990. Brasil: A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração (Português), 1990.

FEUERBACH, Ludwig. **A Essência do Cristianismo**. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2007.

FREUD, Sigmund. **O futuro de uma ilusão**. Porto Alegre, RS: L&PM, 2011.

FREUD, Sigmund. **O infamiliar / Das Unheimliche**, seguido de O Homem da Areia. Trad. Ernani Chaves, Pedro H. Tavares e Romero Freitas. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

MENDONÇA, Luís. **Begotten / 1989**. In: Susan Sontag – imagens de pensamento, 2022.

MERHIGE, Edmund Elias. **Elias Merhige (on Begotten)**. [Entrevista concedida a] Scott MacDonald. **A Critical Cinema 3: Interviews with Independent Filmmakers**, p. 284 – 292, 1998.

MORI, M. "The Uncanny Valley." 1970. Tradução de Karl F. MacDormann e Norri Kageki. **IEEE Robotics and Automation Magazine**, v. 19, n. 2, 2012, p. 98-100. Disponível em: http://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley#_ftnref2

NIETZSCHE, Friedrich. **Genealogia da Moral: uma polêmica**. São Paulo-SP: Companhia de Bolso, 2009.

NIETZSCHE, Friedrich. **O Anticristo**. Edição especial. Rio de Janeiro-RJ: Nova Fronteira, 2016a.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim Falava Zaratustra**. Edição especial. Rio de Janeiro-RJ: Nova Fronteira, 2016b.

VELHO. **Perto dos Portais da Loucura**. Rio de Janeiro: Suprema Agonia Records, 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DPXRYrFsE5o>. Acesso em: 25 fev. 2025.

XAVIER, Ismail. **Análise fílmica em artigos científicos [Entrevista]**. Revista Significação (canal no YouTube). São Paulo: Revista Significação, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dQ2W87EUzjs>. Acesso em: 25 fev. 2025.

BICHO DA CARNEIRA: UMA ANÁLISE DISCURSIVA DE UMA LENDA NO JORNALISMO DE TELEVISÃO

Cristina Junqueira Lacerda¹

Resumo: O objetivo do artigo é construir uma reflexão crítica sobre a forma como o telejornalismo representa as percepções da sociedade quanto à própria identidade local, que é continuamente construída. Através da análise estrutural e discursiva de uma reportagem selecionada, busca-se compreender de que forma as lendas são sancionadas como valor cultural a partir do texto-reportagem. A análise se guia pela perspectiva da Semiótica greimasiana, embora também considere o contexto desta produção e estudos sobre o telejornalismo de Fecine e Lima (2021). Como resultado do trabalho, observa-se que a liberdade criativa de produção pode ser utilizada para legitimar e reforçar valores socioculturais através do registro de lendas e mitos locais.

Palavras-chave: Identidade cultural; Jornalismo televisivo; semiótica discursiva.

TOMB CREATURE: A DISCURSIVE ANALYSIS OF A LEGEND IN TELEVISION JOURNALISM

Abstract: The objective of the article is to build a critical reflection on the way in which television journalism represents society's perceptions regarding its own local identity, which is continually constructed. Through the structural and discursive analysis of a selected report, we seek to understand how legends are sanctioned as cultural value based on the report text. The analysis is guided by the perspective of Greimasian Semiotics, although it also considers the context of this production and studies on television journalism by Fecine and Lima (2021). As a result of the work, it is observed that creative freedom of production can be used to legitimize and reinforce sociocultural values through the recording of local legends and myths.

Keywords: Cultural identity; Television journalism; Discursive semiotics.

Introdução

A abordagem mais criativa do jornalismo televisivo empregada às produções que cercam assuntos considerados como *soft news* merecem uma reflexão crítica e um estudo analítico sobre o modo de fazer. Consideradas como reportagens que “tratam de temas socialmente menos relevantes, abordados com uma liberdade narrativa maior”, a partir do conceito proposto por Gaye Tuchman (1978), como explicam Bronoski, Barretta e Cervi (2010, p.2), abrangem uma grande variedade de assuntos, e dentre estes, a cultura. Nesse sentido, é preciso considerar que reportagens

¹ Mestranda pelo Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Integrante do Grupo de Pesquisa Mídia e Narrativa (PUC Minas). E-mail: crislacerdaj@gmail.com

sobre assuntos ligados à cultura podem resultar em alteração ou endosso de percepções da sociedade quanto à própria identidade local que é continuamente construída.

O presente trabalho objetiva desenvolver uma análise do discurso de uma produção do jornalismo televisivo que apresenta como conteúdo elementos da cultura de Minas Gerais. A partir da seleção de uma das reportagens especiais do programa *Terra de Minas* da Rede Globo (veiculadas em 2012 e 2013), na qual se apresenta a história de uma lenda da cidade de Pedra Azul conhecida como *bicho da carneira*, são analisados os elementos discursivos da narrativa à luz da semiótica greimasiana. Nessa perspectiva, a análise considera a união dos planos do conteúdo e da expressão que constroem o texto-reportagem materializado audiovisualmente. Por meio do estudo, torna-se evidente que o plano de expressão da reportagem é sincrético e apresenta as categorias cinética, sonora, espacial e eidética, que serão aqui analisadas.

Metodologia

A semiótica greimasiana (semiótica do discurso), “acredita que a criação de efeitos de sentido está no texto e não em outro lugar” (LARA; MATTE, 2009). As autoras explicam que o contexto frequentemente é visto como solução para problemas de compreensão textual por diversas teorias da análise do discurso. O que nos conduz a compreender que o estudo dessa instância externa ao texto pode ser relevante de acordo com a escolha do semioticista. Entretanto, é necessária uma clareza de que outros textos são acolhidos para dialogarem com o texto principal a ser analisado.

O importante é mostrar que a semiótica possui recursos extremamente organizados para a análise do contexto. Contexto sem esses recursos é um conceito vago e infinito, impossível de ser analisado senão arbitrariamente. Com a semiótica, admitimos que a análise do contexto é sempre parcial e, portanto, é preciso definir de que contexto, especificamente, estamos falando (LARA; MATTE, 2009, p. 347).

Portanto, sob a luz de uma parcialidade na escolha do contexto, veremos primeiramente a análise de outros textos em que o objeto de estudo do presente artigo está inserido. Serão considerados o título e a descrição do programa (de acordo com a emissora que o produz) e a forma como as lendas são usualmente representadas no jornalismo televisivo.

As instâncias externas ao discurso

De acordo com o Globoplay, site/aplicativo de streaming dedicado a exibir principalmente as produções realizadas pela emissora TV Globo, o programa *Terra de Minas* definido como uma “revista cultural” no qual se apresenta “Um mergulho na gastronomia, no turismo, na cultura e na arte de contar histórias de um jeito bem mineiro.” Esta definição do

programa audiovisual (veiculado aos sábados de tarde) como uma “revista cultural”, associada à sinopse que o apresenta (citada acima) e o nome que dá título à produção (Terra de Minas), conduzem o telespectador a concluir que ali o tema aborda exclusivamente a cultura mineira.

Dessa forma, o programa apresenta um rol de possibilidades de conteúdo bem subjetivo, já que a definição do que seria a cultura mineira ou o “jeito” de ser do “mineiro” não pode ser estabelecida como um todo, de forma fechada. Uma vez que as características que sedimentam a cultura mineira e constroem a identidade do que seria ser mineiro, além de vivas, por estarem em constante construção, são baseadas na contradição desses mesmos aspectos com o modo de vida das pessoas dos demais estados brasileiros.

As identidades são fabricadas por meio da marcação da diferença. Essa marcação da diferença ocorre tanto por meio de sistemas simbólicos de representação quanto por meio de formas de exclusão social. A identidade, pois, não é o oposto da diferença: a identidade depende da diferença (WOODWARD, 2000, p. 40).

Mas, longe de uma busca pela definição do que de fato é ser mineiro, e por resultado descrever os aspectos que constituem a cultura mineira, vamos nos ater apenas ao que seria ser mineiro para o programa Terra de Minas, do qual destacamos um episódio para esta análise.

Para Campos e Mafra (2018), a construção da identidade mineira produzida pelo programa é feita a partir de representações expostas em quatro categorias: as paisagens mineiras, a história do Estado de Minas Gerais, a comida local das cidades e o modo de ser do mineiro (sedimentado através de personagens históricos e famosos). Ainda segundo os autores, “a representação da identidade mineira está atrelada a uma experiência rural, marcada por clima pacífico e afetuoso, riqueza cultural e forte apego à natureza.” (CAMPOS; MAFRA, 2018). Os aspectos que norteiam a representação do mineiro seriam o “saudosismo, misticismo e onirismos” imersos em cenários ricos de beleza e natureza intocada (FRANÇA, 1998 *apud* CAMPOS; MAFRA, 2018).

É nesse contexto de uma representação da “experiência rural” marcada pela “riqueza cultural”, que está inserido o episódio do programa Terra de Minas exibido em 03 de março de 2012 e reprisado em 12 de janeiro de 2013. Intitulado “Terra de Minas vai a Pedra Azul desvendar o mistério do ‘Bicho da Carneira’”, o episódio pertence a uma série de programas especiais sobre lendas do estado.

A história do “Bicho da carneira”, de acordo com a narrativa da reportagem, fala sobre Joaquim Antunes, um fazendeiro da cidade de Pedra Azul (Minas Gerais). Joaquim teria sido um fazendeiro que fazia maldades (as quais a lenda não revela) e que, por isso, foi amaldiçoado pela própria mãe. Ela teria dito que quando ele morresse viraria um bicho (uma espécie de penitência para expiar seus pecados). Ainda segundo o relato da reportagem, durante a missa de sétimo dia

de Joaquim, realizada dentro do cemitério da cidade, a “carneira” teria estourado diante de todas as pessoas presentes. Dentro da “carneira”, termo local empregado para designar *túmulo*, as pessoas viram cabelos e, ao redor, a presença de muitos gatos pretos. Os boatos teriam começado antes mesmo de sua morte, quando ofazendeiro ficou doente e, por não permitir que cuidassem de sua aparência, teria ficado mais desleixado (com cabelos e unhas grandes). Após a morte, ele poderia aparecer como bicho (variando entre os animais: carneiro, jegue e cachorro) e assustaria as pessoas como uma espécie de assombração local.

Antes de prosseguirmos para a análise, devemos nos ater à forma como o jornalismo televisivo retrata mitos e lendas. Em seu estudo sobre o tema, Brites da Costa (2013) ressalta que o contexto histórico no qual a sociedade está inserida influi diretamente na forma como o telejornalismo retrata mitos e lendas. Quando se trata de uma sociedade em que a cultura popular é vista como inferior, a cobertura jornalística acaba adotando o científico como única fonte de sabedoria possível. Mas se a sociedade vive um contexto no qual mitos e lendas estão indissociáveis com o modo de ser da cultura local, o jornalismo torna-se mais flexível ao tratar desses temas.

Como o mito não pode ser comprovado, naturalmente não se enquadra como assunto de cobertura jornalística. Mas, por ter contornos de fantástico, incomum e curioso, acaba chamando a atenção do comunicador que o reproduz (na maioria das vezes) com deboche. (MOTTA, 2002, *apud* BRITTES, 2013).

A presença do fantástico (ou de manifestação semelhante) leva os enunciados noticiosos aos limites do jornalismo, leva-os a distanciar-se da objetividade e derrapar para as subjetividades. É nessas fronteiras que o jornalismo parece ceder e abandonar sua racionalidade, submetendo-se à fábula e aos mitos, impregnando-se dos mistérios do inefável e dos absurdos (MOTTA, 2006, p.10, *apud* BRITES DA COSTA, 2013, p.33).

No caso específico da reportagem selecionada para esta análise, quando a observamos no contexto do programa Terra de Minas, como dito anteriormente, poderíamos classificá-la como *soft news*, por tratar de assuntos de menor relevância. Dessa forma, estaria categorizada dentro do jornalismo cultural em um recorte sobre a cultura mineira. Porém, a partir do momento em que observamos o conteúdo que revela a narrativa da lenda do bicho da carneira, essa aparente *soft news* ganha características do *fait divers*.

O *fait divers*, no âmbito do jornalismo, conforme os estudos apresentados por Mendes (2013a), é comumente compreendido apenas como assuntos variados ou fatos diversos. Porém o autor, em uma digressão etimológica, conclui que o *fait divers* refere-se ao outro, “uma alteridade que diverte, que entretém, que faz rir e da qual se escarnece” (MENDES, 2013a). Dentro desta ampla categoria estariam inseridos fatos que vão desde escândalos e crimes até

fenômenos da natureza e do sobrenatural. Por compreender um conjunto de possibilidades tão amplo, podemos destacar que o aspecto em comum a toda esta variedade de assuntos é o impacto do inusitado. O absurdo e o fantástico presentes nas notícias categorizadas como *fait divers* revelam um relato do real (mesmo que extraordinário), que pela influência dos gêneros literários de romance-folhetim e melodrama em sua expressão, aproximam-se da ficção. Ou seja, o fato trata do real, objetivamente verificável, mas a forma como é propagada em muito se assemelha ao ficcional. Isso nos conduz a uma semelhança com a lenda: compreende um relato que tem origem em algum elemento real (o local onde ocorre, a pessoa de quem se fala, ou a circunstância histórica do relato), mas que também assemelha-se ao ficcional por conter aspectos sobrenaturais impossíveis de serem comprovados cientificamente. Ganhando dessa forma, cada vez mais contornos de ficção em sua expressão a medida em que o relato se expande na cultura oral.

Assim, encontramos dois aspectos subjetivos do contexto desta análise: o sentido de “mineiridade” (um reforço da identidade mineira) que pode ser objetivado pelas produções do programa; e o sentido de que o “fantástico” que permeia a lenda, por estar tão distante da objetividade jornalística, pode ser tratado como jocoso ou ficcional.

Análise do discurso

Para esta análise, seguiremos com o modelo criado por Greimas, no qual “a narrativa aparece como o princípio organizador de qualquer discurso” (MENDES, 2013b). A narrativa contém os personagens e suas respectivas ações.

Em outras palavras, as estruturas narrativas, sendo mais abstratas, dão conta das complexificações e concretizações daquelas que são mais próximas à manifestação textual, ou seja, as estruturas discursivas. Sob as estruturas narrativas, encontram-se as estruturas fundamentais ou profundas, nas quais situam-se as oposições semânticas de base. Assim, tais patamares passam a compor, cada qual com sua sintaxe e semântica, os níveis: fundamental, narrativo e discursivo, que constituem o chamado percurso gerativo de sentido, o construto teórico greimasiano inteiramente formalizado. (MENDES, 2013b, p.9).

No nível narrativo da reportagem especial do Terra de Minas sobre o “bicho da carneira” encontra-se a narrativa do texto-reportagem que, dentro da prática da linguagem do gênero televisivo, apresenta a narrativa da lenda em si.

De acordo com Fachine e Lima (2021), os diferentes programas telejornalísticos possuem “intencionalidades” e um modo de “organizar a matéria televisual” em comum que faz com que seja possível seu reconhecimento enquanto pertencente a um gênero específico.

Assim, percebemos um gênero quando, em meio às variações de cada programa, a coletividade das manifestações revela recorrências mais estáveis nos usos dos códigos

e, com isso, um sistema de expectativa em comum sobre os seus consumidores. (FECHINE; LIMA, 2021, p.17)

Para as autoras, o telejornal seria o texto englobante no qual a reportagem está inserida, mas que também pode ser compreendida de forma isolada, assim como suas partes, elementos que constituem a reportagem, também podem ser analisados individualmente. Por exemplo, ao analisar uma reportagem de forma isolada, não consideraríamos a cabeça e a nota-pé (partes ditas pelo âncora que precedem e sucedem a reportagem), já que estes elementos são integrados à reportagem apenas quando veiculada em um telejornal. A narrativa do texto-reportagem englobaria apenas os elementos estruturais comuns a essa produção, tais como: passagens, sonoras e *offs*.

Vários manuais fazem recomendações aos jornalistas sobre a ordem em que os elementos estruturais devem ou não aparecer, a fim de se evitar o efeito de parcialidade ou de quebra de continuidade da narrativa (FECHINE; LIMA, 2021). Mesmo com as recomendações (para se evitar o uso de sonoras ou passagens no início, por exemplo), o autor constrói diferentes estruturas de narrativas de acordo com o tema e circunstância da veiculação.

A seguir veremos a estrutura da reportagem “Terra de Minas vai a Pedra Azul desvendar o mistério do ‘Bicho da Carneira’”, elencando os elementos que a constituem na ordem em que aparecem.

67

Figura 01: Elementos estruturais jornalísticos da reportagem sobre o Bicho da Carneira

passagem 01 - sobe som 01 - *off* 01 - povo-fala - *off* 02 - sonora 01 - *off* 03 - sonora 02 - *off* 04 -
sonora 03 - sonora 04 - *off* 05 - sonora 05 - *off* 06 - sonora 06 - *off* 07 - sobe som 02 - *off* 08 -
sobe som 03 - passagem 02 - sobe som 04 - sonora 07 - *off* 09 - sonora 08 - *off* 10 - sonora 09 -
off 11 - sonora 09 (retorna) - sonora 10 - *off* 12 - sonora 11 - *off* 13 - sonora 11 (retorna) -
sobe som 05

Fonte: Elaboração da autora.

Conforme apresentado pelos estudos de Fechine e Lima (2021), mesmo com a produção acadêmica de tantos autores e manuais de diferentes emissoras que discorrem sobre o tema, não há um consenso sobre quando usar e para que servem cada um desses elementos estruturais.

As sonoras, trechos de entrevistas nos quais a presença do entrevistador é suprimida, podem servir para acrescentar informação, reafirmar o que foi dito no *off*, trazer opinião ou emoção sobre o assunto. Dessa forma, a cada situação, parece adquirir uma função diferente para o texto-reportagem. Por tratar-se de uma reportagem especial longa (com mais de seis minutos de duração), não é tão incomum o uso de tantas sonoras (onze ao todo). Até porque, são falas sempre muito curtas, intercaladas entre *offs*, passagens e sobe sons que ajudam o encadeamento da narrativa com ritmo fluído para o telespectador.

Aliás, a construção rítmica da narrativa desta reportagem é tão bem cadenciada, sem interrupções indesejadas (interrupções que fossem de fato perceptíveis), que o telespectador de olhar mais desatento pode nem perceber que foram utilizadas duas repórteres na apresentação das passagens, em vez de apenas uma.

A passagem, momento em que o repórter aparece em imagem na reportagem, por sua vez, também possui função indeterminada. Os estudantes de jornalismo a compreendem como forma de suprir a ausência de imagens que ilustrem o assunto ao transmitir a informação. Enquanto, para manuais de emissoras, como o da Globo, a passagem só se faz necessária para situações em que o repórter de fato pode acrescentar alguma informação (nesse caso, a presença do repórter na imagem apenas para demonstrar quem fala é desnecessária e pode comprometer o ritmo da narrativa audiovisual). Mas para além dos manuais, alguns autores consideram que as passagens devem ser utilizadas somente no meio das matérias, como forma de conectar os trechos da reportagem. Enquanto outros, ressaltam que sua função seria a de interpelar diretamente o telespectador e comprovar sua presença no local da notícia (FECHINE; LIMA, 2021).

Nesse ponto da presente análise, veremos para além dos elementos estruturais do jornalismo televisivo, compreendendo também os elementos que compõem o plano da expressão desta reportagem. De acordo com a semiótica de linha francesa, o plano de conteúdo se refere ao discurso que, quando se encontra com o plano da expressão, torna-se texto, ou seja, a materialização do discurso (BARROS, 2020). E aqui, nos interessa a construção do discurso do texto-reportagem como texto materializado no audiovisual.

A expressão de tal texto é sincrética, ou seja, composta por distintas linguagens. As categorias a serem trabalhadas nesta análise serão: cinética, sonora, espacial e eidética. As alterações próprias da pós-produção (tais como artes e *letterings* inseridos) também serão consideradas.

Seguiremos as definições de Mascelli (2010) quanto ao significado de cena, plano e sequência. A cena refere-se ao local onde se passa a ação (podendo conter vários planos em uma mesma cena). O plano refere-se a imagem filmada de forma contínua sem interrupções. E a sequência, que pode ocorrer em uma única cena ou várias, refere-se a vários “planos consecutivos com cortes secos - para representar o fato de maneira contínua, como na vida real.” (MASCCELLI, 2010).

Porém, dentro do telejornalismo, embora haja uma preferência pelo uso de cortes secos (que contribuem para o sentido de objetividade, já que induzem o telespectador a perceber poucos sinais da edição do material gravado), as transições com *fades* curtos e simples também

são empregadas de forma rotineira. Então, a sequência não poderia ser definida apenas pelo uso ou não de cortes secos em planos consecutivos, mas sim pelo efeito de continuidade do sentido entre planos e cenas. A partir dessa compreensão, podemos dividir a reportagem em sequências que produzem um sentido próprio resultante da montagem com diferentes cenas. Essa divisão ficará mais clara a seguir com as figuras e suas respectivas descrições e análises.

A sequência 01, descrita como introdução do programa, traz a cena da passagem da repórter Juliana Perdigão em dois planos.



Embora as passagens não sejam recomendadas para a introdução dos temas (como dito anteriormente), aqui ocorre de forma eficiente para substituir a função da cabeça da reportagem (que só poderia ocorrer em um telejornal, dita pelo âncora). Mas, muito além de apenas introduzir o episódio do programa, essa passagem revela o sentido que permeia toda a reportagem. O telespectador vê uma paisagem rural com estrada e muros de pedras que o remete não apenas à localidade (longe dos centros urbanos), mas também ao passado. O local da cena transmite a impressão de que pouco ou nada teria mudado ao longo de muitos anos e possivelmente continuará assim. A paisagem rural aqui é como um sinônimo para a riqueza cultural do mineiro que se pretende evocar: simples, bela e intocada ao longo do tempo.

À primeira vista, mal vemos a repórter, que seria o elemento que não pertence a essa atmosfera rural e bucólica. Causa um estranhamento ouvir sua voz enquanto ainda aparece tão pequena na tela, forçando o telespectador a buscá-la. Logo que ela se revela no centro da tela,

temos um corte para o outro plano, que sabiamente foi minimizado pela produção ao fazer a repórter movimentar a cabeça para uma direção ao final do primeiro plano e repetir o movimento no início do segundo plano. Dessa forma, o movimentar de nossa personagem na tela funciona como uma ligação entre um plano e outro. Assim, saímos do plano inusitado para o plano comum (muito usado no jornalismo). Nos níveis fundamentais da narrativa dessa sequência, encontramos a relação do *conhecido* e o *desconhecido*. Ao longo da narrativa, essa relação vai sendo alterada para o *real* e o *fantasioso* (ou *irreal*), como veremos nas próximas sequências.



De conteúdo igualmente introdutório, a sequência 02 procura nos ambientar à cidade e ao modo de vida local. A partir da primeira cena dessa sequência, é inserida uma trilha sonora de ritmo mais lento com violão dedilhado (evocando o ritmo mais lento de vida que deduzimos pertencer a quem mora no interior longe dos centros urbanos). O violão, além de ser um instrumento comum para a música mineira, cria sentido de intimidade por ser levado e tocado em qualquer lugar, sem a necessidade de acompanhamentos ou grandes aparatos para estar disponível e propagar o som. A partir desse ponto, a trilha estará presente de forma contínua como *background*, com raros momentos de sobe som.

A sequência inicia-se com cenas de corte em planos abertos do que podemos presumir serem pontos centrais da cidade. Em *lettering* vemos o nome da cidade e ao lado uma arte com o mapa de Minas Gerais, assinalando o ponto específico em que ela se encontra. A terceira cena também traz plano aberto, porém já restringindo o conteúdo da imagem com a fachada de uma casa em específico. Pouco a pouco, estamos afunilando do plano mais aberto para o mais

fechado como se buscássemos uma *verdade desconhecida*. Essa percepção é muito comum na categoria cinética do plano de expressão do texto-reportagem. Ao mostrar uma paisagem ampla, e depois, ir pouco a pouco, reduzindo o quadro até o primeiro plano de uma personagem, dá-se a impressão de que estamos juntos com o repórter, *investigando* e descobrindo o *desconhecido*.

O povo-fala foi produzido como normalmente é feito pelos telejornais: a mesma pergunta para várias pessoas que respondem de forma curta e em sequência rápida (sem *letterings* para dar crédito aos seus nomes). A pergunta da repórter quanto a existência ou não do bicho da lenda, não busca uma resposta comprovada cientificamente, mas sim, opiniões diversas, capturando a atenção do público para a polêmica que logo será apresentada. Dessa forma, o povo-fala inserido nesse ponto da narrativa, com pessoas rindo sobre o tema ao responderem, antes mesmo de sabermos do que se trata a lenda a partir da reportagem, traz o sentido de um afastamento do *real*. Apenas por essa introdução, fica claro para o telespectador que o assunto não será tão sério ou não pode ser comprovado (e por esse motivo provoca risos nas pessoas). Percebemos aqui uma articulação semelhante a uma debreagem enunciativa: da mesma forma que o texto jornalístico se afasta ao utilizar ELE, LÁ e ENTÃO, buscando objetivar e transmitir imparcialidade dos fatos; a inserção desse povo-fala antes de contar sobre a lenda, afasta a responsabilidade científica-objetiva da jornalista, mostrando que nem mesmo a pessoa que produz a reportagem acredita na possibilidade de a lenda ser *real*. A sonora de Orelino Alves apenas conclui essa sequência como começou gerando mais dúvidas e por consequência, polêmica, do que de fato trazendo a história.

Figura 04: sequência 03 - off 03 - sonora 02 - off 04 - sonora 03 - sonora 04 - off 05 - sonora 05 - off 06 - sonora 06 - relatos de encontros com a criatura



Descrição: Planos mais fechados, alternando ocasionalmente para planos médios. Algumas sonoras apresentam variações de ângulos.

Fonte: Quadro elaborado pela autora. Imagens da reportagem "Terra de Minas vai a Pedra Azul desvendar o mistério do 'Bicho da Carneira'" - Programa Terra de Minas - Rede Globo - 2012

A sequência 03, com relatos de encontros com a criatura, do *off* 03 até a sonora 06, em seu nível mais profundo, faz um percurso do *irreal-fantástico* para o *real*. Inicia-se com cenas de pessoas rindo (supostamente debochando da lenda) e aos poucos, a cada sonora, os risos aparecem menos em meio aos depoimentos, até chegar na sonora de Maria Odete que mantém-se séria, não sorri. Dessa forma, o telespectador se prepara para finalmente sair do âmbito do deboche e da polêmica gerada em torno da lenda, para ouvir relatos e possíveis fatos *reais*.

Aqui também ocorre uma transição nas categorias topológica, eidética e sonora do plano da expressão. As primeiras cenas, mesmo que em planos fechados, são gravadas ao ar livre na luz do dia, com cores mais claras. A partir da sonora de Maria Rodrigues (vestindo blusa vermelha) há uma ruptura evidente do ponto de vista semiótico: as sonoras passam a ser conduzidas em lugares cada vez mais fechados (cores mais escuras) até a sonora de Maria Odete, dentro de uma casa. Saímos então do ambiente *externo* para o *interno*, criando uma relação semissimbólica do *fantástico/irreal* para o *real*. Nesta sequência, quanto mais interna a cena, maior a possibilidade de contar um relato mais próximo da *verdade*.

A divisão da sequência, a partir da sonora de Maria Rodrigues, torna-se ainda mais evidente através da trilha sonora. É nesse momento que a trilha é trocada subitamente, do violão dedilhado que nos acompanhava até aqui, por uma outra com vários instrumentos musicais em tom de suspense/mistério, também em volume mais baixo (*background*). É como se a trilha dissesse ao telespectador que até ali foi brincadeira (*ficção*) e agora, o assunto pode ser sério (*real*).

Figura 05: sequência 04 - *off* 07 - sobe som 02 - *off* 08 - sobe som 03 - apresentação da peça teatral



Descrição: Câmera em movimento alterna entre planos médio a primeiro plano proporcionando ênfase a encenação dos atores. O *off* 07 introduz a apresentação teatral com cenas de corte dos atores. O *off* 08 utiliza como cenas de corte as imagens de alguns moradores do local.

Fonte: Quadro elaborado pela autora. Imagens da reportagem "Terra de Minas vai a Pedra Azul desvendar o mistério do 'Bicho da Carneira'" - Programa Terra de Minas - Rede Globo - 2012

Diante da reportagem como um único texto, a sequência 04 seria uma interrupção da narrativa. Embora a peça teatral que podemos ouvir no sobe som dos atores seja sobre o tema

da lenda do bicho da carneira, é como se saíssemos do caminho investigativo trilhado pelo telespectador que acompanhou até aqui com a repórter, para fazer uma parada na praça da cidade. Deixou-se momentaneamente a investigação jornalística para um entretenimento cultural. A trilha sonora, antes misteriosa e tensa, some de vez na primeira cena dessasequência deixando o áudio sem nenhum *background*. As cores mais escuras e espaços internos da sonora anterior, dão lugar novamente às cores mais claras e o espaço aberto à luz do dia. As categorias (eidética, sonora e espacial) caminham juntas demonstrando que aqui o nível mais profundo volta ao *fantasioso-irreal*.

Mas o *irreal* aqui não é um deboche ou polêmica como nas sequências 02 e 03. Embora a lenda seja colocada como *irreal*, é enaltecida pela criação e performance dos atores que vestidos como mineiros matutos ocupam o centro da praça como um grande palco a céu aberto. Colocando nesse lugar, o palco, a lenda do bicho da carneira. Ou seja, o sentido de que a lenda deve ser vista por todos e valorizada, tal como fazemos com qualquer obra de arte. A câmera não apenas varia os enquadramentos dos planos, como também varia os movimentos, seguindo o ritmo de fala dos atores.

No *off* 08 que entrecorta os dois momentos de sobre som da peça teatral, a repórter diz que para escrever a peça os atores foram atrás dos moradores mais antigos. As cenas de corte mostram dois planos (muito próximos e parecidos, mas não iguais) de moradores da cidade andando tranquilamente. Não são propriamente os moradores mais antigos do local. Mas exemplificam o modo de vida simples e devagar daquela cidade interiorana.

Figura 06: sequência 05 - passagem 02 - sobre som 04 - sonora 07 - *off* 09 - sonora 08 - relato da história da lenda



Descrição: Imagem noturna do cemitério da cidade com câmera em movimento que segue a repórter até que ela esteja na frente de um mausoléu. O movimento continua até encontrar a sombra projetada na parede. As cenas de corte que intercalam as sonoras dos atores mostram cruzes e adornos próprios do cemitério ao entardecer.

Fonte: Quadro elaborado pela autora. Imagens da reportagem "Terra de Minas vai a Pedra Azul desvendar o mistério do 'Bicho da Carneira'" - Programa Terra de Minas - Rede Globo - 2012

Em suma, a sequência 04, em seu nível mais profundo, fala da cultura mineira. A lenda, assim como a simplicidade atribuída ao mineiro em meio rural, aparece como riqueza cultural, arte a ser apreciada, de valor superior ao material.

A quinta sequência torna evidente a relação semissimbólica entre *claro* e *escuro*. Na claridade da luz do dia, a lenda é *irreal* ou o medo não-presente. Na escuridão da noite, ou no entardecer, a lenda passa a ser história *real* que provoca medo e pode em algum nível ser comprovada. Faz-se alusão ao modo como essas histórias que se tornam lendas locais são propagadas: através de relatos contados à noite, sob a luz de uma fogueira, provocando a imaginação do ouvinte que, somada à escuridão, sugere e intensifica o medo da criatura narrada.

É dessa forma que ocorre a segunda passagem da reportagem, dessa vez com outra repórter, Viviane Possato. Para a surpresa do telespectador a passagem ocorre à noite dentro do cemitério, que se presume ser da cidade de Pedra Azul. Para além da criatividade da jornalista, está o objetivo de conquistar a atenção do telespectador tal qual uma pessoa que narra em torno de uma fogueira. E é nesse momento que, quase chegando ao final da matéria, descobrimos a história da lenda do bicho da carneira. Viviane nos conta enquanto caminha e acâmera segue seus passos, até um determinado enquadramento onde ela não está mais no centro da tela. Dá-se lugar a outro personagem além da repórter: uma sombra de uma criatura projetada em um mausoléu. Tal qual uma homenagem à arte do cinema que criou a famosa cena da sombra no filme *Nosferatu* (Murnau, 1922), a figura caminha lentamente. A trilha sonora que havia sumido aparece de forma marcante no exato momento em que nos deparamos com a sombra. Produz-se um efeito semelhante ao da produção cinematográfica em que os momentos da presença do monstro que surge repentinamente precisam ser marcados pela trilha para enaltecer o medo que a figura deve provocar.

74

É interessante que justo quando o relato da história é entregue do início ao fim para o telespectador, faz-se o uso de uma dramatização simulando a presença do personagem imaginado. Conforme explicado anteriormente, nas instâncias externas ao texto, as notícias sobre o absurdo e/ou fantástico, tendem a aproximar-se da ficção através de recursos do romance-folhetim e do melodrama em sua expressão.

A trilha sonora de suspense, agora em sintonia com cenas de corte de planos detalhe médio do cemitério, ajuda a manter o clima evocado pela dramatização anterior. E dessa forma, nem sentimos tanto a ruptura que ocorre através das sonoras 07 e 08 dos atores, gravadas à luz do dia. O relato dos atores é somado ao relato da repórter, colados entre si pela trilha sonora. Em nível profundo, essa sequência revela o *real*, ou seja, um fundo de verdade para a lenda do bicho da carneira.

Figura 07: sequência 06 - off 10 - sonora 09 - off 11 - sonora 09 (retorna) - sonora 10 - repercussão da lenda



Descrição: A sonora 09 (introduzida pelo off 10 e intercalada pelo off 11) apresenta variações de planos e ângulos da entrevistada. As cenas de corte em planos mais abertos mostram moradores do local. Por fim, a sonora 10 apresenta apenas o primeiro plano.

Fonte: Quadro elaborado pela autora. Imagens da reportagem "Terra de Minas vai a Pedra Azul desvendar o mistério do 'Bicho da Carneira'" - Programa Terra de Minas - Rede Globo - 2012

Na sexta sequência, apresenta-se a repercussão, ou seja, a transformação da história em lenda que passou a assustar as pessoas. A trilha sonora de suspense continua em background. A partir do relato de Alívia Sales e Maria da Conceição em suas sonoras, descobrimos que a lenda se torna indissociável à cultura local ao longo do tempo. A sonora de Alívia, que relata a convivência com a lenda desde a sua juventude, é interrompida pelo comentário da repórter em off: "já ouviu falar daquele ditado: não se cutuca onça com vara curta? Pois é.". Esse comentário, associado ao depoimento das duas mulheres que contam que "provocavam" o bicho e corriam em seguida, denota que embora compreendida como lenda, ou seja, *irreal*, a história deve ser respeitada e temida como se pertencesse ao *real*. Perpetuando assim, a intenção de abraçá-la como pertencente à cultura, ou seja, intocável.

75

Figura 08: sequência 07 - off 12 - sonora 11 - off 13 - sonora 11 (retorna) - sobe som 05 - comprovação ou não da lenda



Descrição: As imagens do entrevistado da sonora 11 é alternada em diferentes planos (plano americano com movimento de câmera aproximando, primeiríssimo plano e meio primeiro plano). Nota-se também o uso de um plano médio da fachada da casa do entrevistado. Por último, as imagens de cenas de corte do cemitério são reutilizadas no sobe som final.

Fonte: Quadro elaborado pela autora. Imagens da reportagem "Terra de Minas vai a Pedra Azul desvendar o mistério do 'Bicho da Carneira'" - Programa Terra de Minas - Rede Globo - 2012

De fato, não é usual revelar a repórter na imagem nos momentos de sonoras a produzir o texto-reportagem. A ausência dela na tela, presente apenas pelo microfone, é uma forma de debreagem enunciativa, deixando que o outro fale (ou seja, a fala não pertence à jornalista). Mas aqui, a debreagem enunciativa (EU, AQUI, AGORA) que a coloca na tela foi intencional. Da mesma forma, a cena de corte que entrecorta a sonora mostra a repórter e outro homem (que podemos deduzir ser um cinegrafista ou produtor) na porta do Sr. Gilson (entrevistado), como se ele os recebesse naquele momento. O motivo do uso da debreagem enunciativa na imagem é que finalmente parece haver uma conclusão para o jornalismo investigativo que acompanhamos até aqui, como telespectadores. É o ponto cabal da matéria em que se leva a uma conclusão, se a lenda nasceu de uma história que existe ou não.

Isto porque o entrevistado é o tetraneto da pessoa que deu origem à lenda, ou seja, o elemento *real* da história. Presume-se que se há alguém que pode ou não confirmar o relato oral propagado, seria esta pessoa. E é dessa forma que o off o introduz: “Com a palavra, Gilson Antunes”. O entrevistado afirma sem rodeios que se trata de um mito, pois Joaquim Antunes teria sido um homem honesto com uma história de vida bonita. Para fechar a sonora, conclui que possui orgulho de ser descendente do bicho da carneira. A trilha sonora de suspense/mistério continua em *background* até o final, enquanto vemos novamente as imagens do cemitério com os créditos finais no *lettering*.

Dessa forma, a sonora de Gilson funciona como uma espécie de ponto final e carimbo que sanciona a história como lenda e, portanto, *irreal*. Enquanto isso, as cenas finais de corte com imagens do cemitério, associadas à trilha sonora, deixam no ar a dúvida sobre a *realidade ou não* da história.

Conclusão

A oposição entre *real* e *irreal* presentes no texto não tem como resultado o escárnio e descrédito que poderiam ocorrer. A narrativa contém certa dose de humor através dos contornos ficcionais e falas debochadas dos moradores entrevistados, mas sugere, em suma, que a perspectiva de que o *irreal*, ou seja, o sobrenatural da lenda, deve ser respeitado da mesma forma que os elementos *reais*, comprováveis da história.

Isto ocorre porque os elementos que constroem o *irreal* ganham um tom respeitoso, pois, embora não possam ser comprovados como os elementos *reais* da lenda, podem ser e são legitimados a partir da reportagem como *também verdadeiros*. Não são verdadeiros a partir de investigação jornalística e comprovação dos fatos, mas sim, à luz de uma perspectiva de valorização

da riqueza cultural daquela sociedade que os torna verdadeiros enquanto elementos culturais cancelados.

Referências

BARROS, D. L. P. de. **Semiótica e plano da expressão**: História e perspectivas. In: Renata Mancini; Regina Gomes. (Org.). *Semiótica do sensível: questões do plano da expressão*. 1ed. SÃO PAULO: Editora Mackenzie, 2020, v. 1, p. 15-34

BRITTES DA COSTA, Andriolli de. **A lenda nas páginas do jornal**: a presença do imaginário no jornalismo a partir da cobertura dos tesouros enterrados no Paraguai. Florianópolis, SC: dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Jornalismo, da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Mestre em Jornalismo. Orientadora: Profa. Dra. Gislene Silva. Florianópolis, 2013.

BRONOSKI, Bruna; BARRETTA, Leonardo Medeiros; CERVI, Emerson Urizzi. **Debate público ou entretenimento**: a visibilidade de hard e soft news nas primeiras páginas do JM eDC1. Caxias do Sul, RS: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação / UEPG/ UFPR, 2010.

CAMPOS, Janaína de Oliveira; MAFRA, Rennan Lanna Martins. **Das minas de ouro e das montanhas gerais**: a representação do Terra de Minas sobre a identidade mineira. Juiz de Fora, MG: Revista Lumina/PPGCOM/UFJF, 2018.

FECHINE, Yvana; LIMA, Luisa Abreu e. **A linguagem da reportagem**. Recife, PE: Editora UFPE, 2021.

FIORIN, J. L. **Enunciação e Semiótica**. Letras. Santa Maria, v. 33, p. 69-97, 2006

FRANÇA, Vera V. **Jornalismo e vida social**: a história amena de um jornal mineiro. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG, 1998.

MASCELLI, Joseph V. **Os cinco Cs da cinematografia**: técnicas de filmagem. Tradução: Janaína Marcoantônio; Revisão técnica: Francisco Ramalho Jr. São Paulo: Summus Editorial, 2010.

MATTE, A. C. F.; LARA, Glaucia Muniz Proença. **Um panorama da semiótica greimasiana**. Alfa: Revista de Linguística. v. 53, p. 339-350, 2009

MENDES, Conrado M. **Semiótica e mídia**: uma abordagem tensiva do *fait divers*. São Paulo: Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Semiótica e Linguística Geral do Departamento de Linguística da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para obtenção de título de Doutor em Semiótica e Linguística Geral. 2013.

MENDES, Conrado M. **A noção de narrativa em Greimas**. Belo Horizonte, MG: Revista e-Com, UNIBH, 2013.

TERRA de Minas. Belo Horizonte, MG: Programa produzido pela Globo Comunicação e Participações S.A. Veiculado nas tardes de sábado para a TV Globo Minas, InterTV Grande Minas, InterTV dos Vales, EPTV Sul de Minas (nas manhãs de domingo) e Rede Integração (nas manhãs de sábado). Episódio produzido e veiculado em 2012.

WOODWARD, Kathryn. **Identidade e diferença**: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). *Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CHANGELINGS, DESIRE, AND ILLUSION: A STUDY ON THE DOUBLE IN THE SERIES *KATLA*

Anderson Lopes da Silva¹

Abstract: This article examines the representation of the double through the Nordic folkloric theme of changelings in the Icelandic series *Katla* (2021). The research objectives are three: (1) To understand *Katla*'s narrative and aesthetic complexity, particularly in its transitions between Nordic noir and post-Nordic Noir; (2) To explore how Icelandic cultural context, specifically the geom mythology of volcanism, shapes narrative development; and (3) To analyze the main character, Gríma, as an illustration of the double through changelings, aiming to understand her narrative characterization, existential constitution, etiological affiliations, and ontological relationships. The methodology involves authors associated with narratological studies and theoretical frameworks related to double studies, alongside *a priori* categories within an interdisciplinary framework encompassing literature, psychoanalysis, and philosophy. Ultimately, it is concluded that the desire to reclaim a past emotional life and the experience of loss, which act as the driving force behind illusion in the character and its changeling's dramatic arc, shape the figure of the double within the work.

Keywords: Serialized fiction; changeling; double; *Katla*; character study; interdisciplinarity.

CHANGELINGS, DESEJO E ILUSÃO: UM ESTUDO SOBRE O DUPLO NA SÉRIE *KATLA*

Resumo: Este artigo investiga a representação do duplo por meio do tema folclórico nórdico dos *changelings* na série islandesa *Katla* (2021). Os objetivos de pesquisa são três: (1) Compreender a complexidade narrativa e estética de *Katla*, particularmente em suas transições entre o *noir* nórdico e o pós-*noir* nórdico; (2) Explorar como o contexto cultural islandês, especificamente a geomitologia do vulcanismo, molda o desenvolvimento narrativo; e (3) Analisar a personagem principal, Gríma, como uma ilustração do duplo através dos *changelings*, com o objetivo de entender sua caracterização narrativa, constituição existencial, afiliações etiológicas e relacionamentos ontológicos. A metodologia envolve autores associados a estudos narratológicos e quadros teóricos relacionados aos estudos do duplo, juntamente com categorias *a priori* dentro de um quadro interdisciplinar que abrange literatura, psicanálise e filosofia. Por fim, é possível concluir que o desejo de recuperar uma vida emocional pregressa e a experiência da perda, que atuam conjuntamente como a força motriz da ilusão presente no arco dramático da personagem e de seu changeling, moldam a figura do duplo dentro da obra.

Palavras-chave: Ficção seriada; *changeling*; duplo; *Katla*; estudo de personagem; interdisciplinaridade.

¹ Professor (Lecturer) na Chulalongkorn University (Spanish and Portuguese Sections, Department of Western Languages, Faculty of Arts), e Vice-Diretor do Center of Latin American Studies, na mesma instituição, em Bangkok (Tailândia). Foi pesquisador de pós-doutorado na Chulalongkorn University com financiamento do C2F (Second Century Fund). Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (PPGCOM/ECA USP) e Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (PPGCOM/UFPR).

1. Introduction

This article has the general objective of analyzing the Icelandic miniseries *Katla*, globally aired by Netflix in 2021, through an interpretation that encompasses the formation of the double through the Nordic folkloric figure of changelings. The research question guiding this work is as follows: "How is the representation of the theme of the double conveyed through the figure of changelings in the series *Katla*?" Therefore, the focus of the analysis, in this sense, falls on the issue of the double materialized in the unusual manifestations of the changeling, understanding them as part of Nordic culture and folklore. In other words, the changeling (as a process and result of the substitution of people and beings between fairies and humans) is present in the miniseries through five characters (Gunhild, Mikael, Ása, Magnea, and Gríma) who are observed here in a close geomythological connection with Katla, the real-world volcano that gives its name to the fictional production.

Analytically, the specific objectives of the article focus on three fundamental points: (1) Understand the complexity of the empirical object regarding its narrative and aesthetic construction (especially through the transitions between Nordic noir and post-Nordic noir); (2) Discuss how the Icelandic cultural context that gives rise to the narrative is permeated by autochthonous elements relevant to the development of the plot (with emphasis on the geomythological question of volcanism); and (3) Analyze characters that concretely explain how the issue of the double is portrayed in the figure of changelings (with the intention of understanding the narrative characterization of the characters and, more specifically, the existential constitution, etiological affiliations, and ontological relationships of the double in this type of representation).

The hypotheses that underpin the discussions in the article focus on the idea that the double is summoned to the plot, in its interrelation with changelings, through: (A) The desire to restore a previous affective life; and (B) Loss as the driving force of illusion. Thus, the connection between the theme of the double, the unusual nature of the changelings, and the sociocultural importance of volcanism in the construction of the fictional narrative reaches its analytical climax through the view of the double as desire and illusion, tensioned through Gríma and her double, that is, the character selected for the third part of the final analysis. Theoretically and methodologically, authors from interdisciplinary fields are discussed, ranging from literature, philosophy, and psychoanalysis to geomythology and television studies.

Regarding the reasons justifying the existence of this article, it is worth noting two points: the scarce discussion (at least in the Anglophone universe) on specific television series related to the

Icelandic media landscape and the lack of available studies correlating the double with the figure of changelings in the analyzed work. Structurally, the article is divided in four parts: (1) Literature review on the changeling, (2) Theoretical framework on the double through literary, psychoanalytical, and philosophical lenses, (3) Methodological procedures, and (4) Analyses (Analysis I - Empirical Object, Analysis II - Cultural Context, and Analysis III - Selected Character).

2. Literature Review on Changelings

The term “changeling” is an Anglicism adapted from the French word “changeling” (or “changeon”) and could be loosely translated as “swapped” or “replaced,” finding its strongest connotation in European folklore² as the idea of a “changed person/child.” But who performs this type of exchange? And, most importantly, “what” or “who” is left in place of the original individual?

As a scholar of the subject, Lawrence (2010, p. 14) attempts to address these questions by explaining that the very “mutable” nature of the changeling serves as a warning that attempting to classify or draw strict boundaries to define it is inherently problematic. Even the origins of the earliest accounts of such figures depend on the cultural framework or era we choose to use as our lens of observation. In other words, the “mutability” of changelings also manifests in the search for seminal records of their appearances depending on the chosen period of analysis, such as the Victorian, Romantic, or Medieval era (Lawrence, 2010, p. 16).

In terms of historical recovery related to European folklore studies and anthropological fieldwork, Piaschewski (1935), Lawrence (2010), and Lancy (2015) concur that fairies (sometimes referred to as little people or good people) living in forests or a magical underworld were responsible for the exchange. They would kidnap human children and replace them with rebellious and deformed fairies known as changelings. However, there is a significant difference between the folklore concept of fairies associated with this uncanny figure and the Disney-like idea more familiar to the general public. Here, fairies are beings who often engage in malicious, harmful acts towards people. Hence, changelings attempt to mimic humans but end up exhibiting strange behaviors, speaking ominously, looking peculiar, walking oddly, and, in some cases, even displaying aggression. Lancy (2015, p. 51), in his studies on childhood, further explains that changelings can also be seen as a “subset of demonic children that elicit a negative reaction from their caretakers.”

² Changelings, although primarily known from Germanic, Celtic, Nordic, Slavic, and British folklore, are not exclusive to European countries. There are remarkable accounts of changelings in North, East, and West Africa - such as the case of “ogbanje” in Nigeria, according to Onu and Solomon-Etefia (2019, p. 102) - in Asia (China and Japan), and in Oceania (Australia), as explained by Piaschewski (1935, p. 171-174).

Ashliman (1997) recalls many stories by collecting folkloric accounts of changelings in Scandinavia, highlighting the presence of this uncanny figure in narratives spanning countries and regions such as Sweden, Norway, Denmark, Iceland, and the Faroe Islands. In the specific case of Iceland, Árnason's accounts (1862, 1864), found in "Íslenzkar Þjóðsögur og Æfintýri" (Icelandic Folktales and Adventures), depict stories where changelings lurk within the domestic space, maintaining the foundational structure of child exchanges with other magical beings, as seen in the tales "The Father of Eighteen Elf Sons," "The Elf Woman Steals a Human Child," and "The Baby's Crib at Minni-Þverá."

It is important to note that, beyond the folklore and anthropological significance of the subject, changelings are also invoked to explain the interconnections between ableism and disability studies.³ According to Haffter (1968) and Goodey and Stainton (2001), a significant link can be observed between these topics based on the discrimination against people with disabilities, particularly children, during times when any deviation from normality (corporeal normativity) was considered grotesque, an aberration, or divine punishment (whether visibly notable physical disabilities referred to as "deformities" or intellectual disabilities, including autism). As Lancy (2015, p. 13) asserts, even children regarded as problematic, difficult, unwanted, or disliked by their families could be viewed as changelings.

81

Therefore, in order to provide a single definition to guide the reflections in this article regarding the understanding of changelings, we turn again to Lawrence (2010) and his discussion on the essential element that must be taken into consideration: the process of exchange. In this sense, rather than understanding the term "changeling" as something that designates a species or group of fairies, the author suggests comprehending it as "a description of a particular operation and its mechanisms: the changeling is what has been replaced by another" (Lawrence, 2010, p. 13-14).

Furthermore, bringing a closer understanding of the reasons behind the persistence of such a folkloric figure and its relation to the double in contemporary times, Lawrence (2010, p. 15) states: "Finally, changelings also express a fundamental human anxiety about the unpredictable nature of life and these strange residents who seem to compete with us for territory." Thus, we understand

³ There are also academic works that reveal the connections between changelings and gender studies when discussing mistreatment and abuse perpetrated by husbands against their wives. According to Lawrence (2010, p. 14), "Throughout the 19th century, numerous children and women were abused or killed because their parents or husbands suspected them to be changelings. In this case, the changeling assumes the role of the stranger, the disobedient, and the unwanted human." The most famous case is the feminicide of the young Irish woman Bridget Cleary, who, according to Bourke (1999), was tortured and burned alive by her husband and relatives in 1895 because it was believed that a fairy had swapped her with a changeling.

Katla's changelings both as the uncanny process of exchange and the peculiar manifestations resulting from it: the double (that which or who returns to the place of the substituted subjects). Lastly, as further support for this definition, it is pertinent to note that the very meaning of the term “umskiptingur” (used to describe changelings in Icelandic) carries semantic proximity to the idea of movement between the process of exchange and its outcome, as the noun originates from the Icelandic verb “umskipta,” which means “to exchange” or “to substitute.”

3. Theoretical Framework on The Double

3.1 Literary Lens on The Double

Observations of the double from a literary perspective are extensive and can be found in various thematic possibilities. However, as Herrero Cecilia (2011) points out, it is during the Romantic⁴ period that the double gains prominence, especially with the introduction of the term *Doppelgänger* by Jean-Paul Richter in 1776. In the realm of fantastic narratives, this becomes even more evident as the double “produces anguish and unrest, as this figure comes to disturb the normal and natural order of things” (Herrero Cecilia, 2011, p. 22).

One of the major contributors to the debate, Doležal (1985), plays a significant role as a literary theorist by presenting a tripartite view of the construction modes of what he calls the “triangle of the double.” This is achieved through the themes of Orlando (an individual duplicated through changes in time and space), the theme of *Amphitryon* (two perfectly similar individuals coexisting in the same world with distinct personal identities), and the theme of the double in the strict sense. It is within the third aspect of this triangulation that the author establishes his most powerful definition of the double: “two alternative incarnations of the same individual coexist in a single fictional world” (Doležal, 1985, p. 464).

Building on Doležal's work and his definition of the third part of the “triangle of the double,” Bargalló (1994, p. 17) introduces the notion of “unfoldment” as a way to grasp the double itself. Following Bargalló, both incarnations can coexist in a space and time that allows for physical and verbal interaction between them. To understand the processes that generate unfoldments, Bargalló

⁴ When discussing the most important literary movements and schools and their relation to the *doppelgänger*, it is also worth visiting Fusillo's reflections (1998, p. 22-23) on what he aims to construct, in a sort of literary chronology, as an interrelated panorama between literature and the double. The author indicates that in Classical Antiquity, the *doppelgänger* is manifested through the notion of “stolen identity”; in the Baroque period, the *doppelgänger* is seen through “disturbing resemblance”; and finally, in Romanticism, the *doppelgänger* is revealed through “duplication of the self.”

directly references Doležel (1985, p. 468-469) and brings together the ontological relationships of the double through three mutually exclusive typologies in the literary field: fusion doubling (an individual is generated by the fusion of two originally different individuals), fission doubling (the duplication or splitting of a single individual into two personifications where there was only one before), and metamorphosis doubling (an individual who transforms their identity and acquires a different personality from before) (Bargalló, 1994, p. 17).

Finally, Fusillo (1998) can also be mentioned as a relevant author in the search for possible definitions of the double. In his work, the researcher explores what he calls “double identity” through a meticulous study of literary themes such as the apparent double, the dream double, specular characters, complementary characters, and others. In this way, Fusillo aims for terminological precision (similar to Doležel’s approach) by stating that, within a single space-time context created by fiction, the double concerns the identity of a character that is duplicated: “one becomes two; the character, therefore, has two incarnations—two bodies that respond to the same identity and often the same name” (Fusillo, 1998, p. 8).

3.2 Psychoanalytical Lens on The Double

In the field of psychoanalysis, undoubtedly, there is a rich space for discussing the manifestations of the double, with reference to Rank’s work *The Double*, originally published in 1914. Interested in literature, anthropology, folklore, and mythology surrounding the theme, Rank provided a psychoanalytic interpretation of the double through the lens of narcissism, proposing that the duplication of the image (in various manifestations) is a form of projecting one’s own self-image. As stated by Rank, there is also a trace of death in this perspective that needs to be taken into account: the double, while creating fascination with the reflection of one’s own image, is responsible for Narcissus’s demise (Rank, 1976, p. 114-115).

Besides Rank, another reference in the study of the double within the realm of the psyche is Pélicier (1995), who constructs a typological classification based on the etiological filiation of the double. He determines the origin of the double through six categories: a) natural double (identical twin), b) physical phenomena as doubles (echo, shadow, mirror, footprint), c) manufactured doubles as simulacra (mannequin, photograph, portrait, silhouette), d) doubles created by a being (something created from another being, a monster, a creature), e) doubles as a result of transgression (borrowing, unilateral transfer, mutual exchange, migration or substitution of one’s soul and thoughts to another subject), and f) doubles as a result of transformation (metamorphosis

in various senses and other transformations related to or connected with death). The author's goal, apart from seeking precise definitions, is to discuss how clinical semiotics is influenced by literary references on the theme of the double, as discussed by Rank.

3.3 Philosophical Lens on The Double

From a philosophical perspective, Guiomar (1967) highlights the connections between death and the double, stating that to study the double, one must first understand that it is the fear of death and the futile attempt to escape an inevitable fate that motivates the desire to duplicate oneself, to project oneself beyond a singular and finite subject. Consequently, as the author emphasizes, it is through the imminence of death that we create an illusory vision of another self, which differs from the original subject that projects and duplicates itself (Guiomar, 1967, p. 407). Hence, he suggests the need to classify the existential constitution of the double through a triadic typology: physical double, psychic double, and emotional double. These categories, with their respective specificities, encompass prime, derivative, and generalized aspects that characterize the double. Hence, the author discusses that the prime aspects refer to physical resemblance (*doppelgänger*s, twins), psychic processes (which include, but are not limited to, apparitions and hallucinations of the psyche), and emotional processes (through the logic of recognizing oneself in the other, alterity). Derivative aspects, on the other hand, are related to physical phenomena (echo, reflections in water and mirrors, shadow, false memories, dreams, etc.). And finally, we have the double through generalized aspects projected onto elements such as trees, houses, animals, lights, flames, beings, and inanimate objects, etc.

In the realm of philosophy, Rosset (2008) is a significant reference for thinking about the double and its interrelation with illusion. According to Rosset, the presence of the double goes beyond being merely a mythological motif, a literary theme, or even processes that challenge psychological normality: the double, he states, “is present in an infinitely broader cultural space, namely, the space of all illusion” (Rosset, 2008, p. 24). For the philosopher, the phenomenon of the double can be understood through the illusion of oracles (the event and its double), metaphysical illusion (the world and its double), and psychological illusion (man and his double). When discussing illusion, Rosset (2008) addresses how individuals refuse to face reality, creating a form of voluntary blindness or denial of the concreteness of life and facts. As a result, through illusion, they “duplicate” reality as a paradoxical way of understanding a real event (undeniable from a factual perspective) that takes on different interpretive contours as if it were a distinct (illusory, distorted, oblique, unfolded) occurrence.

4. Methodological Procedures

Considering the specific objectives that guide this article, the methodological discussion encompasses three levels of analysis: the analysis of the empirical object, the analysis of the cultural context, and the analysis of the characters. In this regard, for the first two analytical stages, the theoretical framework and the observation of the series *Katla* are employed to explain its aesthetic and narrative elements, as well as to position it within a transitional universe between Nordic noir and post-Nordic noir. Similarly, using this same methodological approach, the discussion focuses on the predominant role that the theme of volcanism plays in the plot (something that extends from the work's title to the setting of the narrative, from the geomythological imagery in the cultural context to the justification for the emergence of doubles in this fiction).

At the third level of analysis, to examine how the theme of the double is manifested in *Katla* through the figure of changelings, the analytical focus shifts to the narrative construction and development of the work's characters. The reason for directing attention to the characters is justified because, as Reuter (2007, p. 41) points out, it is through them that actions are permitted, assumed, lived, interconnected, and ultimately give meaning to the narrative. Thus, at this analytical level, two methodological procedures are employed: the first is the procedure of approaching the empirical object (aimed at delineating, contextualizing, and characterizing the characters to be analyzed), and the second is the procedure of analytical scrutiny (aimed at thoroughly analyzing the previously delineated, contextualized, and characterized characters, based on the typologies of the double).

4.1 Criteria for Selecting Characters

Regarding the selection criteria for the main character under analysis, it is important to focus on identifying which characters specifically represent the unusual manifestation of the changelings throughout the entire series. To achieve this:

(a) In the initial phase of selection, following Lawrence's discussion (2010) and considering the order of appearance of the doubles of both living and deceased individuals, the characters Gunhild, Mikael, Ása, Magnea, and Gríma are recognized as the changelings in the series.

(b) In the subsequent phase of selection, Doležel's definition (1985, p. 464), supported by Fusillo (1998), is employed. It defines the double as "the two alternative incarnations of one and the same individual that coexist in a single fictional world". Therefore, the focus is on highlighting only

those characters who possess a double while they are alive and have a necessary interaction with it, namely Gríma, Gunhild, and Magnea.

(c) Lastly, in the final phase of selection, Gríma is chosen for a detailed analysis. This decision is based on the fact that the direct interactions between Gríma and her double have the most screen time in all five episodes of *Katla* compared to the doubles of Gunhild and Magnea. Consequently, Gríma and her double stand out in the differential procedures of the character system, which will be explained further.

4.2 Procedures for The Character Study (Categories of Narrative Characterization)

This approach involves utilizing narratological studies and adapting their applications to the context of serialized fictional discourse. As a starting point, Lawrence's definition (2010) of changelings and their exchange process is used to characterize Gríma's double as a changeling. Scholars such as Hamon (1983, p. 154-160) and Sepulchre (2011, p. 117-125) contribute to the discussion of differential procedures as a means of contextualizing a character system from a qualitative perspective. In Hamon's (1989) work, the discussion is centered on three differential procedures:

86

- Differential distribution, which involves articulating character actions and existence to distinguish them from one another in terms of quantities and frequencies of character appearances and their interventions in strategic or non-strategic locations within the narrative.
- Differential autonomy, which combines character actions and existence based on how characters are interrelated. This means that the more important the character, the more they sometimes appear alone, but the more encounters they have with numerous other characters due to their power of action or role in the plot.
- Differential functionality, which focuses on character actions and considers their varying importance in the plot. This includes the character who carries out decisive actions, which will either lead to success or failure.

Bringing Hamon's discussions into audiovisual materiality, Sepulchre (2011, p. 118) highlights that "these differential procedures constitute an analytical framework applicable to stories, particularly television series." Her work suggests that the viewer will distinguish the main character from the secondary characters and extract elements of qualification (the portrayal of a character places the viewer within a horizon of expectation) and functionality (the actions of the character) based on the differential procedures. As a consequence, the discussions will cover the context unit

(scene sequence), register unit (screentime), and examined code (visual and sound dimensions). Finally, from Reuters' perspective, narrative analysis focuses on the nominal designator of characters (understanding the meaning behind a character's name) and the potential narrative effect associated with these designators, such as comedic effects, ideological effects, guiding of reading, and other possible effects (Table 1).

Table 1 – Character Study (Categories of Narrative Characterization)

Character Study (Categories of Narrative Characterization)			
Lawrence (2010)	Hamon (1983)	Sepulchre (2011)	Reuter (2007)
Characters/ Changelings:	Differential procedures (character system):	Differential procedures applied to serialized television fiction:	Narrative analysis (character designators):
- Gunhild and her changeling (double)	- Differential distribution	- Context unit (scene sequence)	- Nominal designator
- The process of exchange	- Differential autonomy	- Register unit (screen time)	- Narrative effect associated with the designator
	- Differential functionality	- Examined code (visual and sound dimensions)	
	- Qualitative perspective		

Source: Author's own work.

It is important to note that the procedures proposed by these authors serve as a flexible analytical framework for understanding the characters, rather than having strict rules that every character must strictly adhere to in the analysis.⁵

4.3 Procedures for The Analysis of the Double (Existential Constitution, Etiological Affiliation, and Ontological Relationships)

The focus of these procedures is on examining the selected character, Gríma, using insights from authors who have explored the concept of the double across literature, psychoanalysis, and philosophy. Guiomar (1967), Pélicier (1995), Doležel (1985), and Bargalló (1994) are chosen for their unique typologies that contribute to the study of the double. These authors provide specific terminologies that enhance our understanding of the subject, as already explained in this work (Table 2).

⁵ This applies, for example, to the methodological choice of using only three out of the six differentiated procedures when studying the hierarchy of characters (Hamon 1983).

Table 2 – Analysis of the Double (Existential Constitution, Etiological Affiliation, and Ontological Relationships)

Study of the Double (Categories)			
Guiomar (1967)	Pélicier (1995)	Doležel (1985); Bargalló (1994)	Rosset (2008)
Existential constitution: - Physical Double - Psychic Double - Affective Double	Etiological affiliation: - Natural double - Double as a physical phenomenon - Double fabricated as a simulacrum - Double as the creation of a being - Double as a result of transgression - Double as a result of transformation	Ontological relationships: - Double as fusion - Double as fission - Double as metamorphosis - Double as an unfolding	A broader locus of interpretation: - Double as an illusion

Source: Author's own work.

Therefore, the analytical categories of existential constitution, etiological affiliation, and ontological relationships are employed to analyze the representations of the double in Gríma's narrative development throughout the series. These categories follow a *priori* coding approach, meaning they are predetermined based on existing theories, concepts, or research debates before analyzing the data. When applied beyond their original context, these codes guide the qualitative analysis of changelings in *Katla*. Additionally, Rosset (2008) is equally significant in this discussion, providing a theoretical backdrop for a broader interpretive framework that accommodates the existence of the double, which, according to the author, is permeated by illusion.

5. Analysis I: Empirical Object

5.1 *Katla*, The Series

Released as a work that blends drama, science fiction, and folklore elements within an aesthetic setting that traverses from typical Nordic noir elements to a more recent characterization of post-Nordic noir, the series *Katla* premiered on Netflix on June 17, 2021. From its production by RVK Studios to the original idea conceived by Baltasar Kormákur and Sigurjón Kjartansson, the eight-episode series was entirely crafted by Icelandic screenwriters and directors such as Davíð Már Stefánsson, Lilja Sigurðardóttir, Börkur Sigþórsson, Þóra Hilmarsdóttir, and the aforementioned Kormákur and Kjartansson. Set in Vík, a small town located in the southernmost part of Iceland, the narrative revolves around a community that continues to reside there despite the eruption of the

Katla volcano a year earlier and the subsequent sanitary, economic, and social effects it brought forth.

The central driving element of the plot is the appearance of a young woman completely covered in ash, who mysteriously emerges in the town with no explanation and claims to be familiar with the place and its inhabitants. It is later revealed that the young woman is named Gunhild and had worked in the town twenty years prior during an exchange program. The predicament arises when it becomes clear that the present-day Gunhild has aged and is living in Sweden with an established life and a son named Björn, while the young Gunhild seems to be stuck in time and is still involved in an affair with a man named Þór. Hence, two individuals with the same name, appearance, and identical life history, but with different ages, create the paradox of the existence of a double.

The concept of the double is contextualized within folklore when the mystical character Bergrún, owner of a hotel, suggests that those who mysteriously returned (or were duplicated) are actually beings replaced by changelings. This reframing of the double as a changeling becomes plausible as “the double motif is a device that assumes many incarnations [...]. More than a literary motif, the idea of the double is present in many mythical and religious narratives of Western culture” (França, 2009, p. 9-10).

It is worth noting that besides Gunhild, other important characters include Gríma (who works in seismic monitoring and experiences traumatic grief due to the loss of her sister Ása) and the volcanologist Darri (a researcher studying *Katla*, compelled to visit Vík and uncover the unsettling connections between the volcano and the appearance of doubles of both living and deceased individuals, such as his deceased son Mikael). While the narrative has a close-to-ensemble approach in handling characters like Ása, Þór, Gunhild, Darri, and Mikael, it is ultimately Gríma who emerges as the main character due to her significance in the story and direct or indirect involvement in all narrative threads.

5.2 The Aesthetic Shift from Nordic Noir to Post-Nordic Noir

In terms of the aesthetic-stylistic configuration of the empirical object, *Katla*'s setting is grounded in the narrative logics of Nordic noir. As Hansen and Waade (2017, p. 5) assert, it can be said that the series finds its place within the boom of Nordic stories “[...] which have received unprecedented international attention in one way or another, whether through the adaptation of a novel, the remade version of a series, or even the assistance of the original version.” Consequently, these stories incorporate significant tropes, as Saló Benito (2019, p. 293) and Hansen and Waade (2017, p. 28-29) recall, and can also be observed in *Katla*. These tropes include multidimensional characters with profound psychological depth, individuals with obsessive, solitary, and

impenetrable personalities and interests, strong and complex women who act as determined and courageous protagonists (yet also disturbing), captivating investigative plots and mysteries (whether criminal or supernatural), and somber locations evoking isolated, gray, and cold spaces that bring the “local color” to the forefront of the screen, among others.

Katla, alongside productions such as *Trapped* (2015) and *The Valhalla Murders* (2019), represents the transformations of the Icelandic audiovisual media landscape⁶ through production and distribution partnerships between traditional channels and production companies in the country and the streaming service Netflix. As a result, apart from the dominance of the three main channels operating in the Icelandic market, Netflix has proven to be one of the most important platforms for showcasing Nordic noir to the world. Furthermore, having specific Icelandic series included among these productions allows for the highlighting of social and cultural differences discussed by Creeb (2015) and Gillis and Guðmundsdóttir (2020) within the distinct audiovisual practices of each country in the region.

From another analytical perspective, it is worth noting that authors such as Wicks and Kääpä (2022) perceive the show not as a production of Nordic noir but, conversely, locate it within an emerging aesthetic they prefer to call the “post-Nordic noir” framework. In this regard, Wicks and Kääpä (2022, p. 6) explain that *Katla*, alongside other works (especially the *Norwegian Twin* (2019) and the *Finnish Man in Room 301* (2019)), diverges from narratives primarily associated with police procedurals and crime dramas, which are foundational to Nordic noir. Instead, *Katla* exhibits characteristics of other genres, such as science fiction. In a kind of preservation of the more traditional elements of Nordic noir and the adoption of other characteristics that were previously not part of the established canon, the series culturally encompasses what the authors refer to as a “sense of place” within the Post-Nordic Noir. Thus, when the authors speak of a sense of place, they are not only referring to the distinctive characteristics of a setting but also to the dimensions that shape individuals’ “identity in relation to the physical environment of place” (Proshansky, 1978, as cited in Wicks and Kääpä, 2022, p. 4). They further explain, “The grey, brutal landscape, covered in ash is a main driver of the story as all the strange happenings are explained through the Icelandic volcanic landscape (that also serve as the roots of many indigenous myths and stories that the show mines)” (Wicks and Kääpä, 2022, p. 6-7).

6. Analysis II – Cultural Context

⁶ According to Saló Benito (2019, p. 233), the main channels operating in the Icelandic TV market are the public broadcaster Sjónvarpið (RÚV-TV) and the private broadcasters Stöð 2 and Skjár 1.

6.1 Volcanoes and The Geomythological Imaginary in Iceland

Regarding the sociocultural relevance and the role of the Katla volcano in the series' plot, it is necessary to delve into the geomythological field to understand how Icelandic society has coexisted with volcanoes throughout its historical and anthropological development, from the period of settlement to the present day. Even in ancient Norse mythology, particularly in the literary records of the Edda (a collection of mythological texts in prose and poetry from the 13th century), there is a cosmology that addresses volcanism as part of everyday life without a clear separation between nature and humans (Nordal, 1990; Nordvig, 2021). From a geomythological perspective, the geological and topographical observations of the environment need to be taken into account in the formation of myths, legends, and folklore of a place because “this mythical pattern is a cosmology: a system that gives meaning to the social and physical world,” explains Nordvig (2021, p. 1).

On a deeper level, volcanoes have traditionally represented the national image of Iceland, as can be seen in official postage stamps circulating in the country since the post-independence period in 1918 (Oslund, 2011, p. 54). In the case of Katla, one of the most active volcanoes in Icelandic history, the relationship that people have with it in contemporary times is also imbued with superstition: “It has been observed that modern Icelanders living near the Katla volcano employ a mixture of myth and legend, but also taboo, in their perception of risk associated with the location and possible eruptions” (Jóhannesdóttir and Gísladóttir, 2010, as cited in Nordvig, 2015, p. 76).

To grasp the sociocultural significance of volcanoes in the country, it is worth mentioning that Katla and Hekla (another important volcano) are used as female names for children (Torfing 2015). This carries great weight in a country that imposes strict rules on naming practices and has state control over the list of officially accepted names by the National Registry of Iceland (Þjóðskrá Íslands), through a committee that has regulated names since 1991. In other words, “Icelandic culture has become familiar with volcanoes and, in a way, has even befriended them” (Torfing, 2015, p. 92).

As stated by Reuter (2007, p. 52-53), the functional importance of space brings elements that demonstrate that it is much more than a simple frame for the story. In *Katla*, space produces a sense of realism and a sense of reality (conveying verisimilitude), provides thematic and generic orientation (especially regarding the mystery of noir), marks stages in the characters' lives and actions (such as demarcating a before and after the eruption), and structures the groups of characters (directly or indirectly linked to the volcano), among other functions. Katla actively propels the narrative forward by catalyzing the origin of the doubles, thereby directly shaping the development of the series' dramatic arc.

Even the ashes of the volcano (a direct result of the eruption that changed the fate of the small town and its residents) serve as a metaphorical way to discuss how the environment is permeated by toxicity. Not only in a literal sense but also in the form of familial and interpersonal issues among the characters and their doubles. In this regard, the almost suffocating atmosphere and the absence of clearer natural light set the tone of the narrative. Therefore, in bringing geomythology back into the discussion, Katla (both within and outside the fiction) acquires a unique narrative agency in the sociocultural formation of the nation, as “even today, modern Icelanders tend to personify the Katla volcano when asked about it” (Jóhannesdóttir and Gísladóttir, 2010, as cited in Nordvig, 2015, p. 99).

7. Analysis III: Selected Character

7.1 Gríma and Her Changeling: Narrative Characterization

The changelings in the narrative of *Katla* are distributed through the characters Gunhild, Mikael, Ása, Magnea, and Gríma, as mentioned earlier. However, it can be understood that only three of these characters fit Doležel (1985) and Fusillo's (1998) definition concerning the necessity for the double to coexist with the “raw material” from which they originated or unfolded (Bargalló, 1994). Therefore, the characters Gunhild, Magnea, and Gríma stand out as they directly face the atypical situation of having to coexist with their changelings (doubles) while still being alive⁷. Nevertheless, given the frequency of appearance, direct interactions, and narrative importance that the character Gríma and her double have from the beginning to the end of the plot, it is on them that this final analysis focuses⁸. In this sense, the process of exchange, as discussed by Lawrence (2010), becomes highly relevant in the character's narrative arc. Not only does it initiate the main conflict in Gríma's life, but the extraordinary nature of two identical people living together because of the exchange propels the theme of changelings from the realm of “ancient legends” to a contemporary and ordinary daily life in the Icelandic city of Vík.

⁷ In the narrative, when the doubles of Mikael and Ása appear, the “original” characters are already deceased in the “real” life (the former, apparently, due to a suicide and the latter due to hypothermia). Therefore, in the case of these characters, the key to understanding the interplay between the double, desire, and illusion seems to be more directed towards the concept of mourning – something that will not be discussed in this specific article.

⁸ Although Gunhild is an important secondary character in the narrative (especially in terms of her dramatic and narrative function, as stated by Couégnas (2006)), her and her double's screen time is very short when compared to Gríma. The six direct interactions between Gunhild and her double occur as early as episode 2 and extend to episodes 3, 4, and 5. On the other hand, Magnea and her double have only five direct interactions in episodes 6 and 8 (the double appears healthy and full of life precisely when the original version of Magnea is ill, bedridden, almost in a vegetative state, under the care of her husband Gísli).

From a qualitative perspective of analysis, Gram's position in the Katla plot is also evident as the main character, meaning that in terms of differential functionality, her presence is regular, relevant, and serves as a motivation for conflicts in the narrative (Hamon, 1983). More than that, her functionality is also aligned with the register units (explained further ahead), as her presence is evident and significant in all episodes (even before the appearance of its double). Consequently, in terms of differential distribution and differential autonomy (Hamon, 1983), the character simultaneously has a high frequency of appearances in scene sequences and considerable autonomy in interacting with other characters and moving across various narrative plots. In other words, she regularly moves across different narrative scenarios through her relationships with Gríma (her changeling), Gunhild (both original and changeling characters), Þór (father), Ása (sister), Kjartan (husband), Darri (the scientist), Gísli (the police officer), amongst others. In other words, Gríma's scope of movement extends across virtually all narrative plots, beyond her own as the main character, affecting the lives of other characters to varying degrees.

Following Sepulchre's (2011) discussions, Gríma and her changeling are analyzed within the context unit of scene sequences in which both the double and the "original" appear, encompassing a significant portion from episode 5 to 8. In terms of temporal register units, the screen time of both the double and the "original" character amounts to approximately eleven direct interactions throughout the narrative (one interaction in episode 5, four others in episode 6, two in episode 7, and four in episode 8). Concerning the examined code, the visual dimension evokes the idea of proximity and separation between the two characters through the characterization (clothing, makeup, hair, and even physical posture) of the original Gríma and her double, a happier and vivid woman (Fig. 1). As for the sound dimension, the characters' voices are slightly modified aiming to convey a sense of gentleness and youthful aspect to the double, in contrast to the distant, cold, and even sad voice of the "real" Gríma, which somehow reflects the challenges and traumas the character has endured over many years.

Figure 1: Gríma e her changeling at home.

Source: © *Katla* (2021), Netflix.

Furthermore, Reuter (2007, p. 101-102) explains that even the names by which the characters are presented in the narratives function as an element he calls a “nominal designator,” which in this case, serves the purpose of referring the character to a specific “geographical-cultural area.” “Above all, it ‘gives life’ to the character. Like in real life, it establishes their identity. [...] Every mention of their name is equivalent to recalling their set of characteristics” (Reuter, 2007, p. 102). Thus, as previously mentioned, in an Icelandic cultural context where the names given to individuals are taken so seriously that there is federal legislation and strict control on the matter, the decision to name Gríma cannot be interpreted as a random choice⁹. Instead, it can be seen as a motivation for characterizing her as someone who embodies the representation of the double through two main interpretations. The first interpretation is connected to the ambiguity of the name concerns its Old Norse origin variant of “Grímr,” directly connected to the Icelandic word for “mask” (Peterson, 2004, p. 2007). Following the discussions brought by Lopondo and Ruiz Alvarez (2013) and Belting (2017), the symbiotic relationships between the theme of the double and the mask are extensively documented in references that range from cultural and religious rituals and ceremonies to the earliest forms of theater and literary works from various periods and schools. The second interpretation is related to the dual use of her name, following the Icelandic official name

⁹ Pertaining to the geographic-cultural aspect, it is possible to observe that the name Gríma is predominantly used in the Icelandic context, according to the statistical information provided by the “Hagstofa Íslands” (National Statistics Office of Iceland) and compiled on the website “Nordic Names” (<https://www.nordicnames.de>). Furthermore, the name Gríma (along with Kjartan, for instance) is also part of the literary heritage of the country, as a character name found in the Icelandic work “Laxdæla saga,” written around the second half of the 13th century.

registration service (“Þjóðskrá”), which states that “Gríma” is a name that can be given to both men and women (<https://island.is/leit-i-mannanafnaskra>). Therefore, following Reuter’s discussion on the narrative effects associated with the designators, we propose that the name Gríma may fit into a duality effect; that is, it suggests both a sense of mystery and duplicity inherent in the character’s identity (consequently extending the effect to her changeling as well).

7.2 Existential Constitution, Etiological Affiliation, and Ontological Relationships: The Double as Desire and Illusion

Building upon Guiomar’s insights (1967), Gríma’s changeling fits into the category of a physical double since its presence is clearly felt and acknowledged in the protagonist’s real-life experiences, as well as in the lives of other characters who interact with her (the double), albeit unknowingly dealing with a changeling. Equally significant, concerning the fundamental aspects of the physical double as discussed by the author, it’s fair to say that Gríma’s changeling aligns with the concept of a double that is unmistakably recognized through complete physical resemblance, essentially functioning as a genuine doppelgänger of the character.

Moreover, in terms of etiological affiliation (Pélicier, 1995), there’s a juxtaposition of meanings that shape Gríma’s changeling existence as a double that moves between two typologies, namely: (1) The changeling fits into the double category as a creation of a being by means that not always can be considered natural (in this instance, the volcano, as elaborated upon later in the analysis), and (2) It can also be interpreted as part of the double category resulting from a transformation of character into another which ties into the idea of a double as a metamorphosis, a notion to be further explored concerning ontological relationships. Within Pélicier’s framework, it’s noteworthy that the relationship between the double and its original often entails discomfort, conflict, and disturbance. Furthermore, Gríma’s changeling relationship with Gríma aligns with what Pélicier (1995) terms a “*syngnosique* relationship,”¹⁰ indicating that the knowledge of one exists in the consciousness of the other, albeit utilized differently by the double (Lama, 2004) – a dynamic exemplified by the character’s changeling successfully winning back Gríma’s husband with a demeanor contrasting her current and persistent lingering sorrow and life’s hardships.

When it comes to ontological relationships, Gríma’s changeling presents itself as a metamorphic double (Doležel, 1985), that is, an individual who transforms their identity and

¹⁰ “The French term without translation. Syn = an element meaning ‘together’ and indicating the idea of gathering, of community, in a space or time, and gnose = knowledge” (Lamas, 2004, p. 62). Following the approximate translation from French to Portuguese by Lamas (2004), it could be said that the term, without a literal translation into English, could be understood as “syngnosic”.

acquires a personality different from what they had before (in this case, the double is more vivid, light, and happy – not necessarily reviving the memories of mourning that robbed Gríma of joy after the loss of her sister Asa). Similarly, the double here also transitions from being a result of transformation discussed by Pelicier since the issue of death permeates Gríma's narrative in at least three senses: the mother's suicide, the sister's death by hypothermia, and the suicide of the sister's changeling (which also emerges later in the narrative) in the same sea where their mother took her own life. Equally important, Gríma's double fits perfectly into the idea of double as unfolding (Bargalló, 1994) because the double and its original coexist inherently, having physical and verbal interactions in the narrative's diegetic plane. Furthermore, following the author, the double as unfolding is identical (in all possible physical representations) to Gríma: "For the resulting form to be considered an unfolding of the original, we understand that it must take on the 'human form,' even if it manifests through a 'non-human entity' (Bargalló, 1994, p. 17)."

Finally, to explain the origin of Gríma's double (and of other character's changelings in general), one must turn to the last episode of the series in which, as the volcanologist Darrin tries to explain, there is something (possibly a residual element of a very old comet) in the structure of the volcano that possibly ties to the feelings of the people who live there (especially connected to the desires and illusions of its inhabitants for past emotional relationships), causing the doubles to emerge in the plot. Thus, it was the desire of Þór to reestablish the previous (and adulterous) emotional life with Gunhild that led the volcano to understand the need to create, in its ominous interior, the changeling of the Swedish woman, for example. The same applies to Magnea's changeling, which is brought to light by her Gísli's desire to resume a normal (including sexual) life with his wife in a version that resembles her before she suffered from the degenerative disease caused by the eruption of the volcano one year ago. In this way, it is understood that Kjartan, Gríma's husband, misses his woman's "happy version" and realizes that little by little he no longer recognizes her. The mourning and pain-marked Gríma is not the young woman he desires. His desire – including sexual desire – prompts the volcano to understand the need to create a changeling of Gríma who behaves just as Gríma did before the loss of her sister: a young and beautiful woman who dresses well, who lets her hair down, who has libido, and who even renovates their own house to keep it youthful and light (Fig. 2).

Figure 2: Gríma (seated), her changeling, and “their” husband, Kjartan.



Source: © Katla (2021), Netflix.

But beyond desire, what Gríma's changeling (and by extension, the other changelings in the narrative) ends up expressing is the denial of life's stark reality by humanity. That is, here enters directly what Rosset (2008) explains about the double as an explicit manifestation of the illusion experienced by the people. Thus, even though permeated by a fictional mark (and bridged between science fiction, post- and Nordic noir, and folklore¹¹), the changelings represent the double as the desire of people who, not knowing how to deal with the reality they face (be it through denial of mourning, loss of past emotional lives, or even companions who do not behave as before), end up becoming the materialization of this same people's illusion. In other words, in *Katla*, it is the refusal of reality that prompts (primarily in people and secondarily in the volcano) the need to create changelings to alleviate, even if delusional, human suffering and life's hardships.

Finally, as the narrative hints in the last episode, Gríma's changeling ends up committing suicide in a complex game of Russian roulette between the original character and her double, which, through deliberately confusing camera angles and movements, creates an atmosphere of doubt and tension about who will ultimately die (Fig. 3).

¹¹ Important to note is how the theme of changelings as doubles is reinvigorated in *Katla*'s narrative through science fiction (SF) and folklore. This observation aligns well with the reflection brought by Lawrence (2010, p. ii) when the author explains in his thesis how modern SF continually employs elements of Western European folk narrative to explore subaltern and subterranean culture - meaning, both the politically disenfranchised and biologically deformed figures who threaten to emerge from their underground lairs (caverns, cellar dwellings, laboratories, industrial underworlds) and infiltrate the most cherished institutions of the upper world." In the recontextualization of the changeling motif, displacing fairies, it is the amalgamation of the volcano and its metaphysical capacities that governs the genesis and substitution of changelings.

Figure 3: Gríma and her changeling at their final confrontation during a Russian roulette.



Source: © *Katla* (2021), Netflix.

The death of Gríma's double seems to encapsulate what Doležel (1985, p. 469) states: "It is no coincidence that 'double stories' so often end with a murder that is also a suicide." The double's suicide is confirmation that not even the deepest desires can sustain the illusion of a life untouched by the contradictions and brutality of reality. Furthermore: "Despite being an extension of the subject, even when fully and positively identified with it, the double does not abandon its condition as a simulacrum, a mere shadow, since it has no value in itself, but only that which its model provides it." (França, 2009, p. 8). To put it differently, no illusion can surpass (or replace) the suffering that inevitably not only accompanies reality but also shapes it.

98

8. Conclusion

Returning to the initial question that guided this article, the theme of the double is depicted in the series *Katla* through the folkloric figure of changelings, with the main character Gríma serving as an illustrative case that exemplifies the findings of the reflection. Thus, it can be said that the double in the work in question arises from the confluence of two levels, which we can refer to as the level of form and the level of content (or thematic level).

On the level of form, it can be asserted that: (1) The double it is depicted as a physical double with primary aspects that constitute a literal physical identification between the original being and the duplicated being (existential constitution), (2) The double is represented as one that transitions through the creation of a being into the double as a result of a transformation (etiological affiliation),

and (3) The double is represented as a being that is configured through metamorphosis and, consequently, as a result of an unfolding in which the double coexists and interacts physically, visually, and verbally with the “normal human” from which it unfolded in the same narrative plane (ontological relationships).

On the level of content (thematic level), supporting the hypothesis introduced at the outset of the study, it becomes apparent that the concept of the double emerges within the narrative as a manifestation of desire and illusion, serving to materialize the losses, traumas, and emotional burdens experienced by the inhabitants or even visitors of Vík. This phenomenon is intricately linked to their metaphysical connection with the volcano Katla, which, in a symbolic manner, gives rise to changelings of their cherished ones, both living and deceased, offering a distorted solace to those grappling with the harshness of reality.

Methodologically, especially in terms of character portrayal, the interaction between narratological studies and the realm of television series is highly productive for selecting characters and understanding their various dimensions within the narrative, such as distribution, autonomy, functionality, and nominal designator, among other elements. Still within the analytical process, it can be argued that this Icelandic series stands out as a unique work in its use of narrative space. Drawing from Nordic noir or post-noir aesthetics, particularly emphasizing the notion of a sense of place, the volcano shapes the conflicts of the characters (and their changelings). Equally significant is the geomythological approach, where Katla emerges as an active character within the sociocultural landscape of the plot, rather than just a geographical location.

Finally, as a limitation of the research (and thus, opening new avenues of inquiry), it is essential to recognize the significant role of mourning and death, alongside the trauma of loss, as influential forces in shaping the aesthetic and narrative construction of the double in *Katla*. In other words, examining characters like the changelings of Ása and Mikael (and their connections with the grieving and traumatized family members) could offer new insights into how these beings are linked to the desire to reclaim past emotional lives and the illusion of participating in a generative simulacrum of the double.

References

ÁRNASON, Jón. *Íslenzkar Þjóðsögur og Æfintýri*. v. 1. Leipzig: J. C. Hinrichs, 1862.

ÁRNASON, Jón. *Íslenzkar Þjóðsögur og Æfintýri*. v. 2. Leipzig: J. C. Hinrichs, 1864.

ASHLIMAN, Dee L. Changelings: an essay. **Changelings**, 1997. Disponível em: <https://sites.pitt.edu/~dash/changeling.html>. Acesso em: 25 mar. 2025.

- BARGALLÓ, Juan (org.). **Identidad y alteridad: aproximación al tema del doble**. Sevilla: Alfar, 1994. p. 11-26.
- BARGALLÓ, Juan (org.). Hacia una tipología del doble: el doble por fusión, por fisión y por metamorfoses. In:
- BELTING, Hans. **Face and mask: a double history**. Princeton: Princeton University Press, 2017.
- BOURKE, Angela. **The Burning of Bridget Cleary: A True Story**. London: Pimlico, 1999.
- COUÉGNAS, Daniel. Seconds rôles et comparses. **Belphégor**, v. 6, n. 1, 2006.
- CREEBER, Glen. Killing us softly: Investigating the aesthetics, philosophy and influence of Nordic Noir television. **The Journal of Popular Television**, v. 3, 2015, p. 21-35. Disponível em: https://doi.org/10.1386/jptv.3.1.21_1. Acesso em: 25 mar. 2025.
- DOLEŽEL, Lubomír. Le triangle du double: um champ thématique. **Poétique**, n. 64, 1985, p. 463-472.
- FRANÇA, Júlio. O insólito e seu duplo. In: GARCÍA, Flávio; MOTTA, Marcus A. (orgs.). **O insólito e seu duplo**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009. p. 7-14.
- FUSILLO, Massimo. **L'altro e lo stesso: teoria e storia del doppio**. Veneza: La Nuova Italia, 1998.
- GILLIS, Stacy; GUÐMUNDSDÓTTIR, Gunnthorunn. **Noir in the North: Genre, Politics and Place**. New York: Bloomsbury Academic, 2020.
- GUIOMAR, Michel. **Principes d'une esthétique de la mort: les modes de présences les présences immédiates, le seuil de l'au-delà**. Paris: J. Corti, 1967.
- HAMON, Philippe. **Le personnel du roman. Le système des personnages dans les Rougon-Macquart d'Émile Zola**. Genève: Droz, 1983.
- HANSEN, Kim T.; WADE, Anne Marit. **Locating Nordic Noir: From Beck to The Bridge**. Cham: Palgrave Macmillan, 2017.
- HERRERO CECILIA, Juan. Figuras y significaciones del mito del doble en la literatura: teorías explicativas. **Çedille. Revista de Estudios Franceses**, n. 2, 2011, p. 17-48. Disponível em: <https://cedille.webs.ull.es/M2/02herrero2.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2025.
- LAMAS, Berenice S. **O duplo em Lygia Fagundes Telles: um estudo em literatura e psicologia**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.
- LANCY, David F. **The anthropology of childhood: Cherubs, chattel, changelings**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.
- LAWRENCE, Adam D. Cradles in space: the changeling in folk narrative and modern science fiction. 2010. Tese (Doutorado em Literatura) – **Memorial University of Newfoundland**, St. John's, Newfoundland, 2010.
- LOPONDO, Lílian; RUIZ ALVAREZ, Aurora G. Entre o rosto e a máscara: identidades e verdades em tensão. **Acta Scientiarum. Language and Culture**, v. 35, 2013, p. 211-219.
- NORDAL, Sigurður. **Icelandic culture**. Ithaca: Cornell University Library, 1990.
- NORDVIG, Mathias. What happens when 'Hider' and 'Screamer' go sailing with 'Noisy'? Geomythological traces in Old Icelandic mythology. In: RIEDE, Felix (org.). **Past Vulnerability: volcanic eruptions and human vulnerability in traditional societies past and present**. Aarhus: Aarhus University Press, 2015. p. 75-88.

_____. **Volcanoes in Old Norse Mythology: Myth and Environment in Early Iceland.** Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021.

ONU, John O.; SOLOMON-ETEFIA, Patience O. A functional-semiotic investigation of traditional funeral rites and rituals in Elugwu Ezike in Igboland. **International Journal of Language Studies**, v. 13, 2019, p. 99-128.

OSLUND, Karen. **Iceland Imagined: Nature, Culture, and Storytelling in the North Atlantic.** Seattle: University of Washington Press, 2011.

PÉLICIER, Yves. La problématique du double. In: TROUBETSKOY, Wladimir (org.). **La figure du double.** Paris: Didier Érudition, 1995. p. 125-139.

PETERSON, Lena. **Lexikon över urnordiska personnamn.** Uppsala: Institutet för språk och folkminnen, 2004.

PETERSON, Lena. **Nordiskt runnamnslexikon.** Uppsala: Institutet för språk och folkminnen, 2007.

PIASCHEWSKI, Gisela. **Der Wechselbalg: Ein Beitrag zum Aberglauben der nordeuropäischen Völker.** Breslau: Maruschke & Berendt, 1935.

RANK, Otto. **El doble.** Buenos Aires: Orión, 1976.

REUTER, Yves. **A análise da narrativa: o texto, a ficção e a narração.** Rio de Janeiro: DIFEL, 2007.

ROSSET, Clément. **O real e seu duplo: ensaio sobre a ilusão.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

SALÓ BENITO, Gloria. Los formatos de televisión en el mundo. De la globalización a la adaptación local. Análisis de formatos nórdicos. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação) – **Universidad Complutense de Madrid**, Madrid, 2019.

SEPULCHRE, Sarah. Le personnage en série. In: SEPULCHRE, Sarah (org.). **Décoder les séries télévisées.** Bruxelles: Éditions De Boeck, 2011. p. 107-150.

TORFING, Lisbeth H. Volcanoes as cultural artefacts in Iceland; Risk perception, metaphors, and categorisation in a society with no 'before'. In: RIEDE, Felix (org.). **Past Vulnerability: volcanic eruptions and human vulnerability in traditional societies past and present.** Aarhus: Aarhus University Press, 2015. p. 89-108.

WICKS, Sanna; KÄÄPÄ, Pietari. Post-Nordic-noir landscapes: Competition through localisation in Finnish streaming media. **Critical Studies in Television**, v. 18, 2022, p. 424-440. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/17496020221135183>. Acesso em: 25 mar. 2025.

MADRE-TORPE

Fabrizio Moraes Pereira¹

Dorme! Em sono profundo se dissolve
Silêncio sepulcral, o âmago invade
Aura obscura independente de idade
Paira sobre a alma, suga, inscreve

Absorve, Morfeu, essência esclarecida
Malogro dementador, entorpecente, vil
Espectro obsessivo como nunca se viu
Aparição de Tântalos a levar minha vida

¹ Doutorando em Educação e Mestre em Saúde, Ambiente e Sociedade na Amazônia pela Universidade Federal do Pará, técnico em Assuntos Educacionais na Escola de Aplicação da UFPA (EA-UFPA).

SÍNTESES E RELEVOS: A SOBREPOSIÇÃO DE IMAGENS E O 3D COMO ASAS PARA A IMAGINAÇÃO HÍBRIDA NO CINEMA DE EDGAR PÊRA

Fabiano Pereira¹

Apresentação

Nesta entrevista, o cineasta português Edgar Pêra conta como funciona sua proposta de elaboração imagética, como ela é motivada e como ela norteou sua carreira iniciada nos anos 1980. Autor de mais de 55 títulos de variados formatos de registro e de exibição, o diretor ainda é muito pouco conhecido pelo grande público brasileiro. Várias dessas obras trazem fartos exemplos de imagens construídas por montagem em sobreposição a partir da combinação de outras duas, efeito potencializado nos anos 2010, quando o português passou a filmar em 3D. Seus filmes circulam mais pelo circuito de festivais mundo afora, cada vez mais pelos alternativos, e não costumam contar com endosso da crítica especializada. Pêra indica como seus trabalhos processam referências tanto de vanguardas cinematográficas quanto *pop*, sejam estas de ficção científica, do horror fílmico e mesmo da música e da literatura, que inspiram sua estética *neuropunk*.

Com 55 títulos listados como diretor no portal IMDb, o cineasta lisboeta Edgar Pêra tem uma das produções mais consistentes de experimentação audiovisual em língua portuguesa. Em seu próprio site², o realizador contabiliza mais de cem obras desde 1985, uma filmografia composta por trabalhos para cinema, TV, espetáculos chamados cine-concertos e produções exclusivas para exibição em museus e galerias de arte. Suas primeiras realizações seguiam o que ele chama de estilo *neuropunk*. Nos créditos de suas obras ele também consta como Mr. Ego (roteiros e pinturas), Man-Kamera (imagens) e Artur Cyanetto (sons e música). Em suas configurações inusitadas, irreverentes e convidativas para leituras em camadas contrastantes de imagens e sons, a montagem espacial (MANOVICH, 2001) se revela como um recurso fundamental para estabelecer redundâncias e dicotomias, que se alternam sem aviso prévio conforme ele sobrepõe diferentes imagens e experimenta os resultados.

¹ Fabiano Pereira é bacharel em comunicação social, jornalismo e design digital, além de mestre e doutor em comunicação audiovisual, pela Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Atualmente, realiza pesquisa de pós-doutorado em história sob a perspectiva cinematográfica na Universidade de São Paulo (USP).

² Redes sociais: edgarpera.org | [instagram.com/edgar_pera/](https://www.instagram.com/edgar_pera/) | [youtube.com/@edgarpera](https://www.youtube.com/@edgarpera)

Em parceria com o escritor elementalista Manuel Rodrigues, Pêra fundou a Akademya Luzoh-Galaktika (1996-2000), para pesquisa e produção de trabalhos transmídia, o que rendeu curtas-metragens como o musical “Zombietown 23” e o documentário em 16 min. “Lisboa 25 de Abril: Aventura para a Demokracya - Boa 345 A.E.”, além do filme com alunos “As Dezaventuras do Homem-Kâmara Epizohdyus 113 & 115” e o longa “A Janela (Don Juan Mix)”. A história recente de Portugal, em especial seu processo de democratização, é tema recorrente no trabalho de Pêra, mas sua abordagem se mantém distante de intuitos documentais ou didáticos, ao menos em termos tradicionais. Com ironia e sátira, ele dilui de modo expressivo e poético as fronteiras entre ficção e realidade, mundo objetivo e o onírico. Há em seus filmes influências do cinema mudo, como a da cinematografia alemã e a russa.

A trajetória do diretor português tem início ainda nos anos 1980 com videocliques, instalações, performances e curtas-metragens que “revelam-se profundamente influenciados pela estética fragmentária de colagem punk” (MONTEIRO, 2016)³. Pêra se apropria em seu filme *O Barão* (Portugal, 2011) de alguns códigos do cinema de horror B, mas pende a uma desconstrução crítica que, em vez de despertar medo ou aversão a plateia, cause um “desconforto cognitivo, acentuado pela profusão de fusões, *jump cuts* e oscilações de ritmo”. São estratégias que ele repete em *Caminhos Magnétykos* (Portugal, 2018) e em seus 18 trabalhos em 3D. O mais repercutido mundialmente foi o segmento *Cinesapiens*, de 3x3D (Portugal França, 2013), que também teve sua longa metragem dividida com curtas de Peter Greenaway e Jean-Luc Godard. Se uma simples vitrine já é capaz de refletir a imagem do observador sobreposta à dos produtos expostos, é com o 3D que formas mais abstratas se projetam a partir das mesclas criadas por sobreposição, como não existem fora do mundo ficcional.

Ao tirar o foco da narrativa clássica, Pêra repele a previsibilidade de suas elaborações audiovisuais formais e de sentido. Em vez de experimental, ele prefere considerar seu cinema não convencional. Nos últimos cinco anos sua produção tem incluído uma participação mais frequente de conteúdo para televisão. Só em 2024, Pêra concluiu o segmento *Slander* do filme coletivo *One-Way Ticket to the Other Side* e o longa *Cartas Telepáticas* (2024), inspirado na literatura de H. P. Lovecraft e Fernando Pessoa, além de ser todo realizado com inteligência artificial. Eles sucedem a *The Nothingness Club - Não Sou Nada* (2023), *Kinorama - Cinema Fora de Órbita* (2021) e *O Homem-Pykante - Diálogos kom Pimenta* (2019). O diretor também assinou as séries de TV *Cinekomix!!!* (2023) e *Arquivos Kino-Pop* (2019), ambas com 13 episódios.

³ MONTEIRO, Tiago J. L. Terror de autor: cinema de gênero e metalinguagem no longa “O Barão”. Resumo expandido. Anais digitais do encontro 2016 da SOCINE. Disponível em: <https://www.socine.org/encontros/aprovados-2016/?id=16036>. Acesso em: 3 nov. 2024.

Fabiano Pereira - Como nós nunca tivemos, que eu saiba, uma retrospectiva sobre o seu trabalho, a exemplo do que já aconteceu na Europa e acho que na Ásia também, se você fosse escolher dos seus trabalhos, o que você mais destacaria da sua filmografia?

Edgar Pêra - Bom, eu acho que o meu critério, salvo algumas exceções, teria a ver com os meios disponíveis que eu tive para fazer os filmes. Portanto, houve filmes em que eu tive um orçamento maior e em que pude levar mais longe as minhas ideias. Apesar de ter um filme em que se repete a frase "o dinheiro não é tudo", que é o Caminhos Magnétykos, a verdade é que ter ou não ter mais é um critério fundamental para definir o tipo de filmes que eu faço.

O primeiro filme que eu gostei de fazer tinha um orçamento baixo, por acaso, que foi a Cidade de Cassiano. Quando Lisboa foi capital da cultura europeia, em 1994, fiz um filme que é o Manual de Evasão LX 94. E só mais tarde é que tive apoio para o primeiro longa-metragem oficialmente apoiado pelo Estado, que é A Janela (Marialva Mix) (2001). O apoio que eu tive depois para outro longa-metragem foi O Barão. Ou seja, há um hiato de dez anos quase entre cada um desses filmes. Em seguida, comecei a trabalhar, aliás, antes do Barão, com uma produtora, que é a Bando à Parte, dirigida pelo Rodrigo Areias, que também é realizador, e com quem tenho afinidades muito próximas.

A partir daí, comecei a fazer filmes em 3D. Sendo que o único longa-metragem que fizemos foi o Caminhos Magnétykos, que seria também um filme que eu poderia incluir na retrospectiva. E acabamos de rodar em setembro (de 2020) o Nothingness Club (Não sou nada), que é uma ficção com os heterônimos do Fernando Pessoa.

105

FP - Interessante. Esse já foi concluído? Ou vocês estão produzindo agora?

EP - Estamos a montar o filme.

FP - Ah, perfeito. É em 3D?

EP - Não, não. Não é em 3D. Aliás, dos filmes em que eu tenho algum orçamento, o único que teve um orçamento razoável foi o Cinesapiens. E vê-se, até porque usei outras câmeras. Os meus filmes em 3D foram quase todos feitos com uma Sony, uma câmera pequena, à exceção do Cinesapiens que... Eu ia dizer inesperadamente, mas não foi inesperadamente, porque eu sabia que era um filme controverso. Nunca pensei que fosse tão controverso. E como foi o filme que eu fiz que mais viajou à conta do Godard e do Greenaway, que são figuras mundialmente conhecidas. Por conta disso, vi-me em batalhas críticas, que ainda extremaram mais as posições com o Cinesapiens, por vários motivos. Por um lado, porque havia críticos que preferiam o Greenaway ou o Godard, e eu estava sempre ali no meio daquela batalha entre dois tipos de cinema e o meu projeto, que depois mais

tarde apercebi-me que houve pessoas que se sentiram ridicularizadas. Nem sequer era a minha intenção, mas ridicularizadas. Ou antes, que eu estava a ridicularizar a história do cinema.

Houve comentários em várias línguas sobre o filme que se arregimentaram realmente. Por um lado foi bom, não é? Porque passei a ter pessoas que se identificaram com o filme, o tom do filme, a pesquisa que está por trás, tudo isso. E outras exatamente o contrário, que usaram todo o tipo de adjetivos de forma a mostrar o seu ponto de vista, que no fundo, acho que era mais revelador do ponto de vista delas do que do próprio filme.

O filme também é sobre o espectador, porque a minha tese de doutoramento foi o Espectador Espantado. O Cinesapiens faz parte exatamente dessa tese, é o primeiro trabalho feito dentro dessa tese. Durante a tese fiz 18 filmes em 3D. Uns estudos, outros mais trabalhados, mas fiz mesmo muitos, sendo que aquele que eu poria numa retrospectiva, para além do Cinesapiens, é o Lisbon Revisited. Tu tens uma televisão em 3D?

FP - Não tenho. Essa dificuldade de fazer uma pesquisa sobre 3D sem o equipamento próprio, mas como o meu foco é a sobreposição de imagens, eu acabo conseguindo mesmo em 2D ver muito do que eu preciso. O novo filme que vocês estão concluindo tem sobreposições, como você costuma fazer, também? Ou não, é outro estilo?

106

EP - Tu viste o Caminhos Magnétykos? Eu jurei que não ia fazer sobreposições, antes de filmar. Não dessa vez, e foi tudo ao contrário. Mas às vezes, a linguagem, essa linguagem surge também de determinados obstáculos narrativos e que eu acabo por descobrir que a melhor solução para que haja fluidez e organicidade é através das sobreposições. Eu experimentei isso em vários filmes, onde eu comecei a desenvolver uma linguagem. Por exemplo, o Rio Turvo (2007) tem algumas sobreposições. E os filmes que eu fiz nos anos 90, eu filmava com a câmara, rebobinava, tinha que compensar a luz... Portanto, tinha que ter menos luz no plano, e filmava de novo. Ou seja, a sobreposição era feita sem dó nem piedade. Não havia maneira de mudar aquela imagem. Aquela imagem é sobreposta desde o princípio: O Trabalho Liberta?, o SWK4, O Manual de Evasão, A Janela. Tudo o que é sobreposições e divisão da tela e outras coisas, tudo isso é feito na própria câmara.

Só quando comecei, por vários motivos, a deixar de filmar em película – O Barão foi o último filme que eu fiz em película –, é que passei a fazer sobreposições digitalmente. Passei a fazer mais esse tipo de sobreposições, sendo que O Barão é o primeiro filme em que eu resolvo um problema que acho que muitos realizadores têm, que é o campo e o contracampo. Aquela coisa fastidiosa que é fazer um pingue-pongue de planos entre um e outro, que é sempre complicada. Ou então aquelas soluções à Brian de Palma, Tarantino, que é andar à volta e não sei o quê. E experimentei sobrepor

as duas imagens e estar a ver o diálogo sempre com as duas personagens sobrepostas. Às vezes com mais percentagem para uns do que para outros quando falam.

Ou seja, essa estratégia até nasceu... Houve problemas técnicos no filme e tudo, mas essa estratégia nasceu também exatamente por insatisfação com o resultado como estaria, se fosse montado da forma tradicional. Porque eu só fiz dois filmes ditos comerciais, para o grande público. E aí nunca tenho sobreposições. É evidente porque estou a afastar... Aliás, uso com grande parcimônia, por exemplo, uma grande angular. Porque as pessoas vão estranhar. Estranham, é verdade. E as sobreposições ainda mais, porque não conseguem olhar para aquelas imagens como se estivessem a acontecer em tempo real. Para elas é um tempo onírico. A sobreposição, na cabeça deles, não pode ser usada para uma cena que está a acontecer em tempo real.

Isso é algo de estranho. Isso é obviamente um elemento que vai discriminar aquele espectador que está totalmente formatado e que não consegue ver de outra maneira e nem tem abertura de espírito para isso. E, atenção, que eu não estou a falar: isso não é uma questão de classes. Podem ser pessoas de qualquer classe a apreciarem os meus filmes, mas é preciso essa abertura de espírito para poder olhar para os filmes sem se deixarem dominar pelo estilo, conseguirem que o estilo faça parte da história. Aliás, as pessoas têm dificuldade em classificar... Eu estava a ler um *post* da nossa distribuidora nos Estados Unidos, do Caminhos Magnétykos, e ela dizia que ninguém sabe classificar o filme porque ganhou prêmio de melhor filme de ficção científica, prêmio de melhor filme experimental e prêmio de melhor filme psicodélico, consoante os festivais.

Eu, por acaso, ouvi um termo que em inglês faz muito sentido, ou em português, que é não convencional. Cinema não convencional. Mais do que experimental, até, é não ser convencional. E isso é que, pronto, as sobreposições nascem exatamente no sentido de... Eu ia dizer melhorar, mas não é bem melhorar, no sentido de aprofundar a imagem. O Cinesapiens tem uma frase que é "há quem olhe para o cinema como uma janela e há quem olhe como uma tela". E se nós olharmos como uma tela, uma tela tem textura. Uma pintura não é 2D, nunca. A não ser que não tenha quase nada, seja só uma camadinha de tinta de nada. A partir do momento em que se olha para o cinema como uma tela, essa tela tem de ser uma janela para a imaginação.

Não propriamente só para a historinha, mas para tudo aquilo que é o filme. E as pessoas têm de se deixar envolver pelo filme. Eu gosto particularmente do *Lisbon Revisited*, porque é um filme feito de eu ir a passear. Foi muito agradável de fazer, ainda por cima, mas é totalmente caseiro. E o fato de ter invertido as cores quando é dia e de só ter deixado as cores normais quando é noite, só isso provoca uma percepção diferente do que quando se acrescentam sobreposições. Por exemplo, nós temos um outro filme que passou em Roterdã, um *work in progress* (projeto em andamento), que é o *Kinorama*. Em português é Cinema fora de órbita.

E aquilo tem várias camadas de sobreposições. Acho que é o filme onde eu levo mais longe as sobreposições. Mas há dias eu fui ver em 2D só para ter noção de como era o filme. E não gostei. Não gostei de ver as sobreposições da mesma maneira que tinha gostado de ver em 3D. Por quê? Porque a sobreposição no 3D é feita de acordo com os níveis de convergência. Ou seja, há imagens que estão mais atrás e há imagens que estão mais à frente. O 2D as cola e perde-se a individualidade de cada um daqueles planos. De repente fica uma coisa muito mais sem brilho, muito menos cristalina e sem a profundidade que o 3D garante. É um bocado frustrante. Com as pessoas a passarem a ver os filmes em casa, o 3D não tem futuro nenhum porque os televisores 3D deixaram de se vender passou-se a vender os 4K e pronto. Eu comprei um televisor 3D há oito anos, ou não sei quando.

Quando foi o *boom* a seguir ao filme do James Cameron, do Avatar. Foi o boom do 3D digital, e realmente eles tentaram de alguma forma trazer o 3D para casa. Outra das críticas que vi, até era um vídeo, ao Cinesapiens, por exemplo, é que não se devia fazer sobreposições em 3D. A pessoa era totalmente contra isso. Revela mais as pessoas do que o próprio filme. Quer dizer, eu percebo que as pessoas demoram mais tempo a processar a imagem, tudo isso.

Mas é que, sobretudo, é uma vontade de reproduzir a realidade. E isso atrapalha aquela ideia naturalista que o 3D também pode trazer, a ilusão de que temos mais realidade. O James Cameron até disse isso, dessa janela para o mundo com mais definição. Para quem pensar assim, as sobreposições só vão atrapalhar a cabeça. Além de que, o 3D tem um lado quase eugênico, muitas pessoas têm dificuldade em ver bem o 3D, basta ter um pequeno problema de olhos. Isso é louco. Portanto, tem esse lado. Tem amigos que nem sequer veem em 3D.

FP - Passam mal, se sentem mal mesmo, com enjoo.

EP - Eu dou sempre a mesma resposta, que é, isso são só as primeiras mil horas (risos).

FP - Eu espero que você continue trabalhando em sobreposições. Especialmente essa sua estratégia, porque torna tudo muito mais interessante. É uma pena que as pessoas sejam tão resistentes, elas querem ver sempre o mesmo. É uma pena.

EP - É natural. Se nós formos olhar para a história da arte, se o artista realmente não provocar essa clivagem, essa fratura, também é porque não está a fazer o seu trabalho bem. É porque tem que sempre ir mais longe. Há uma palavra que caiu em desuso, que é vanguarda. A verdade é que eu não encontro outra palavra que defina melhor a ideia de que há pessoas que são batedores e que vão à frente ver onde é que está o inimigo ou o vale, onde está a água. Há pessoas que têm que ir à frente, não é? E são pessoas que arriscam mais, no fundo. Não é assim, melhores nem piores, arriscam mais.

Portanto, ele faz parte dessa estratégia. O acidente, todo o tipo de acontecimentos imprevistos. O Guy Madden tem uma expressão que é *happy at accidents* (feliz nos acidentes).

FP - Você falou das críticas. Mas, das que eu li sobre o Cinesapiens daqui, de Portugal e em inglês, houve uma crítica da (revista dos Estados Unidos) Variety, que parece ter sido reproduzida por todo o planeta, pela distribuição de atenção por cada segmento do filme. Nas observações, como você falou, muito adjetivo. Que preguiça de desenvolver raciocínio! Adjetivos pesados.

EP - Eu vi uma crítica que era assim: "nunca tinha visto nenhum filme do Pêra e espero nunca mais ver".

FP - Para que dizer isso? Eu até posso te mandar o link⁴, tem um blog – talvez você já tenha visto – em que o rapaz escreveu, talvez eu nem possa dizer de maneira elogiosa, mas ele foi a única pessoa que eu tenha lido que se dedicou a refletir sobre o que vocês fizeram, os três. Ninguém questiona Godard, essa que é a verdade. Poderia de repente confrontar o que ele fez, mas confrontam o Greenaway mais confortavelmente e você muito confortavelmente, talvez por essa coisa do mito que existe em torno de cada cineasta. Mas eu não achei justa a maioria das críticas.

EP - Eu estou a rir, mas é evidente que ninguém gosta de ver-se nessa posição, sobretudo quando é feito de modo cruel. Mas a crítica da (revista francesa) La Septième Obsession é interessante porque eles tentam fazer uma análise e tentam comparar a história do cinema do Godard com a minha história do cinema. Fazem um esforço de entendimento da parte deles.

FP - Não achei, vou procurar.

EP - Aquilo saiu, foi um número, acho que ainda impresso, mas essa publicação é online. Eu posso tentar descobrir, eu tenho um documento com essas críticas em algum lugar, guardei-as e até às vezes escolho umas particularmente mazinhas para pôr na minha página da Wikipedia (risos).

FP - A (revista francesa) Cahiers du Cinéma publicou uma coluna, só. É uma pena que eles não se dedicaram a falar do filme.

⁴ KOHN, Eric. Forget 'The great Gatsby,' The best 3D movie at Cannes is directed by Jean-Luc Godard. Disponível em: <https://www.indiewire.com/2013/05/forget-the-great-gatsby-the-best-3d-movie-at-cannes-is-directed-by-jean-luc-godard-38098>. Acesso em: 3 nov. 2024.

EP - Não, não. Eles nem sequer querem ver o meu cinema. Tenho um repelente muito eficaz contra os mosquitos (risos).

Por outro lado, consigo ter retrospectivas, o que no fundo sempre foi a forma que eu achei melhor de exibir o meu trabalho em conjunto. Porque quem vê o Cinesapiens e vê os Movimentos Perpétuos, não tem nada a ver, são filmes muito diferentes. E, portanto, fazem muito mais sentido. Mas a verdade é que houve pessoas, a partir de determinada altura, que seguiram o meu trabalho na área do cinema e que, politicamente, também se põem fora, enfim, daquele baralho de cartas que é sempre o mesmo, e aquela endogamia toda que há entre programadores, críticos e júris. Portanto, é todo esse lado que faz com que haja cada vez mais medo em arriscar. Os festivais grandes já não põem filmes ousados como punham aqui há 20 anos. Quer dizer, até mesmo aquele filme do (cineasta tailandês) Apichatpong (Weerasethakul). Ele agora tentou outra vez ir à seleção oficial de Cannes e já não consegue. E ganhou lá a palma (em 2010, com Tio Boonmee, Que Pode Recordar Suas Vidas Passadas).

Portanto, há mesmo um afunilar do gosto e que tende, muitas vezes, no caso dos festivais, para o realismo poético, derivados do neorrealismo, com uma atualização. Uns mais estetizantes, outros mais crus, mas aquilo que eu vejo é exatamente a recusa de olhar para a imagem e para o som como algo mais criativo. E sempre que se tenta fazer isso, as pessoas remetem-nos para os museus. Eu, quando estreei A Janela em Locarno, disseram-me assim: "por que este filme está aqui e não está na Bienal de Veneza?" Disse "ora, porque quero passar em salas de cinema e não em galerias, ora bolas". Eu quero uma sala onde as pessoas sentem e fiquem a ver o filme. Porque as pessoas têm essa dificuldade em olhar para a matéria do filme, ou antes, para o filme como matéria.

E, portanto, se alguém olhar para o filme como matéria, e neste caso as sobreposições, que é o teu estudo, é uma das formas mais eficazes de mostrar até que ponto é que as imagens são matéria. Porque estão duas ou a colidir, ou a complementar, ou o que for, mas estão em relação uma com a outra e essa relação é que faz surgir uma terceira imagem, que é uma imagem só. A sobreposição é uma imagem só. Por exemplo, eu fiz muitos frames do SWK4 de sobreposições, que depois até foi publicado numa revista. É um bom exemplo da construção de uma só imagem, de uma terceira imagem. O corpo, no caso de SWK4, é o corpo humano. Exatamente com essa estratégia.

FP - Uma espécie de corpo híbrido, né? De imagens... Uma imagem híbrida de corpos, seria algo assim?

EP - Exato.

FP - Perfeito. Posso ir para a próxima questão? Que é sobre essa proposta experimental de que a gente está conversando, experimentação de linguagem mesmo. Essa questão de que as pessoas têm resistência com isso, mas que você tem bastante coragem e bastante disponibilidade para trabalhar. Mas eu gostaria também que você, se possível, me comentasse e citasse artistas portugueses contemporâneos do audiovisual que você considera relevantes nesse sentido, e mesmo de épocas passadas. Se não houver outros contemporâneos, pode ser de outras épocas, caso te ocorra.

EP - Em Portugal, quem eu conheça – e conheço muito mal o trabalho –, mas conheço o propósito, que tenta fazer cinema não convencional será o Sandro Aguilar.

FP - Que tipo de trabalho não convencional ele faz?

EP - Ele tenta criar obstáculos à narrativa linear. No fundo, ele procura criar um outro tipo de construção narrativa, que é muito baseado exatamente na fisicalidade da própria imagem. Mas eu conheço muito mal o trabalho dele. Só que às vezes basta conversar com os realizadores e perceber qual é a vontade que eles têm de fazer o quê. O Sandro é das pessoas com quem eu me encontro, e raramente o encontro, mas temos conversas interessantes exatamente porque sinto uma preocupação, apesar de o nosso resultado ser completamente diferente. Essa preocupação, não é? Depois, de gerações anteriores, eu não sou nenhum especialista em cinema português, de todo, mas há outro realizador, que é o Paulo Rocha, que fez o Verdes Anos. E que entra no meu filme, entrevistei-o exatamente por causa do Verdes Anos. O meu filme sobre o Carlos Paredes (Movimentos Perpétuos), já que a música do Verdes Anos é do Carlos Paredes. Ele me telefonava a querer saber sobre projetores de vídeo. Eu como era o único realizador de cinema na época que trabalhava com vídeo, sobretudo por falta de meios. O que eu fazia era filmar em vídeo e depois tinha um filme na televisão e filmava em 35 mm para o monitor e já podia ir aos festivais de cinema. Era assim que eu fazia. Mas o Paulo Rocha tem uma carreira de experimentação. É muito mais narrativo, mas de grandes devaneios estéticos. E que, pelo menos, quando lhe perguntaram qual dos realizadores portugueses ele achava que seguia o percurso dele, a resposta foi "o Edgar Pêra", mas eu não devia ter visto nenhum dos filmes dele (risos).

Eu nunca tinha visto nenhum filme dele, mas era o realizador português que ele achava que seguia mais o caminho dele. O percurso de alguma forma, não é? O que eu acho que deve ter provocado uma raiva gigantesca porque há muitos realizadores ou alguns, pelo menos, que em determinada altura da sua vida se diziam discípulos do Paulo Rocha. Ok? (risos) Mas a verdade é que ele se identificava com a minha atitude.

E no fundo, a questão é – porque sei que eu digo que é uma questão política também – quem é que está disposto a pôr a cabeça debaixo da guilhotina, não é? Quem é que está disposto a fazer essas coisas. É preciso um lado quase de inconsciência também. E ir sem medo, como foram nas caravelas. Olhar para aquelas cascas de noz e pensar que as pessoas iam atravessar o Atlântico, que é coisa de loucos. Mas é preciso ser temerário para descobrir novos mundos.

FP - Arriscar, não é? Arriscar é isso. Tem uma expressão aqui no Brasil, não sei se existe em Portugal, que se chama dar a cara a tapa. Botar a cara para fora sabendo que vai levar uns tapas, mas saber que vai ser visto, vai ser lembrado depois, por essa visibilidade, essa coragem de se expor.

EP - O Fernando Pessoa uma vez disse que os corajosos foram todos nas caravelas e só ficaram cá os covardes.

FP - Faz falta gente com essa coragem?

EP - Eu acho que faz falta... Há muito medo. É o que eu sinto. Há muito medo do ridículo, de se exporem, de serem avaliados. Porque também depois é sobrevivência das pessoas que está em causa, não é? Com mais críticas, depois podem não ter dinheiro para fazer o próximo filme. Enfim, há toda uma questão que as pessoas às vezes ignoram e não percebem até que ponto. O Godard com isso é bastante explícito, ele fala sempre do dinheiro. As pessoas às vezes estão à procura de teorias dele e ele fala de dinheiro. E eu acho que é engraçado, porque realmente é de quem põe as mãos na massa. E tem que gerir aquilo para fazer uma coisa que também lhe dê o suficiente para ele poder ir vivendo. Portanto, ele tem que adequar. Se ele tem 200 mil, ele tem que ganhar uma parte e se tiver de trabalhar um ano e mais outra pessoa e mais outra, o que é que sobra? Uma câmara e vamos para a rua.

Sobra depois muito pouco dinheiro exatamente só para a criação, porque as pessoas têm que viver. E é uma coisa que as pessoas esquecem às vezes. "Ih, tanto dinheiro!" Olha, nós somos quatro a trabalhar e o custo ao fim do ano é uma fortuna. Para um documentário em Portugal agora o subsídio é 90 mil euros. Se tivermos um. Em qualquer filme, estou sempre mais de um ano a trabalhar. Se tiver uma pequena equipe, vai o dinheiro todo. O resto é eu sair à rua e fazer coisas e fazer filmes por Skype. O Espectador Espantado tem exatamente essa estratégia de sobreposições em 3D de imagens de Skype projetadas em outras texturas, como em uma escada. E depois outra imagem filmada em 3D sobreposta a essa.

Ou seja, é a criação, a partir de imagens bidimensionais, de filmes tridimensionais. Como é que isso se faz? Porque eu queria entrevistar, para a minha tese, queria entrevistar pessoas de vários países...

da Austrália, dos Estados Unidos, Canadá, e o filme (O Espectador Espantado, resultado da tese) tem pessoas desses sítios todos. E, portanto, a estratégia é de confinamento. O que eu acho extraordinário hoje é que nós temos muito mais facilidade em comunicar longe só por causa disto. Antigamente as pessoas não tinham esta vontade.

E, no fundo, isso faz imensos pontos com as pessoas. Isso é interessante. Desse lado, tenho conhecido muito mais pessoas agora do que antes, visualmente. Então, falamos um bocado porque é mais produtivo.

FP - É curioso esse momento de confinamento e as distâncias curtas. Existem outros cineastas portugueses ou mesmo de outras localidades que você conheça e que produzam um tipo de imagem semelhantes às aquelas criadas em sobreposição para os seus filmes em quantidade e variedade semelhantes? Porque cenas pontuais às vezes a gente vê, transições a gente vê, mas o seu caso é proposital, pensado. A imagem dura, a gente vê claramente. Então, semelhantes ao seu trabalho e com a mesma relevância no contexto de cada obra, que no seu caso é muito importante, para outros são só detalhes aqui e ali. Caso sim, como você compararia o trabalho deles ao seu? Se você lembra de alguém que usa a sobreposição de uma maneira semelhante à sua.

EP - Lembro-me de, na altura em que fiz O Trabalho Liberta?, de ter visto o Europa (1991, de Lars Von Trier). Lembro-me de ter visto o Europa e de ter pensado... Os dois filmes não têm nada a ver um com o outro, mas pensei que eu tinha feito algumas sobreposições com fogo de artifício que me fizeram lembrar algumas das estratégias do Lars Von Trier, de sobreposições no filme. Mas é uma ideia vaga que eu já não vejo do filme há muito tempo, portanto também não sei dizer. E ia te fazer uma pergunta, que era, que realizadores é que tu achas (que fazem sobreposições semelhantes), para ver se eu me lembro de algum que possa comparar, porque eu não estou agora a ver propriamente os realizadores cuja estratégia se assente na sobreposição.

FP - Eu não tenho realmente uma referência clara. Quem mais usa sobreposição, mas é de uma outra maneira, não essa questão da fusão de plano e contracampo, é o próprio Greenaway. Ele usa bastante desde os anos 90, mas é uma outra proposta.

EP - É assim, o Peter Greenaway alimenta-se de alta arte. E eu me alimento de lixo, praticamente, não é? O meu universo é um universo pop dos super-heróis e dos mutantes e do Lovecraft e da ficção científica e da banda desenhada (animações)... Portanto, é um universo completamente diferente do de Greenaway, sendo que aquilo que ele faz são filigranas. É tudo composto ao pormenor e de uma forma cerebral. Ou seja, uma pessoa olha para aquilo e vê perfeitamente a ideia que ele quer

transmitir. E é raríssimo eu fazer isso. É exatamente o contrário. Aquilo que eu quero é algo orgânico que surge do inesperado. E é evidente que posso fazer sobreposições de planos, mas a maior parte das vezes elas nascem exatamente de muita pesquisa durante a montagem. Ou seja, eu não gosto de dizer que o meu cinema é experimental porque tem muita experimentação até chegar a uma fórmula definitiva. Aquilo não é como videoarte, em que uma pessoa entra no meio ou sai ou qualquer coisa, em que uma pessoa tem que sentir qualquer coisa. Mas não é importante a narrativa, ou pelo menos o fluir do tempo, como eu entendo.

Não consigo realmente pensar. Deve haver, com certeza, deve haver outros realizadores obcecados com isso...

FP - Não, não tem problema. Eu acho até que é um ótimo indício que não haja, porque torna o seu trabalho ainda mais relevante para se conversar, para se apontar como algo diferente.

EP - Eu nunca pensei nisso, realmente. Eu acho que todo o meu cinema acende em erros. Ou seja, cometo determinado erro e depois tenho que o resolver. E isso obriga-me a descobrir outro tipo de soluções não convencionais para esse erro, que é um erro para mim. Ou seja, eu poderia fazer o Caminhos Magnétykos sem sobreposições. O que eu acho é que nunca seria tão perfeito e tão orgânico como foi feito, que foi o resultado de olhar para aquelas imagens, não para a história, mas para as imagens e sons, e ver como é que elas podiam combinar da melhor maneira. Um pintor não tem que usar só vermelho para fazer um quadro, não é? Use várias cores, não tem que pôr só uma pessoa. Há o cubismo, enfim. Na pintura, a revolução aconteceu já há mais de um século. E no cinema houve umas tentativas logo no início, mas depois afunilou-se, comercializou-se, etc. A pintura, como é algo muito mais elitista, conseguiu manter-se, pelo menos durante um longo período de tempo, na vanguarda.

Não sei se agora estará na vanguarda, mas pelo menos foi fundamental para, ao lado da teoria da relatividade, vir trazer uma nova perspectiva sobre a realidade. Deixamos de ter que reproduzir a realidade. A pintura libertou-se disso quando apareceu a fotografia. Libertou-se dessa função retratista e passou a olhar para a matéria. Para mim, o movimento mais revolucionário artístico não é o cubismo, é o impressionismo. O impressionismo, como movimento, é que vem de repente desfocar a realidade, o que é uma coisa de que eu também gosto muito: trabalhar com a falta de foco. Porque mais uma vez transforma os corpos e torna-os quase auras.

FP - Abstrações, talvez.

EP - Se um corpo estiver desfocado, continua-se a ver os braços a se mexerem, mas são quase boas, ou, consoante o grau do foco. Por exemplo, é extremamente útil fazer isso para mais tarde fazer

sobreposições. Depois aparecem os tais fantasmas. Mas isso também resultou de um filme que houve um problema na câmera e ficaram os planos desfocados. E eu percebi que depois podia usar esses planos mesmo desfocados. Por isso é que eu digo que às vezes as coisas nascem de problemas e depois, a partir da primeira vez que se erra, depois descobre-se uma estratégia. E já não é preciso errar da segunda vez para usar essa estratégia de sobreposição. Isso nasce e depois é desenvolvido. Mas é sempre em fricção com o retrato, digamos assim, com o fotorrealismo.

FP - E vira algo proposital, a partir dali fica proposital. Parece que o próprio Georges Méliès viveu isso, quando ele trabalhava em sobreposições. Existe uma versão que diz que foi um filme que ficou travado na câmera e aí quando ele foi assistir tinha imagens sobrepostas (por dupla exposição).

EP - Foi assim que ele descobriu essa oposição.

FP - Por acidente, não era a intenção. Por erro, vamos dizer.

EP - Acho que ele também descobriu, uma vez, quando estava a rebobinar um filme, percebeu que aquilo podia ter um efeito cômico e filmou ao contrário. O que é extraordinário no Méliès é que ele já percebia a história do cinema. Só ele. Podíamos fazer uma história do cinema só com os filmes dele. Porque ele vai a todo lado, no fundo. E, exatamente, não tem a crença no realismo, apesar de usar histórias também. Mas ele tem consciência plena de que aquilo são imagens e que com as animações que ele faz, os fantasmas e tudo isso, ele não está à espera que as pessoas olhem para aquilo como algo real. Está mais à espera que olhem como se fosse teatro, que é mais abstrato e as pessoas não se preocupam tanto porque vão usar a imaginação.

115

FP - Eu gosto da ideia de que não haja alguém fazendo algo parecido, porque é mais motivo para falar do seu trabalho.

EP - A pessoa indicada para fazer essa pergunta é o (crítico e programador de festivais alemão) Olaf Möller. Ele programou a minha retrospectiva em Roterdã, é um alemão que sabe mais de cinema de todas as regiões do mundo que qualquer pessoa que eu conheça. De cinema português, conhece os meus colegas todos.

FP - Depois eu vou pegar o nome dele e ver se ele sugere alguém mais para eu comparar. É uma pergunta interessante, mas seria mais interessante que não haja.

EP - Eu vou falar com o Olaf, depois ponho-vos em contato porque ele é uma pessoa muito interessante e realmente, se há pessoa que sabe, é ele⁵.

FP - Entendi, perfeito. Eu queria conhecer um pouquinho do seu referencial imagético. Não precisa necessariamente ser cinematográfico, pode ser da pintura.

EP - É interessante porque nem os videocliques, nem a videoarte me influenciaram propriamente, a não ser como consumidor. Quer dizer, de forma inconsciente, tudo nos influencia. Porque para mim os videocliques não eram mais do que a lição do (Sergei) Eisenstein e do (Dziga) Vertov (ambos cineastas soviéticos). Portanto, os diretores de videoclipe já eram totalmente influenciados, sim, conscientemente, por eles. Para mim o que era videoarte nos anos 80? Eram os planos subjetivos do *Predador* (1987, de John McTiernan), eram os planos do *Eles Vivem* (1988), do John Carpenter, dos alienígenas, eram os planos do *Príncipe das Trevas* (1987), também do Carpenter, vindos do futuro, as imagens de vídeo que vinham do futuro. Eram outras imagens de uma série de filmes, quase todos de ficção científica, que usavam o vídeo dentro de uma narrativa para dar um ponto de vista ou de um alienígena ou de algo que veio do futuro, neste caso um cassete. Não era um cassete, era uma frequência e depois aquilo tinha imensas interferências na imagem porque era uma mensagem do futuro. E esse tipo de interferências interessou-me muito mais do que coisas que eu eventualmente tivesse vista em videoarte. Por quê? Porque eram colocadas dentro de um paradigma narrativo e ao mesmo tempo revolucionavam sem dar nas vistas. É uma revolução subterrânea. Mas, no fundo, e depois existem as teorias do Rudy Rucker, que também entra no manual de evasão, sobre o transrealismo. E do transrealismo como uma forma fantástica de perceber a realidade. Ele tem um manifesto muito curto. Essa ideia de que se pode dar uma outra perspectiva da realidade.

E teve ao mesmo tempo dois outros filmes que me influenciaram também bastante. Um com o Melvin Bragg a entrevistar o Francis Bacon, que é o (programa de TV) *The South Bank Show* (1978-2023), com que eu percebo que o Bacon nunca fazia desenhos, pintava diretamente na tela. Ou seja, recusava o argumento. Se traduzirmos para o cinema, assim como Vertov, também teve problemas com o estado soviético, exatamente porque se recusava a escrever durante muito tempo argumentos e tinha só ideias. E o *F for Fake* (1973) do Orson Welles, em que eu percebi que se uma

⁵ Consultado a esse respeito, Möller respondeu entre fevereiro e março de 2021: "Pergunta difícil, ousou dizer! Sempre que penso em algum nome e o verifico novamente, sempre pareço ficar sem resposta. Estava pensando nos Bertrand Mandico ou no F. J. Ossang (ambos cineastas franceses) ou no (brasileiro) Luiz Fernando Carvalho. Mas não, fazem todo tipo de coisa com o visual, mas quase nenhuma sobreposição... Talvez Nobuhiko Ōbayashi... A complexidade e a abstração se foram. Edgar é o único futuro que vale a pena aspirar! Deixe-me colocar assim: assista a alguns filmes de Ōbayashi-sensei. Ele foi um gênio, e talvez seja um dos poucos diretores ainda mais originais do que nosso caro Edgar – certamente mais louco!".

peessoa levar a câmara para a rua, mais do que o Godard, se levamos uma câmara para a rua podemos hipnotizar o espectador mesmo sem ter meios para construir uma narrativa convencional. Ele inventa a *candid camera* (câmara escondida que registra as pessoas sem que elas saibam). Que eu saiba, é a primeira vez que se vê uma cena de *candid camera*, quando os habitantes do local estão todos a olhar para a mulher dele. Mente, mas não mente. Diz que o filme vai dizer a verdade durante uma hora, mas depois, a uma hora e dez, as pessoas não sabem que já teve mais dez minutos que uma hora e ele já começou a mentir. Ou seja, manipula o espectador de uma forma irônica e revela até que ponto ele próprio diz que as moviolas, as máquinas de montagem, são máquinas do tempo, viajando no tempo. E, portanto, ele também, mais uma vez, mostra a materialidade do cinema, ao estilo Wells. Esses filmes não me influenciaram no estilo propriamente, nenhum deles. Mas são filmes que me vieram trazer, cada um, perspectivas diferentes sobre aquilo que podia se criar nesse tipo de cinema não convencional.

FP - A parte mais filosófica da proposta deles, não é?

EP - Eu, no final dos anos 80, escrevia para um jornal que era O Independente, que foi o semanário mais de vanguarda. Era de direita o jornal e a revista encartada culturalmente não tinha nada a ver com isso. Na época, o diretor Miguel Esteves Cardoso, convidou-me para escrever sobre cinema e eu recusei, porque não queria falar nem dos filmes dos meus colegas, nem dos filmes que estavam a sair. De ter de fazer uma espécie de tarefa, mas depois ofereci-me para fazer críticas de videocassetes, que podiam ser hoje milhões de filmes, e podia falar de filmes reais que as pessoas desconsideravam e descobrir o que é que havia de interessante neles. Eu acho que há ideias interessantes, às vezes mais interessantes num livro de ficção científica do que num livro que retrata a vida de um casal de operários não sei onde.

Esse tipo de coisas pode me estimular muito mais, não que eu tenha feito propriamente filmes de ficção científica. Nunca tive essa experiência. Posso ter filmes com uma abordagem, realmente, quase de universo paralelo, como é o Caminhos Magnétykos. Tem uma cena de batalha toda encadeada em sobreposições que, com a música do Ney Matogrosso, acaba por fazer daquilo, em vez de uma batalha convencional, algo que tem um lado nostálgico também. E há pessoas que depois podem associar isso aos videoclipes, realmente. Porque um videoclipe se assenta nisso.

Mas para mim, eu sempre olhei para os videoclipes como subproduto do cinema soviético. Portanto, para o que é que eu vou às cópias, se tenho as originais. Nesse caso, não vou ao lixo. Há realmente referências a sério. E, à medida que o tempo vai passando, tenho cada vez mais dificuldades em descobrir referências. Quanto mais se avança no século XX, há o Fritz Lang, há o Jacques Tourneur. Depois chega à revolução da Nouvelle Vague. Identifiquei-me na adolescência com esses filmes.

Foram fundamentais, sobretudo o Alain Resnais, que é o meu diretor favorito dessa onda toda francesa e que também tem uma abordagem quase de ficção científica em muitos filmes. Eu achava muito engraçado na adolescência ver filmes em que não percebia nada.

Eu lembro de ver o Providence, do (Alain) Resnais. Ou mesmo o (Federico) Roma de Fellini, vi aos 13 anos. E A Bela da Tarde, de (Luis) Buñuel... De repente percebi que o cinema podia ser outra coisa completamente diferente. Afinal não tinha que ser alguma historinha, não sei o quê. Enfim, percebi de repente, percebi muito mais com o Fellini e o Buñuel do que com a Nouvelle Vague, por exemplo. A Nouvelle Vague é mais uma questão de atitude, que também o *underground* americano tinha. E no fundo aquilo que me inspirou mais nem sequer foi o cinema, foi a música e o movimento punk. O que surgiu depois de pegar as coisas mesmo sem saber, porque a maior parte dos meus amigos não eram cineastas, eram músicos. Eu tenho muitos arquivos de shows dos anos 80, ensaios e coisas do gênero, exatamente porque as pessoas com quem eu me dava eram músicos. Portanto, comecei a fazer telediscos, que era como videocliques, para algumas dessas bandas, e discussões musicais e coisas para a televisão. Mas se eu for a ver uma influência em termos de atitude, é muito mais. E tem alguns manifestos nesse jornal O Independente sobre tudo isso. Eu até dizia que era *neuropunk*. Porque a minha arma era o cérebro.

Entrevista realizada em 26 jan. 2021.