



 **NUPELLI**

FICÇÃO POPULAR INTERMÍDIA

VOL. 1

Maria Cristina Cardoso Ribas
Pedro Sasse
(orgs.)

Maria Cristina Cardoso Ribas | Pedro Sasse
(Orgs.)

FICÇÃO POPULAR INTERMÍDIA

Copyright © 2023 - Dos autores

Editora selo editorial NUPELLI

Organizadores:

Maria Cristina Cardoso Ribas

Pedro Sasse

Projeto gráfico e capa:

Bárbara Rocha

Revisão:

Alexandra Alves da Silva

Bárbara Rocha

Mateus da Assunção Silva

Pedro Sasse

Thais Giardinieri Carneiro Martins

Ubirajara Lopes da Cunha Junior

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ficção popular intermídia [livro eletrônico] :
vol. 1 / organização Maria Cristina Cardoso
Ribas, Pedro Sasse. -- São Gonçalo, RJ :
Nupelli, 2023.
PDF

Vários autores.
Bibliografia
ISBN 978-65-980384-0-3

1. Cinema - Aspectos sociais 2. Literatura -
Crítica e interpretação 3. Mídia - Aspectos sociais
4. Televisão - Aspectos sociais I. Ribas, Maria
Cristina Cardoso. II. Sasse, Pedro. III. Série.

23-158027

CDD-809

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura : Apreciação crítica 809

Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253



CNPJ: 46.108.076/0001-36
@brdesigner_grafico

APRESENTAÇÃO

Um arquipélago intermediático

Maria Cristina Cardoso Ribas

Este livro é uma primeira produção coletiva publicada como resultado do projeto de Extensão da Uerj - Nupelli - Núcleo de Pesquisa e Extensão em Literatura, Leitura e Intermedialidade, sob minha coordenação e que tem Pedro Sasse como um dos colaboradores.

Ora, o enfoque intermediático no campo das Letras vem crescendo em várias Universidades brasileiras (UFMG, Unimontes, UFJF, UFRGS, PUC-Rio, UFF, UNISC) mesmo porque, sendo um estudo teórico-crítico bastante inclusivo, de base não hierarquizante, agrega erudito e massivo. Ao acolher as diversas mídias em circulação, representa uma abertura para a produção cultural contemporânea, em suas múltiplas configurações.

Internacionalmente, cito o Centre de Recherche sur l'Intermédialité, precursor nesta matéria, fundado por André Gaudreault (1986) e posteriormente dirigido por Éric Méchoulan e Larrue no Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques da Universidade de Montréal, com trabalhos e publicações preocupadas com os rumos hipermidiáticos da literatura e das artes para além dos muros da Universidade. Importante reiterar o quanto a revolução tecnológica dos últimos dois séculos vem afetando drasticamente a percepção individual e coletiva e o modo pelo qual os sujeitos captam e se inscrevem no mundo, sem esquecer as desigualdades sociais que imprimem sérios desníveis nesta captação. Saltando do paradigma da narrativa verbal e da tradição oral, as práticas sócio-culturais contemporâneas vêm conferindo à literatura uma oferta hipermidiática em ambiente remoto e presencial. Enquanto a modernidade estava pautada em uma tradição literária sob a égide da escrita, a contemporaneidade é impactada, cada vez mais, por demandas midiáticas que, ao atravessarem e se apropriarem das narrativas, as deslocam do antigo posto e as realocam na sintaxe híbrida das plataformas tecnológicas de expressão comunicacional e artística a que poucos têm acesso. Tal drástico deslocamento demanda urgente reconfiguração

da percepção (modo de ver), da constituição dos sujeitos (modo de ser) e da narrativa literária. Este Núcleo de Pesquisa e Extensão em Literatura, Leitura e Intermidialidade está sendo criado no esforço coletivo de minimizar essas carências e atuar como ponte possível entre fendas incomensuráveis.

Em sendo um estudo inovador, reitera-se a necessidade de compreender como estas transformações tensionam as categorias tradicionais dos estudos literários. Em relação à Literatura, esta pesquisa reconhece a urgência de acolher criações lítero-artísticas que explorem as potencialidades de um meio ao evocar ou imitar qualidades expressivas próprias a outro, como o pictórico no filme, o imagético na página impressa e o pictural no texto. Finalmente, pela forte ocorrência de pesquisadores que tecem aproximações intermediáticas diversas e querem ir além da comparação estrita dentro de uma obra ou entre as obras, a Intermidialidade é uma abordagem teórico-crítica que oferece fundamento e contribui para uma sistematização mais esclarecedora das composições lítero-artísticas.

A crescente migração das narrativas e a expansão das formas de narrativa e produção poética nas últimas décadas, mobilizada pela emergência de novos meios técnicos de registro, processamento e transmissão de palavras, sons e imagens demandam, portanto, um modo diferenciado de ler, que implica outras formas de percepção e contato com os textos em circulação. Ressalta-se a interferência deste conjunto nos processos de apropriação, releitura e reescritura.

O presente livro representa o estudo desenvolvido no Nupelli em seu primeiro ano de existência, no subprojeto coordenado por Pedro Sasse, que assina o texto introdutório.

Introdução esta que trata de uma interessantíssima e corajosa abordagem teórica – **Discretamente *avant-garde*** – situada por Sasse “Na eterna polarização entre alta literatura e baixa literatura – ou literatura de proposta e literatura de massa, ficção literária e ficção popular, literatura de ruptura e literatura culinária”. O autor enfrenta o desafio de investigar o efetivo papel da inovação diante do que considera mera reciclagem das desgastadas conquistas estéticas alcançadas pela vanguarda artística. A discussão apresenta alternativas para análise de obras intermediáticas deslizando das dicotomias consensuais em torno da cultura de massa.

Os textos seguintes compõem um arquipélago de reflexões introdutórias potentes acerca das transposições midiáticas contemporâneas, com ênfase na articulação literatura e cinema, trabalhos produzidos com extrema dedicação, por nossos alunos e egressos.

O capítulo **A herança do Cangaço em Bacurau (2019)**, de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles, de Thais Giardinieri Carneiro Martins, propõe analisar de que forma o filme homônimo incorpora a tradição das narrativas de ficção do cangaço e procura desvendar quais soluções estéticas presentes na transposição midiática (Rajewsky, 2012) são utilizadas para representar esse significativo diálogo intermediário dos *topoi* sertão e cangaço.

Mateus da Assunção Silva, em seu **Narrativas de Tragédia em perspectiva contemporânea: ira, orgulho e desejo**, mostra como o termo “trágico” foi ganhando novas proporções até se expandir do ambiente dramático e encontrar adequação na compreensão popular, não só nos gêneros de ficção de massa, mas também em outras mídias. Tal estudo fará uma análise da transposição do *best-seller* de Yukio Mishima, *Vida à venda* – (1968), e o filme *Scarface* (1984), de Brian de Palma, a partir do conceito platônico de *thymós*, da teoria sobre a “domesticação da ira” e as relações entre interpretações da coragem.

Bárbara Rocha traz à lume a crescente expansão das distopias nos livros, filmes e séries televisivas nacionais e estrangeiras. Seu estudo, **A popularização da distopia no Brasil e a influência da intermedialidade no gênero** é uma reflexão necessária para os estudos contemporâneos de transposições midiáticas e traz diversas obras, tais como a primeira produção brasileira oficial da plataforma de *streaming* da Netflix, *3%*, de Pedro Aguilera.

A temática da violência é abordada por Alexandra Alves da Silva no viés da ficção criminal, em seu estudo **A violência nossa de cada dia: análise de ficção criminal na obra Irmandade, de Pedro Morelli**. Com ênfase na filmografia brasileira, dentre eles dois filmes inspirados em livros de Dráuzio Varella, coo *Carandiru* (2003), dirigido por Héctor Babenco e a série *Carcereiros*, de Marçal Aquino, Fernando Bonassi e Dennison Ramalho.

Para fechar o livro, Ubirajara Lopes da Cunha Junior traz um estudo sobre o gênero *weird*, focalizando, como ele mesmo explica, “uma história policial com vínculos muito claros com gêneros da literatura criminal bem estabelecidos como o *hardboiled* e o *neo-noir* e que, mais precisamente, se enquadra na vertente conhecida como *metaphysical detective stories*”. O capítulo final intitula-se **Investigações do inconcebível: uma análise da transposição das fórmulas da weird fiction para a cinematografia em True Detective**.

Espero que apreciem, pois este livro é uma contribuição importantíssima na formação dos nossos alunos e para compreendermos várias tendências intermediárias da produção lítero-cultural contemporânea.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	4
<i>Maria Cristina Cardoso Ribas</i>	
INTRODUÇÃO	8
<i>Pedro Sasse</i>	
A HERANÇA DO CANGAÇO EM <i>BACURAU</i> (2019), DE KLEBER MENDONÇA FILHO E JULIANO DORNELLES.....	34
<i>Thais Giardinieri Carneiro Martins</i>	
NARRATIVAS DE TRAGÉDIA EM PERSPECTIVA CONTEMPORÂNEA: IRA, ORGULHO E DESEJO.....	51
<i>Mateus da Assunção Silva</i>	
A POPULARIZAÇÃO DA DISTOPIA NO BRASIL E A INFLUÊNCIA DA INTERMIDIALIDADE NO GÊNERO.....	63
<i>Bárbara Rocha</i>	
A VIOLÊNCIA NOSSA DE CADA DIA: ANÁLISE DE FICÇÃO CRIMINAL NA OBRA <i>IRMANDADE</i>, DE PEDRO MORELLI.....	88
<i>Alexandra Alves da Silva</i>	
INVESTIGAÇÕES DO INCONCEBÍVEL: UMA ANÁLISE DA TRANSPOSIÇÃO DAS FÓRMULAS DA <i>WEIRD FICTION</i> PARA A CINEMATOGRAFIA EM <i>TRUE DETECTIVE</i>.....	110
<i>Ubirajara Lopes da Cunha Junior</i>	
SOBRE OS AUTORES.....	138

INTRODUÇÃO

Discretamente avant-garde

Pedro Sasse

Na eterna polarização entre alta literatura e baixa literatura – ou literatura de proposta e literatura de massa; ficção literária e ficção popular; literatura de ruptura e literatura culinária –, destina-se àquela o papel da inovação enquanto esta estaria fadada a uma reciclagem das desgastadas conquistas estéticas alcançadas pela vanguarda artística.

Mesmo teóricos que se dedicam a estudar esse lado desprivilegiado da arte, muitas vezes acabam reforçando essa ideia. É o caso de Todorov (2006, p. 93), em seu antológico ensaio “Tipologia do romance policial”, no qual afirma que a “grande obra cria, de certo modo, um novo gênero, e ao mesmo tempo transgredir as regras então aceitas”, seguindo o modelo formalista do estranhamento de formas e convenções como base da evolução literária. Em seguida, adiciona uma exceção à sua regra:

A obra-prima habitual não entra em nenhum gênero senão o seu próprio; mas a obra-prima da literatura de massa é precisamente o livro que melhor se inscreve no seu gênero. O romance policial tem suas normas; fazer “melhor” do que elas pedem é ao mesmo tempo fazer “pior”: quem quer “embelezar” o romance policial faz “literatura”, não romance policial. O romance policial por excelência não é aquele que transgredir as regras do gênero, mas o que a elas se adapta. (p. 94)

Enquanto parece fazer sentido em um recorte sincrônico, qualquer um que observe minimamente a história do romance policial vai perceber que essa visão engessada contraria absolutamente a trajetória do gênero. Tomar essa asserção como verdadeira invalidaria o próprio ensaio de Todorov, que não vê nenhum problema em tomar Chandler como autor de romances policiais quando, anos antes, críticos como W. H. Auden aplicavam a mesma lógica todoriviana para excluí-lo do gênero:

Eu acho que o Sr. Chandler está interessado não em escrever histórias de detetive, mas estudos sérios sobre o meio criminal, sobre o Grande Lugar Errado¹, e seus poderosos, mas extremamente deprimentes livros deveriam ser lidos e julgados não como literatura de escapismo, mas como obras de arte. (AUDEN, 1980, p. 19. Tradução nossa).

O mesmo poderia ser dito da ficção científica em relação a muitos dos autores da New Wave ou, mais recentemente, do horror, diante da polêmica com a depreciativa etiqueta de “pós-horror” anexada a diretores como Ari Aster e Robert Eggers. O que tais movimentos nos mostram, no entanto, é que, ao contrário do que propõe Todorov, essa literatura de massa está tão sujeita a revoluções estéticas quanto qualquer outro tipo de literatura, e que a ideia de que “quem quer ‘embelezar’ o romance policial faz ‘literatura’, não romance policial” (TODOROV, 2006, p. 93) apenas desvela um preconceito internalizado aos gêneros da literatura de massa.

Precisamos, é claro, levar em conta que, quando Todorov escreve tal ensaio, os estudos acadêmicos voltados para esse campo apenas davam seus primeiros passos, e muito do que o autor faz colabora para esse processo de abertura. No entanto, dois anos *antes* da publicação de “Tipologia do romance policial”, Umberto Eco (s.d., p. 56) já apresentava, em *Apocalípticos e integrados*, uma leitura muito mais matizada do tema, chamado atenção, entre outras questões, a possibilidade da inovação estética dentro da cultura de massa:

E pode haver produtos *low brow*, destinados a serem fruídos por um vastíssimo público, que apresentem características de originalidade estrutura tais e tamanha capacidade de superarem os limites impostos pelo circuito de produção e consumo em que estão inseridos, que nos permitam julgá-los como obras de arte dotadas de absoluta validade (é o caso, ao que parece, das histórias em quadrinhos como os *Peanuts*, de Charlie M. Schulz, ou do *jazz* nascido como mercadoria de consumo, e até como “música gastronômica” nas casas de tolerância de Nova Orleans).

Ainda que abordado com exceção por Eco, o caso de *Peanuts* é apenas um exemplo de como a cultura de massa costuma estar na vanguarda da exploração de novas mídias. Costuma-se pensar na inovação estética apenas enquanto ruptura com o horizonte de expectativas de leitura – se pensarmos em termos jaussianos – dentro do campo da arte de proposta, quando, na verdade, a cultura de massa cria sua própria inovação discreta explorando

1 Referência de Auden a Los Angeles, visto como um lugar de crime, vícios e violência.

territórios ainda distantes do interesse de dada elite cultural. Eco provoca seu leitor, nesse sentido, apontando como as transmissões diretas da TV criaram uma revolução estética que fez com que o próprio cinema precisasse repensar suas formas:

como o romance oitocentista e como a tragédia clássica, o filme estruturava-se segundo um início, um desenvolvimento e um fim, momentos esses durante os quais cada elemento da ação surgia necessitado por uma espécie de lei de economia do relato, tudo conspirando para a “catástrofe” final, num alinhamento narrativo do essencial, com a exclusão de tudo quanto resultasse casual para os fins do desenvolvimento da ação. Ora, com a ‘transmissão direta televisiva, ao contrário, foi-se afirmando um modo de “contar” os fatos totalmente diverso: a transmissão direta envia ao ar as imagens de um acontecimento no momento mesmo em que acontece, e o diretor vê-se, de um lado, tendo de organizar um “relato” de molde a oferecer uma notícia lógica e ordenada do que acontece, mas, do outro, deve também saber acolher e canalizar para sua “narração” todos aqueles eventos imprevisíveis, àqueles insertos imponderáveis e aleatórios que o desenvolvimento autônomo e incontrolável do fato real lhe propõe; e por mais que saiba governar essas contribuições do acaso, não poderá deixar de apresentar um “relato” cujo ritmo, cuja dosagem entre essencial e inessencial seja profundamente diversa da que ocorre no cinema: habituando, assim, o público a um novo tipo de tecido narrativo, continuamente se desfiando no supérfluo, mas igualmente capaz de fazer-nos saborear, de modo novo, a complexa casualidade dos eventos cotidianos (que o filme, no seu trabalho de seleção e depuração narrativa, nos habituara a esquecer). Nada mais natural, portanto, que só depois de alguns anos de habitação ao relato televisivo tivesse também o cinema iniciado um tipo diferente de narrativa, podendo-se apontar as obras de Antonioni como um exemplo insigne: aí, a ação principal, se é que existe, surge continuamente diluída no fundo dos acontecimentos aparentemente insignificantes que se desenrolam ao redor, acontecimentos esses que chegam mesmo a constituir o núcleo de uma nova ação, orientada no sentido de redescobrir, no tecido dos acontecimentos cotidianos mais irrelevantes, significados ou ausências de significados. (ECO, s.d., p. 327)

Poderíamos atualizar o exemplo de Eco, hoje, apontando o papel que os jogos digitais exerceram na exploração de uma mídia que só foi encontrada pela arte de proposta décadas mais tarde. A ficção hipertextual, por exemplo, que foi o primeiro contato sistematizado de autores da chamada *literary*

fiction com o meio digital, se deu, como lembra Espen J. Aarseth (1997, p. 13), apenas nos anos 90 do século XX, com obras como *Afternoon: a Story* (1994), de Michael Joyce. Tomada como uma revolução estética no meio literário, a ficção hipertextual, no entanto, apenas importava para temas e formas mais palatáveis à dada elite intelectual os avanços obtidos por mais de dez anos de experimentação formal e midiática levada a cabo, sobretudo, no campo dos *text-based games* tais como *Adventure* (1976), de William Crowther e Don Woods.

Se voltarmos ao cinema, poderíamos ainda recordar que um dos seus pais, Georges Méliès, produziu horror – *La Manoir du diable* (1896) –, ficção científica – *Viagem à Lua* (1902) – e fantasia – O reino das fadas (1903), criando, a partir de obras para o grande público, muitas das convenções que posteriormente seriam exploradas pelo cinema de proposta. O mesmo pode ser dito em relação aos folhetins, aos programas de TV e, retornando a Eco, aos quadrinhos.

Não queremos, com essa demonstração, inverter polos e tomar a cultura de massa como precursora estética da arte de proposta, mas reforçar como convenções, estruturas e técnicas não fluem de maneira unidirecional como uma crítica mais engessada tende a acreditar. Em especial quando se trata da absorção de novas tecnologias no campo da arte, a cultura de massa se mostra pioneira na descoberta, exploração e apresentação desses meios ao grande público.

Indústria e fórmula

Parte do preconceito com as inovações técnicas alcançadas pela cultura de massa está, talvez, ligado a sua função não tão supostamente nobre quanto à da arte de proposta: a expansão de mercados consumidores. Ken Gelder, em *Popular Fiction: the Logics and Practices of a Literary Field*, toma o termo “indústria” como uma palavra-chave para entender a produção e circulação dessa ficção popular descrita no título de seu livro².

2 O autor parte da polarização, em língua inglesa, entre *Popular fiction*, o que nós costumamos chamar de literatura de massa, e *Literary fiction*, que aponta para essa literatura com L maiúsculo, sem a necessidade de adjetivos, ou, como Eco chama, a literatura de proposta. Esse uso de *Popular*, no entanto, não deve ser confundido com aquele utilizado da distinção entre cultura popular e cultura de massa, em que aquela aponta para a produção oriunda das classes populares enquanto esta designaria a produção da indústria cultural, tal como descrita por Adorno e Horkheimer. Aqui, o uso de *popular* se alinha justamente à ideia dessa indústria cultural.

Invocar o termo indústria leva inevitavelmente a pensar nos trabalhos seminais de Adorno e Horkheimer (1985) sobre a indústria cultural e seu papel na manipulação de uma sociedade docilmente alienada. No entanto, Gelder, a partir de trabalhos anteriores como o do próprio Eco, tentará ressignificar o termo a partir de uma ótica mais positiva, que vai além de encarar os produtos da indústria cultural como objetos homogeneizados cuja única função é alienar o cidadão e reforçar a ideologia hegemônica.

O conceito de “indústria cultural”, mesmo gestada no berço da Escola de Frankfurt, parece conter em si, por oposição, uma forte visão aurática da obra de arte, em que a reproduzibilidade, acessibilidade ou difusão desta serviriam apenas para reduzir à verdadeira arte em refugio cultural:

A eliminação do privilégio da cultura pela venda em liquidação dos bens culturais não introduz as massas nas áreas de que eram antes excluídas, mas serve, ao contrário, nas condições sociais existentes, justamente para a decadência da cultura e para o progresso da incoerência bárbara. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 150)

Publicado em 1947, o texto se mantém contemporâneo em muitas de suas considerações sobre a lógica do mercado cultural, mas envelheceu mal em relação ao tom apocalíptico – pensando aqui em Eco – com que fala sobre seus produtos. Para enxergar o funcionamento de uma indústria voltada para o controle do comportamento social, os autores se distanciam tanto dos objetos sobre os quais falam que, muitas vezes, se perdem em generalizações perigosas, como as feitas sobre o jazz ou sobre o cinema. Quando os comentários se inclinam perigosamente a um ataque às mídias e não a conteúdos específicos, o texto fica ainda mais problemático, se aproximando, muitas vezes, das antiquadas críticas que viam o romance como um perigo para a literatura:

A passagem do telefone ao rádio separou claramente os papéis. Liberal, o telefone permitia que os participantes ainda desempenhassem o papel do sujeito. Democrático, o rádio transforma-os a todos igualmente em ouvintes, para entregá-los autoritariamente aos programas, iguais uns aos outros, das diferentes estações. Não se desenvolveu nenhum dispositivo de réplica e as emissões privadas são submetidas ao controle. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 114-115)

Mesmo tirando esse paralelo assimétrico feito entre a mídia telefone e a mídia rádio, cujas funções e usos se diferenciam o suficiente para levantar questões sobre essa comparação, o problema persiste. Ora, se o rádio seria uma ameaça por negar o direito de resposta, privando o ouvinte a possibilidade de resposta imediata, o mesmo não poderia ser dito da passagem da literatura oral para a escrita?

Por mais precisa que seja a ameaça identificada no uso dos veículos da grande mídia no processo de alienação do público e reforço da ideologia hegemônica, Adorno e Horkheimer falham em perceber dois aspectos que foram se tornando mais claros tanto com o avanço dos estudos culturais – parte deles gestados pela própria Escola de Frankfurt – quanto com a dissolução das fronteiras rígidas entre cultura de massa e arte de proposta na pós-modernidade.

Vale, aqui, pensar, por exemplo, no trabalho de Michel de Certeau (1998), em *A invenção do cotidiano: artes de fazer*, que se inclina sobre as práticas de consumo, se opondo à ideia de uma recepção passiva ao mostrar as muitas “maneiras de fazer” que esse consumidor apresenta para se apropriar desses produtos e ressignificá-los. Henry Jenkins (2005), em obras como *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* não só reforça como expande essa mesma perspectiva, estudando o que ele chama de “culturas participatórias”, com destaque para o papel dos fãs na difusão, crítica e mesmo produção de obras relacionadas aos produtos dessa indústria cultural. Néstor García Canclini (2001, p. 39-40), nos lembra, ao falar do hibridismo cultural, como *O nome da rosa*, de Umberto Eco, é, ao mesmo tempo, fruto de debates eruditos e *best seller*, e como Gabriel García Márquez e Mario Vargas Llosa alcançaram um público maior com suas obras que os filmes que as levariam à suposta cultura de massa.

Vale ainda lembrar que a indústria cultural não age apenas sobre os produtos da cultura de massa, mas igualmente massifica os objetos dessa arte que Adorno e Horkheimer veem como resistência. Benjamin (1987), em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, já aponta para esse processo de perda da aura da arte através de sua entrada no circuito de consumo pela reprodução massiva, notando, ainda, como os discursos que atacam as artes da reprodutibilidade, como o cinema, são justamente aqueles que mais precisam se valer da aura como um atributo intrínseco à “verdadeira” arte. Beethoven, por exemplo, utilizado ao longo do ensaio de Adorno e Horkheimer em oposição à indústria cultural, seria ainda capaz

de manter sua capacidade de se diferenciar depois de reproduzido à exaustão pelos comerciais e pelas trilhas sonoras de filmes, de ter seus hits vendidos em intermináveis coleções de vinis, CDs ou DVDs com “o melhor da música clássica”, de virar música ambiente para elevadores, metrô ou chamariz para furgões de sorvete ou caminhões de gás? Ou seria o caso que esse mesmo Beethoven, justamente ao ser remixado de variadas formas e reintroduzido na cultura de massa, recuperasse sua capacidade de estranhamento pelo fôlego recebido de um novo contexto de recepção? – como recentemente o funkeiro MC Fioti fez com um sample de Bach em “Bum Bum Tan Tan”?

À crítica ao efeito social da indústria de massa se une outra apontando para seu aspecto formal, posição que já prenuncia a tomada por Todorov – e outros críticos – anos mais tarde ao apontar, no caráter formulaico dos produtos da cultura de massa, uma incapacidade de verdadeira renovação, apontando neles apenas uma capacidade de variação superficial de um mesmo padrão:

Não somente os tipos das canções de sucesso, os astros, as novelas ressurgem ciclicamente como invariantes fixos, mas o conteúdo específico do espetáculo é ele próprio derivado deles e só varia na aparência. Os detalhes tornam-se fungíveis. A breve sequência de intervalos, fácil de memorizar, como mostrou a canção de sucesso; o fracasso temporário do herói, que ele sabe suportar como *good sport* que é; a boa palmada que a namorada recebe da mão forte do astro; sua rude reserva em face da herdeira mimada são, como todos os detalhes, clichés prontos para serem empregados arbitrariamente aqui e ali e completamente definidos pela finalidade que lhes cabe no esquema. (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 117-118)

Em um primeiro nível poderíamos nos perguntar até que ponto, se optarmos por uma abordagem formalista o suficiente, não acabamos reduzindo qualquer gênero a padrões e temas recorrentes, vendo neles ciclos invariavelmente fixos com variações unicamente superficiais. Não poderíamos assim o fazer em relação à tragédia grega e sua retomada neoclássica? Ou ao *bildungsroman*? O romance naturalista?

Na mesma época em que Adorno e Horkheimer teciam suas críticas a gêneros formulaicos como o cinema policial, o editor e pesquisador de romances policiais Howard Haycraft lançava o livro mais completo e importante sobre a história, estrutura e crítica da ficção detetivesca à época: *Murder for Pleasure: the Life and Times of the Detective Story*, com mais de 400 páginas de um trabalho detalhado de quem conheceu de perto essa

indústria. Nele, já é possível ver com clareza as variações sofridas na fórmula do gênero em um século de produção:

A fórmula Poe-Gaboriau estava praticamente extinta quando Conan Doyle chegou para ressuscitá-la e revesti-la de traços mais coloridos. Depois, quando o vestuário romântico oferecido por Doyle começou a ficar embaraçosamente fino, um socorro oportuno veio de mestres artesãos como R. Austin Freeman, E. C. Bentley, Dorothy Sayers, Francis Lies, S. S. Van Dine, Dashiell Hammett (apenas uma mostra é possível), que produziram em seus muitos estilos um mais naturalista e crível tipo de história, mais propício à vida moderna. (HAYCRAFT, 1941, p. 323. Tradução nossa)

Mais do que apenas variações na superfície, dos primeiros contos de Poe aos romances de Hammett pouca coisa permanece inalterada, seja em relação à forma ou ao conteúdo. Isso não significa, no entanto, que as histórias não sejam, em grande medida, baseadas em fórmulas replicáveis – e replicadas – à exaustão pela indústria cultural, mas que essas fórmulas não são tão imutáveis e homogêneas quanto fazem parecer Adorno e Horkheimer.

De fato, um dos pioneiros do estudo dos gêneros literários da cultura de massa no meio acadêmico, John G. Cawelti (1976), em *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*, utiliza justamente a fórmula como elemento central para o desenvolvimento de seu método de análise desse tipo de narrativa. Se é verdade que entre dois romances de Agatha Christie, ou entre uma história de Holmes e uma de Poirot, parece haver, sobretudo, um rearranjo de personagens e eventos em um padrão facilmente reconhecível, Cawelti se pergunta que fator ou fatores operam para a consolidação desse padrão e sua configuração em um gênero – e, conseqüentemente, que fator ou fatores operam nas mudanças que esse padrão vai sofrer ao longo do tempo.

A análise da formação e função das fórmulas nos gêneros da cultura de massa servirá tanto para uma melhor compreensão intrínseca dos mecanismos narrativos que se destacam como eficazes em satisfazer os anseios do público em determinado recorte histórico, social e cultural, como servem como signos para ler aspectos extrínsecos do momento em que surgem, em que se popularizam e em que começam a cair em desuso. Aplicando seu método na análise das histórias de crime, dos romances detetivescos, dos *westerns* e do melodrama, Cawelti é capaz de mostrar como, por trás dessa aparente uniformidade esvaziada que esses produtos da indústria cultural

deveriam apresentar, há um campo rico em nuances capazes de dizer muito sobre o público, o contexto e sobre a própria literatura.

O método caweltiano

Para definir seu conceito de fórmula, Cawelti (1976, p. 5-6) articula dois usos do termo: (i) uma forma convencional de representar pessoas ou coisas, e, por extensão, qualquer forma de estereótipo cultural encontrado na literatura (virginais damas em perigo, vilões racializados, cobras traiçoeiras, cidades árabes cheias de mistérios e misticismo etc.); (ii) padrões amplos de enredo, como a jornada do herói do Joseph Campbell, digerida e amplamente replicada nesses manuais para aspirantes a escritor com algumas variações.

Segundo Cawelti, essa primeira concepção cobriria o aspecto simbólico das fórmulas, sendo instável e altamente suscetível ao contexto histórico, social e cultural em que se encontra. Como exemplo, oferece a fórmula do irlandês cabeça-quente, muito popular na cultura inglesa e americana, sobretudo no período em que os irlandeses eram vistos como intrusos de classe social baixa na Inglaterra e nos EUA. Quanto mais distante temporal ou espacialmente desse contexto específico, menos relevante e reconhecível é para o público essa fórmula. Em um exemplo brasileiro, poderíamos pensar, aqui, na fórmula da mulher negra sexualizada que perdurou por mais de um século em nossa literatura e ainda hoje encontra vestígios em diversos produtos culturais.

Já a segunda concepção estaria ligada a um nível mais abstrato da narrativa, logo mais resistente a variações temporais e geográficas. Podemos pensar aqui, por exemplo, na estrutura da consolação descrita por Eco (s.d., p. 191) em sua análise d'*Os mistérios de Paris*, ou no modelo típico do enredo detetivesco tal como descrito por Auden (1980, p. 15. Tradução nossa): “um assassinato ocorre; muitos são suspeitos; todos menos um suspeito, que é o assassino, são eliminados; o assassino é preso ou morre”. Nesse caso, não importa muito se estamos falando de um autêntico mistério britânico da era de ouro da ficção detetivesca ou de um *police procedural* da TV americana contemporânea, o padrão narrativo permanece, em grande medida, intacto.

Quando Adorno e Horkheimer falam de invariantes fixos e variação na aparência estão apontando justamente para essas duas concepções de fórmula que Cawelti articula. A questão, aqui, é que Cawelti (1976, p. 6) percebe que essas “variações de aparência” são mais complexas do que apenas uma roupagem arbitrária para uma estrutura narrativa: “para esses padrões

funcionarem, eles precisam ser incorporados por figuras, ambientações e situações com significados apropriados para a cultura que os produz”. Ele nota como uma história de aventura, por exemplo, raramente conseguirá ser bem sucedida se protagonizada por um personagem que uma cultura não concebe em termos heroicos – como encanadores, zeladores ou garis³. Com isso, o que antes era uma aparente variação sem sentido e descartável aos olhos de Adorno e Horkheimer – como, segundos os autores, as variações de notas nos improvisos do jazz –, agora ganha valor de sintoma sobre questões políticas, sociais, morais, econômicas ou culturais sobre a sociedade que as engendra. Nas palavras do autor:

O conceito de fórmula como eu o defini é uma forma de generalizar as características de grandes grupos de obras individuais a partir de certas combinações entre materiais culturais e padrões de história arquetípicos. É útil primariamente como uma forma de fazer inferências culturais e histórias sobre as fantasias coletivas compartilhadas por amplos grupos de pessoas e de identificar diferenças entre essas fantasias de uma cultura ou período para outro. (CAWELTI, 1976, p. 7)

Se torna relevante, assim, estudar não apenas os padrões, mas também suas quebras, permitindo verificar as mudanças de sentidos e efeitos causada pela subversão das fórmulas. Um exemplo dessa subversão nas fórmulas pode ser encontrado no que Patricia Merivale e Susan Elizabeth Sweeney chamam de *metaphysical detective story*, definido por elas como textos que “parodiam ou subvertem as convenções tradicionais da ficção detetivesca” (1999, p. 2) e como sua popularização dos últimos anos está ligada a uma crise nos conceitos de verdade, elemento central para as fórmulas clássicas do gênero.

Dessa forma, a base do método caweltiano requer o levantamento das – ou de algumas, ao menos – fórmulas que posteriormente serão alvo de uma exegese que as interroga sobre sentidos históricos e culturais. Sendo, para o autor, uma forma de generalizar as características de grandes grupos de

3 Ele ressalta, contudo, que as profissões vistas como heroicas ou não podem variar. E, de fato, se pensarmos não apenas no exemplo direto da franquia de *Super Mario Bros.*, que trouxe o encanador para o imaginário da aventura, mas em todo o processo de valorização de figuras da margem que, hoje, faz parte de nosso espírito de época, veremos que hoje são outros os que se afastam do ideal de heroísmo. Podemos refletir, por exemplo, como os filmes do *Batman* progressivamente precisaram lidar com a relação problemática entre o acúmulo de renda do herói e a desigualdade de Gotham, sendo cada vez mais difícil sustentar o símbolo de um herói bilionário que sai pelas noites para espancar os criminosos de rua, consequências do sistema criado justamente para que existam bilionários como ele.

obras, a princípio, tal método requereria de seu usuário o domínio de uma amostragem significativa de um corpus que, sendo parte da indústria cultural, raramente é composto de poucos elementos. De fato, se olharmos para pioneiros da crítica detetivesca, tais como o já citado Howard Haycraft, ou antes deles Willard Huntington Wright – mais conhecido pelo pseudônimo S. S. Van Dine –, perceberemos que o levantamento das fórmulas é resultado da leitura de centenas se não milhares de obras do gênero – diz-se que, para compor seu prefácio a *The Great Detective Stories*, Wright leu mais de duas mil obras do gênero (HAYCRAFT, 1947, p. 33).

Ainda que Cawelti, como Haycraft e Wright, tenha uma boa carga de leitura dos gêneros sobre os quais se debruça, o simples fato de que, diferente de seus antecessores, ele se dedique não apenas ao romance policial, mas também a outros gêneros nos dá sinais de que seu processo não foi tão extensivo quanto o de Wright. E nem precisa ser, uma vez que ele pode somar seus esforços aos das pesquisas que lhe precedem.

O método caweltiano só se torna viável, assim, pensando nos grandes gêneros narrativos da cultura de massa, ao levarmos em conta que esse levantamento das fórmulas é um trabalho coletivo feito não somente por pesquisadores, mas também pelos autores e pelos próprios fãs, no que Henry Jenkins (2005) chama dessa “cultura participativa”. O trabalho dos críticos se torna, então, menos o de fazer o levantamento exaustivo das fórmulas gerais, que o de analisar sua formação e organização em recortes de tempo, espaço, vertente ou autor específicos, lendo na maneira como as fórmulas são aderidas, transformadas e subvertidas, muito sobre aqueles que delas se aproveitam.

Stephen Knight (2012), por exemplo, um seguidor confesso da proposta caweltiana, ainda que tenha se distanciado do conceito de fórmula em si, faz uso do método, em *The Mysteries of the Cities: Urban Crime Fiction in the Nineteenth Century*, ao analisar uma vertente específica da ficção de crime, os mistérios urbanos, gênero formado a partir das muitas emulações e adaptações culturais que buscaram beber no sucesso do romance de Eugène Sue, explorando de que forma essa vertente dialoga com o gênero criminal de forma mais ampla.

É, também, o método utilizado por mim em *As narrativas criminais na literatura brasileira* (SASSE, 2019) a fim de analisar a presença das histórias de crime no Brasil. Dessa forma, as fórmulas do gênero servem de guia para entendermos a relação tanto formal quanto simbólica que se estabelece com uma produção estrangeira a que somos amplamente expostos pela grande mí-

dia, permitindo-nos ver como sua transposição ao imaginário nacional altera mesmo fórmulas centrais do gênero, tais como a figura heroica do detetive.

Enquanto hoje esse trabalho coletivo possibilita uma realização mais plausível do método caweltiano, sem que os pesquisadores por conta própria precisem se dedicar à tarefa hercúlea de levantamento de padrões narrativos e simbólicos para então começar uma análise literária ou cultural, no momento em que Cawelti escrevia, essa realidade era bem diferente. Ainda que trabalhos como os de Haycraft tenham colaborado para um levantamento das fórmulas do gênero policial, poucos eram os estudos na década de 70 que se dedicavam aos gêneros literários da cultura de massa, sobretudo na academia.

Na conclusão de sua pesquisa, Cawelti (1976, p. 296) aponta a dificuldade de dar conta do projeto de levantar as fórmulas gerais desses gêneros, havendo se limitado, no livro a “muito poucas fórmulas populares – a história clássica de detetives, a história de detetives *hard-boiled*, dois tipos de saga de gângsters, o *western* e o melodrama social de *best-sellers*”.

Cawelti levanta, no entanto, uma segunda dificuldade que nos remeterá diretamente ao ponto central desse prefácio: o caráter intermediático dos gêneros da cultura de massa. Segundo ele, além de ter limitado sua análise a poucas vertentes do gênero criminal e ao melodrama, seu escopo ficou restrito ao meio literário. O autor ressalta como, por exemplo, “a história *western* de *Shane* não é exatamente a mesma num romance e num filme; há diferenças significativas mesmo entre a versão de *Shane* vista no cinema e na tela da TV” (1976, p. 297-298), e reconhece, em seguida que “[o] método da análise de fórmulas tem pouco a oferecer na investigação desse tipo de diferença” (p. 298).

É curioso notar aqui o porquê de Cawelti sentir que deixar de fora essas adaptações é uma lacuna de análise. Pensemos por um momento: se a análise em questão estivesse voltada para a literatura de proposta, essa falta seria sentida? Uma boa leitura do romance modernista, por exemplo, geraria a necessidade de uma análise de suas transposições cinematográficas? Acreditamos assim, que a carência notada por Cawelti é resultado do caráter intrinsecamente intermediático que os gêneros de massa têm. Quando falamos no gênero policial, no horror, na ficção científica, entre outros, é quase impossível mapear sua trajetória sem levar em conta uma produção dispersa em mídias tão diversas quanto o folhetim, o teatro, o cinema, a TV e mesmo os jogos digitais. Poucos são os livros do gênero que não dão espaço para essa variedade. O que Cawelti talvez não perceba é que, ainda que a análise das fórmulas em si não permita lidar com as sutilezas da variação entre as mídias, ela é fundamental

para nos permitir entender o que exatamente permanece e o que se altera na transição entre as muitas mídias exploradas pelos gêneros da cultura de massa.

O jogo da série do filme do livro

Autores como Umberto Eco e John G. Cawelti foram fundamentais para abrir espaço à pesquisa acadêmica da literatura de massa, combatendo a visão apocalíptica que a teoria crítica havia construído sobre a indústria cultural ao mostrar que tanto no plano da produção quanto no plano da recepção, as obras ofereciam mais do que aquela aparente uniformidade alienante apontada por Adorno e Horkheimer. Para eles, a indústria cultural se opunha à arte de vanguarda, real responsável pelas mudanças nos paradigmas artísticos, posição que encontrará ecos na afirmação todoroviana de que a “grande obra cria, de certo modo, um novo gênero, e ao mesmo tempo transgride as regras então aceitas” (2006, p. 93) ou na visão jaussiana da ruptura dos horizontes de expectativa em oposição à arte culinária. Se, até aqui, cremos ter sido possível mostrar os perigos desse posicionamento, propomos, agora, um passo mais ousado: as obras da cultura de massa também podem ser – discretamente – *avant-garde*.

Ken Gelder (2004), em *Popular Fiction: the Logics and Practices of a Literary Field*, toma como uma das principais características da cultura de massa – trabalhada em sua pesquisa através do conceito de *popular fiction*, ficção popular – a indústria. Ele percebe o risco de se aproximar da visão negativa deixada pelos filósofos alemães, mas tenta ressignificar a ideia de indústria entendendo a lógica de produção e difusão dos bens. Nesse sentido, acessibilidade é um termo chave para entender a ficção popular: as obras são produzidas para atingir o maior público possível, estabelecendo o mínimo de entraves à circulação entre diversas classes sociais, culturas ou idades. Quanto mais universal é uma obra de ficção popular, maior a chance de que seja bem sucedida.

Com isso, pode-se argumentar, faz sentido a oposição de Adorno e Horkheimer à arte de vanguarda, cuja ruptura com os paradigmas vigentes requer em geral um domínio intelectual e sensível do mundo da arte para que se perceba como essa arte joga com as convenções vigentes. Com as reações à Semana de Arte Moderna no Brasil podem atestar, mesmo nos círculos intelectuais a arte de vanguarda encontra resistência, o que claramente a torna oposta ao ideal de fácil difusão da ficção popular.

No entanto, é justamente a acessibilidade que dará aos produtos da cultura de massa sua inclinação à vanguarda, não no desafio a paradigmas estéticos já estabelecidos, mas na experimentação de novos meios de difusão que, por sua vez, demandarão novos paradigmas estéticos. Se é verdade que a arte de vanguarda gera estranhamento mesmo nos meios intelectuais, é inegável que a chegada de novas mídias também: seja o folhetim, o cinema, o rádio, a TV, os quadrinhos ou os jogos digitais, cada uma dessas novas formas de se experimentar a arte ressuscita a discussão sobre a própria sua própria natureza e limites, geralmente através do tom apocalíptico que vê nos novos veículos os arautos da “decadência da cultura” e do “progresso da incoerência bárbara” (ADORNO; HORKHEIMER, 1985, p. 150).

Tomemos como exemplo o cinema. A despeito do que Adorno e Horkheimer pareciam acreditar, hoje é consenso que se pode falar da existência de um cinema de proposta, que se afasta dos produtos da cultura de massa, pensando no trabalho de diretores como Luis Buñuel, Jean-Luc Godard, Ingman Bergman, Andrei Tarkovski etc. No entanto, entre o surgimento da mídia cinema e a noção de que essa mídia poderia comportar as noções vigentes de arte, décadas se passaram, como aponta Geoffrey Nowell-Smith (2017, p. 50. Tradução nossa):

Nos anos antes da Primeira Guerra Mundial havia poucas pessoas que pensavam que o cinema era ou poderia se tornar uma forma de arte. Não se negava o carácter artístico de certas pessoas trabalhando no cinema – comediantes como Max Linder ou o jovem Charlie Chaplin, atrizes como Asta Nielsen ou Lillian Gish, e até diretores de ocasional prestígio como D. W. Griffith. Mas a forma como um todo não se amoldava a isso e havia muito pouca ideia de como poderia se desenvolver. A mudança foi ainda muito dificultada pela ausência de reconhecimento oficial. Na França, era classificado como uma forma de entretenimento de segundo grau, se equiparando aos salões de música mas não ao teatro legítimo. Nos Estados Unidos, a Suprema Corte declarou que o cinema era “um negócio, puro e simples” não sendo, assim, protegido pela Primeira Emenda da Constituição, que garante a liberdade de expressão.

Enquanto a validade da mídia era discutida por círculos políticos, intelectuais e artísticos, aqueles tachados de “entretenimento de segunda classe” ou “negócio, puro e simples” estabeleciam as bases do cinema, trabalhando em sintonia com a indústria cultural e seus gêneros. Vale lembrar como Georges Méliès, um dos pais do cinema, já preparava o terreno para que

gêneros como o horror, em *Le Manoir du diable* (1896) e *Le château hanté* (1897), a ficção científica, em *Le voyage dans la Lune* (1902) e *Le Voyage à travers l'impossible* (1904), e a fantasia em *Le Royaume des fées* (1903) entrassem no mundo cinematográfico.

A escolha de Méliès não é sem razão: o gênero assume um papel central nas produções da ficção popular, e, diferentemente do que em geral ocorre nos gêneros da literatura de proposta, seu consumo se dá de forma inter, multi ou transmidiática, com muito menos reserva do público em relação às novidades e seus usos ainda incertos. A ficção de crime, por exemplo, um dos gêneros mais consumidos da ficção popular, já nasce disperso entre muitas mídias: das *revenge tragedies* jacobinas e elizabetanas aos panfletos, dos chapbooks ao melodrama, dos folhetins ao Gran Guignol, o que importava para o público era ter acesso a histórias escabrosas envolvendo assassinatos e outros crimes chocantes, não importando sua fonte. Não estranha, assim, que o cinematógrafo tenha sido rapidamente explorado pelo gênero – um dos primeiros filmes brasileiros já feitos, por exemplo, foi *Os estranguladores*, de Francisco Marzullo, ainda em 1908.

Ken Gelder (2004, p. 16. Tradução nossa, grifo do autor) aponta que o público da ficção popular, diferente do público da arte de proposta, pode ser caracterizado pelo consumo em série. Segundo ele:

Nem todo escritor de ficção popular é prolífico, mas a maioria é e percebe que precisa ser (eles também podem *desejar* sê-lo). Um romancista de crime (por exemplo, Reginald Hill ou Patricia Cornwell) continuará a escrever sobre seu detetive uma e outra vez, produzindo sequências que seus leitores podem acompanhar desde o começo. De fato, a serialização assegura leitores leais e consolida a reputação do romancista.

O gênero seria, assim, outra forma de o leitor manter a prática do consumo seriado. Para Gelder (2004, p. 40. Tradução nossa), “[o] campo da ficção popular como um todo é escrito, propagandeado e consumido por gêneros: eles fornecem a lógica básica dos meios de produção, identificação formal e industrial e avaliação crítica da ficção popular”. Mais do que uma variação superficial em um invariante fixo, como Adorno e Horkheimer propunham, o gênero funcionará como um conceito que condensa em si efeitos estéticos desejados, convenções compartilhadas, fórmulas tradicionais e visões de mundo específicas. É uma categoria que, ao mesmo tempo, precisa estar em constante modificação para se adaptar às mudanças de contexto e público, e ainda assim permanecer identificável como a tradição que a conforma, mes-

mo quando essa mudança significa transitar entre mídias tão diversas quanto o cinema, a TV, os quadrinhos, o teatro, os jornais, os jogos digitais etc.

E é aqui que reside boa parte do desafio daqueles que, como Méliès, se aventuraram por mídias novas antes de as convenções terem sido criadas. É preciso, sobretudo nesse momento, entender de que forma algumas expectativas que o público tem com um gênero em suas mídias tradicionais serão levadas para a nova mídia que se explora. O horror e a fantasia, por exemplo, pressupunham, em geral, o contato com o sobrenatural, o que pode ser feito na literatura dando plenas asas às mais extravagantes imaginações. O público do cinema – muito mais que o do teatro – esperava um nível de fidelidade ao real em cena que apenas um ilusionista como Méliès, acostumado a enganar os olhos do público mesmo fora do enquadramento do cinema, poderia conseguir naquele momento.

A repulsa causada pelo monstro, a sensação sublime de contemplação do espaço, o *fairplay* da disposição das pistas, o estranhamento diante de mundos impossíveis: por mais que seja possível, no plano do conteúdo, construir certos efeitos, o deslocamento das mídias sempre altera a forma como nós nos relacionamos com essas histórias. Estar em uma sala fechada e escura no silêncio – o contexto de recepção de um filme de cinema – é diferente de estar na sala de casa jantando com a família – o contexto de recepção de um filme na TV. A sensação de impotência diante de uma vítima sendo atacada por um monstro ou criminoso será, nos jogos digitais, substituída por uma sensação de agência na luta pela vida do personagem controlado pelo espectador. A imaginação dos personagens na literatura raramente encontra equiparação nas mídias visuais.

Mas é justamente essa multiplicidade de sutis mudanças nos efeitos, nas convenções e nos contextos que torna tão desejável a transição entre as mídias. Quanto mais intermediário é nosso contato com um gênero, de forma mais completa podemos experimentar suas potencialidades, passeando entre as longas digressões que o livro permite, o espetáculo visual do cinema, o poder imagético dos quadrinhos, a sensação de imersão e agência dos jogos etc. Como bem lembra Gelder (2004, p. 27. Tradução nossa), na ficção popular não é raro que obras ou autores se tornem marcas, de forma que “não é raro para autores populares encontrar sua obra frequentemente produzida em outros campos do entretenimento, como o cinema e o teatro” – pensemos, por exemplo, em Harry Potter e a infinidade de produtos que derivam hoje dessa etiqueta, de jogos digitais a lancheiras.

Enquanto, no passado, havia um fluxo mais rígido nessa produção, em que livros famosos acabavam virando filmes, que podiam posteriormente ganhar *spin offs* na TV e, quem sabe, algum quadrinho ou jogo digital, hoje, no que Henry Jenkins (2009) chama de uma “cultura de convergência”, esse gradiente toma as mais diversas direções. *Star Wars* nasce nos cinemas para se disseminar nas mais diversas mídias. O *survival horror Resident Evil* dá o ponto de partida nas transposições de jogo para cinema. Já *Myst* vai de jogo sobre livros para livro sobre um jogo. *Matrix* é planejado desde o início para contar sua história entre cinema, quadrinhos, animações e jogos.

Nos anos 70, Cawelti já via essa tendência e tem razão ao mostrar na conclusão de sua pesquisa as lacunas que um trabalho apenas voltado para a literatura deixa quando se trata de mapear os gêneros da cultura de massa. Em sua época, os estudos intermídia apenas davam seus primeiros passos, se consolidando como campo de estudos apenas a partir dos anos 90 (cf. RAMAZZINA GHIRARDI et al, 2020). Hoje, no entanto, o campo evoluiu o suficiente para nos oferecer ferramentas conceituais para lidar com essa multiplicidade.

Inter-multi-transmidiático

Propomos, aqui, que mais do que apenas propensos a transposições, os gêneros da ficção de massa são essencialmente intermediários. Por intermedialidade, pensamos não apenas os fenômenos estritamente ligados a uma interseção entre duas mídias específicas, como propunha Dick Higgins (2012, p. 41-46) em sua formulação inicial do conceito, mas uma visão mais ampla, como a de Claus Clüver (2011, p. 9), que considera a intermedialidade como “todos os tipos de inter-relação e interação entre as mídias”.

Tais relações podem ser agrupadas, como propõe Irina Rajewski (2012), em três categorias: as combinações, as transposições e as referências midiáticas. As combinações midiáticas designariam assim uma noção mais próxima à de Higgins sobre intermedialidade, significando a interseção entre duas mídias delimitadas distintas em que ambas continuam presentes em sua materialidade – uma apresentação em que uma peça de teatro divida palco com um filme projetado, por exemplo. Por transposição midiática, Rajewski descreve a transformação de produtos de uma mídia para outra, processo geralmente denominado de adaptação no senso comum – como por exemplo a transposição de um romance em filme ou série. Por último, a referência

mediática é a presença de aspectos de uma mídia em outra, processo que pode se dar através de uma *remediação*, ou seja, da experiência de uma mídia dentro de outra – como, por exemplo, contemplar uma pintura dentro de um filme – ou como emulação de características daquela mídia – podemos pensar aqui na chamada “linguagem cinematográfica” de certos romances, concebidos emulando a estrutura do roteiro.

O conceito de mídia, aqui, precisa ser pensado também de uma forma mais abrangente do que seu uso no senso comum. Como Clüver aponta, em português, acabam se aglutinando conceitos que, em língua inglesa, distinguem-se com facilidade, como *medium* e *media*. No conceito de mídia é preciso caber dimensões variadas, tais como a de um *meio* pelo qual informações são transmitidas – de forma que a areia, ao receber um pedido de SOS, por exemplo, torna-se mídia; a dos *aparelhos* e *sistemas* que produzem, transmitem e difundem esse conteúdos – a televisão e o livro, seria mídias nesse sentido; e a do conjunto de *convenções* que regulam produção, recepção e avaliação de práticas específicas dentro de um mesmo suporte – nesse sentido, o livro comportaria a mídia especializada literatura e a mídia especializada texto didático, por exemplo.

Enquanto as fórmulas, tais como descritas por Cawelti, são pontos de contato entre os produtos de diferentes mídias em um mesmo gênero, a forma como essas fórmulas são apresentadas ao público e os efeitos estéticos decorrentes dessa experiência vão ser muito sensíveis à variação entre mídias, como, de alguma forma, o autor já intuía em sua consideração sobre o *western*. O típico detetive genial aos moldes de Dupin, Holmes ou Poirot, por exemplo, fórmula central na era de ouro do dito romance policial, permanecerá estável nas transições entre as mais diversas mídias. No entanto, notemos como a descrição dos seus processos lógicos, que é feita com longos e detalhados parágrafos na literatura, encontrará severas barreiras para ser traduzida na síntese imagética do quadrinho. Da mesma forma, o mistério, fórmula complementar à figura do detetive, prossegue de uma mídia para outra; mas, enquanto o romance permite que o leitor tome todo o tempo desejável para participar do jogo de resolução, o *timing* do cinema o atropelará com respostas, esteja ele preparado ou não.

Dessa forma, a descrição que Lars Elleström (2021) faz das diferentes características que compõem uma mídia nos ajuda a entender melhor de que forma essas dimensões podem ser articuladas em uma análise intermidial dos gêneros da ficção popular, ou seja, o que permanece, o que muda e como mu-

dam as fórmulas na transposição entre mídias diversas. Para o autor, o cerne da diferenciação entre as mídias se dá na modulação de quatro traços presentes em todas elas: o material, o sensorial, o espaçotemporal e o semiótico.

Observemos inicialmente as duas primeiras. Por modalidade material, Elleström aponta para as mais básicas características físicas da forma como a mídia é transmitida: seja por um meio sólido, na dureza da pedra de uma escultura, pelo ar, através das ondas sonoras de uma música, por raios luminosos, como na projeção de uma tela de cinema etc. Já a modalidade sensorial determinaria quais os sentidos que se envolvem na experiência com uma mídia (visão, audição, tato, olfato, paladar) e seu grau de importância para a concretização dessa experiência.

Como veremos, ambas as modalidades são difíceis de separar, uma vez que as propriedades físicas de um objeto tendem a pautar a forma como nossos sentidos reagem a eles. No entanto, por certas convenções, algumas mídias poderão ter materialidades bem similares e experiências sensoriais distintas ou vice-versa. Pensemos, por exemplo, na materialidade de uma escultura de mármore de um museu e a mesma estátua sendo usada em um monumento de rua: em ambos os casos, a materialidade é o bloco sólido de pedra. No entanto, no caso do museu, essa materialidade, em geral, só poderá ser captada através da visão, em que a materialidade só é captada como abstração, ou seja, nos fazendo por associação, imaginar a superfície fria, sem contudo ter uma experiência sensorial tátil direta. Já num monumento de rua, em que a regra do “não toque” está ausente, haveria maior riqueza de estímulos sensoriais: ao sentir a pedra, o tato captaria certas informações até então apenas imaginadas na versão de museu. Por outro lado, a falta do silêncio aurático do museu, de uma moldura de recepção que preparasse o público, desviasse a atenção para uma série de detalhes notados num ambiente mais controlado. Em exemplo inverso, teríamos o caso do teatro e do cinema. No teatro, a materialidade é sólida e mistura o orgânico (atores) e inorgânico (cenário), além dos efeitos de iluminação. No cinema, por outro lado, atores e cenário são, como os efeitos de iluminação, apenas luz projetada. A não ser que se trate de um teatro interativo, o que ocorre é que, da distância da poltrona, os dois dados se captam através dos mesmos sentidos: visão e audição. Novamente, aqui, vale destacar a consciência da materialidade. Ainda que não traduzida em maior contato sensorial, gerará algumas variações na experiência geral, o que marcaria, por exemplo, a diferença de assistir a uma cena de um filme de horror ou presenciá-la em uma peça do Grand Guignol.

A modalidade espaçotemporal regerá como essa experiência sensório-material se dá no tempo e no espaço, ou seja, quantas dimensões são articuladas na recepção de um produto de mídia. As únicas mídias que podem ser compostas de uma dimensão singular são aquelas que se dão apenas no tempo, sem uma espacialidade determinada, como a música ou uma narrativa oral – e isso apenas nos casos em que não haja canais de áudio separados espacialmente, como nos aparelhos estéreos. Já mídias como pinturas ou fotografias serão compostas de duas dimensões espaciais (altura e largura), e esculturas ou instalações três (altura, largura e profundidade), nos dois casos, a dimensão temporal fica ausente⁴. Já o cinema e a literatura teriam duas modalidades espaciais (altura e largura) e uma temporal, enquanto a dança, o teatro, a performance, algumas instalações e esculturas cinéticas aproveitariam todas as quatro dimensões.

Vale, ainda, ressaltar um aspecto da espaçotemporalidade que não é muito desdobrado por Elleström: a navegabilidade. Em sua formulação da modalidade espaçotemporal, o autor ressalta como, por mais que uma mídia seja composta de um número reduzido de dimensões, ela cria virtualizações de tempo ou de espaço, de forma que o cinema, por exemplo, por mais que (tradicionalmente) experimentado em 2D, pressupõe uma concepção tridimensional do espaço representado. Pensemos, agora, em um espectador sentado a certa distância de um palco de teatro ou dança: o quão diferente é a experiência real da profundidade daquela criada pelo cinema? É possível argumentar que um filme particularmente vertiginoso pode transmitir maior sensação de tridimensionalidade que uma cena teatral, efetivamente tridimensional. Tal efeito se dá porque, nesses casos, a navegabilidade do espaço tridimensional não está codificada na experiência. Em uma instalação, por outro lado, a circulação por um espaço tridimensional, em geral, será

4 Vale destacar, nesses casos, que a ausência do tempo como modalidade não significa que não haja influência temporal na recepção – uma pintura de Hieronymus Bosch, por exemplo, precisa de bastante tempo para ser totalmente assimilada pelo espectador –, mas que o tempo não é uma coordenada codificada dentro da mídia. Se compararmos, por exemplo, a escultura e a dança, a diferença fica mais clara: uma escultura está inteiramente presente aos sentidos no momento um único ponto temporal, cabendo apenas à experiência do receptor determinar o tempo de apreciação. Já uma peça de teatro só pode existir dentro de um intervalo de tempo específico, sendo impossível apresentar todo o seu conteúdo em um único ponto temporal, uma vez que a narrativa pressupõe encadeamento no tempo. Podemos, no entanto, ter certos quadros em que se cria um efeito de sucessão interno semelhante ao dos quadrinhos, em que, nesse caso, a coordenada temporal, ainda que menos rígida que no cinema ou no teatro, estaria presente.

esperada, acentuando a diferença sentida entre uma representação 2D e a experiência imersiva de fato. Isso ajuda, ainda, a explicar a diferença da virtualização da profundidade como abstração, tal como fazemos ao olhar uma foto ou ver um filme, e a sensação de presença em um espaço tridimensional virtual criada pelas experiências digitais interativas, tais como os jogos 3D.

Por fim, Elleström aponta a modalidade semiótica, responsável por determinar de que forma os sentidos são veiculados dentro de uma mídia. Para tal, o autor parte da concepção triádica dos signos proposta pelo semioticista Charles Sanders Pierce. Nela, os signos podem ser divididos em ícones, índices e símbolos a depender da forma como se dá a relação entre o objeto de uma representação e a forma como é representado. Assim, no caso dos ícones, a relação é direta e o signo ganha equivalência com o objeto – a relação entre o sol e uma ilustração do sol, por exemplo; já no caso dos índices, a relação se dá por conexões semânticas ou lógicas, em que um signo pode representar um objeto não por tentar reproduzi-lo, mas conter em si vestígios de seu significado – a ilustração de sol, assim, poderia ter uma relação indicial para representar calor, luz ou dia; já os signos seriam formas culturalmente convencionais de representação que dispensam a relação direta ou mesmo indireta com o objeto representado, tal como ocorre na relação entre as palavras e as coisas – a palavra sol, por mais que denote a estrela que ilumina o sistema solar não guarda em si nenhuma relação icônica ou mesmo indicial com o sol de verdade, a não ser, talvez, nos vestígios deixados em linguagens de escrita ideográfica.

É preciso, contudo, destacar certas sutilezas nesse processo semiótico. A princípio, um filme que não seja de animação é composto de relações icônicas, uma vez que a câmera captura os elementos da realidade com certa fidelidade. No entanto, isso não significa que relações indiciais e simbólicas não estejam envolvidas no processo de determinação dos sentidos da obra. Pensemos, por exemplo, como o vômito se tornou uma fórmula recorrente para indicar indicialmente que uma personagem mulher está grávida, uma vez que o ícone para mulheres grávidas só se diferencia do ícone de uma mulher não grávida em estados avançados de gestação. Ou como, por exemplo, animações podem usar as convenções culturais associadas a animais como serpentes, leões e corujas para apresentar simbolicamente traços como astúcia, coragem e sabedoria.

Não só ícones se carregam de sentidos indiciais e simbólicos como também o contrário. A literatura, por ser composta apenas de palavras, a prin-

cípio não poderia oferecer mais do que símbolos em uma relação semiótica. Agora entre o sentido denotativo, os conotativos e relações metafóricas mais sutis das palavras, a própria tripartição poderia se redesdobrar dentro do universo simbólico da língua. Pensemos, por exemplo, como “virar um inseto”, tem sentidos muito diferentes na ficção científica, em que, pelas convenções do gênero, provavelmente a frase seria encarada, acima de tudo, de forma bem denotativa, e na ficção de Kafka, em que a metamorfose de Gregor é exaustivamente interpretada como símbolo psicanalítico, social, cultural etc.

Percebemos, assim, que a transição entre duas mídias significa um conjunto complexo de mudanças entre as modulações dessas quatro características fundamentais, fazendo com que, nessa mudança, muitos dos efeitos típicos produzidos pelos gêneros da ficção de massa se alterem. Pensemos, por exemplo, no horror, que, dentre os gêneros da ficção popular, é um dos que mais intensamente explora a modalidade sensorial. Como vemos nas reflexões de Edmund Burke (1993) sobre o sublime, ideias como silêncios, ruídos altos, escuridão e luz ofuscante ou formas colossais são fontes centrais para a produção do terror. Por mais que a mídia literatura tenha uma modalidade sensorial visual, esse visual se limita – com exceção de livros ilustrados – às palavras que o compõem, não havendo, assim, a possibilidade de convocar semioticamente ícones que apontem para essas características. É apenas através da imaginação guiada pela dimensão simbólica do texto que os sentidos do leitor podem ser afetados. É, por isso, talvez, que o cinema tenha já no começo do século XX arrebatado o espaço privilegiado de produção do horror, permitindo, através de sua combinação sensorial visual e auditiva e sua maior variedade semiótica, um impacto mais efetivo nos sentidos do público.

Nessa transição, percebemos como fórmulas que podem ser usadas sem maiores problemas na literatura encontrarão barreiras em uma mídia capaz de impactar mais os sentidos. As cenas de *gore*, recorrentes no horror, podem ser descritas nos mais sórdidos detalhes e, ainda que afetem o leitor, o fazem com muito menos intensidade do que sua representação direta nas telas – sobretudo se pensarmos em filmes anteriores à popularização do cinema *gore* nos anos 80. O que levou a severas reações da crítica e do público durante seu período de surgimento.

Por outro lado, é justamente o campo mais livre da semiótica simbólica possibilitado pela literatura que permite a construção de cenas ou imagens difíceis de serem recriadas em mídias visuais. Pensemos, aqui, no horror sobrenatural lovecraftiano, em que o uso do desconhecido como motor do

medo perde muito da força ao se revelar em cena – de tal forma que, até hoje, poucas transposições de Lovecraft conseguiram ser bem-sucedidas.

Combinando, então, a ideia mais abrangente de Clüver, os tipos de relação midiática de Rajewski e as modalidades de mídia de Elleström, é possível descrever com mais precisão a forma como os gêneros da ficção popular circulam entre as mídias, possibilitando, com isso, uma melhor compreensão das maneiras como os sentidos são construídos nessas obras e da forma como o público se relaciona com elas.

Discretamente avant-garde

A intermedialidade, quando pensada no que Rajewski (2012) chama de combinação midiática, é um processo em geral associado à arte de proposta, campo em que a transgressão de limites e convenções se torna um predicado artístico valorizado, alimentando a produção de obras que jogam com as fronteiras entre as artes e, com isso, colocam em questão seus conceitos mais estáveis – como vemos, no trabalho de Nam June Paik, pioneiro da videoarte, ou na proposta de uma poesia verbocovisual pelo concretismo, na fronteira entre literatura e as artes plásticas.

No entanto, como vimos ao longo deste texto, outra importante forma de intermedialidade, a chamada transposição midiática, é uma característica central na produção da cultura de massa. Nesse caso, não raramente cabe à produção da indústria cultural o papel de explorar as novas mídias, como ocorreu no jornal, na rádio, no cinema, na TV e no computador. Essa incursão em novas mídias igualmente levanta também a questão sobre os limites da arte: se a vanguarda modernista irava os críticos tradicionais com sua arte desafiadora da padrões estéticos – pensemos no clássico artigo, publicado em 1917, “Paranoia ou mistificação”, de Monteiro Lobato para Anita Malfatti –, a vanguarda da cultura de massa também os convoca ao desafiar os limites dos veículos pelos quais a arte pode ser veiculada. Mesmo que hoje o cinema como arte, ainda problemático na época de Adorno e Horkheimer, já seja um consenso, levantar a bandeira dos jogos digitais como arte ainda suscita a polêmica que prova o ponto.

No caso da arte de vanguarda, o caráter transgressivo se inscreve na própria obra, que se coloca abertamente como desafio crítico, hermenêutico, estético. Já no caso dos pioneiros da cultura de massa, a transgressão de limites não é apresentada como desafio, mas como novidade, em geral bem recebida

pelo público e desprezada pela crítica. Apenas quando o caminho trilhado por esses pioneiros encontra o campo da arte de vanguarda é que, retrospectivamente, acabam sendo conhecidos e valorizados – vale lembrar, aqui, por exemplo, como Méliès é resgatado do oblívio apenas quando redescoberto pelos surrealistas. Independentemente do reconhecimento, uma análise que, aos moldes de Cawelti, reconheça a importância das fórmulas em um diálogo com a cultura que as engendra, e, apoiada nos estudos intermediários contemporâneos, seja capaz de aprofundar-se nos sentidos e efeitos produzidos pela transição entre as mídias, poderá, assim, revelar essa paradoxal característica da cultura de massas: a de ser discretamente *avant-garde*.

Considerações finais

Esperamos, assim, que tenha sido possível demonstrar que a discussão sobre a indústria cultural e seus produtos, ainda que pertinente, precisa ser matizada, entendendo, sim, sua diferença – social e estética – em relação a dita arte de proposta, mas desierarquizando essa diferença. Estudos como os de Ken Gelder e John Cawelti nos ajudam, assim, a entender de que maneira tais produtos, mesmo que inseridos nesse circuito de alienação condenado por Adorno e Horkheimer, podem e têm muito a dizer sobre a cultura que os engendra e merecem, por isso, uma atenção crítica séria, munida de uma metodologia que dê conta de suas especificidades. E, dentre tais especificidades, destaca-se sua característica intrinsecamente intermediária, demandando de nós sair da zona de conforto da especificidade literária em prol da abertura de horizontes trazida pelos estudos intermediários. Dada a amplitude desse horizonte, nossa introdução ao tema não pôde lidar com as múltiplas facetas que esse novo campo tem a oferecer. Tendo isso em mente, recomenda-se aqui, como complemento a essa leitura, o livro *Estudos de intermedialidade: teorias, práticas, expansões* (2022), organizado por Maria Cristina Ribas, Alex Martoni e Thaís Flores Diniz, que conta tanto com textos mais gerais sobre os estudos intermediários quanto com textos específicos sobre as muitas mídias exploradas por eles.

Referências

ADORNO, Theodor W.; HORKHEIMER, Max. “A indústria cultural: o esclarecimento como mistificação das massas”. In: _____. *Dialética do esclarecimento: fragmentos filosóficos*. Trad. Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1985.

AUDEN, W. H. “The Guilty Vicarage”. In: WINKS, Robert W. *Detective fiction: a collection of critical essays*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1980.

BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e a história da cultura*. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. 3ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

BURKE, Edmund. *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo*. Tradução, apresentação e notas de Enid Abreu Dobránszky. Campinas: Papirus, 1993. [1759]

CAWELTI, John G. *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: The University of Chicago Press, 1976.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano*. Petrópolis: Vozes, 1998.

CLÜVER, Claus. Intermedialidade. *Pós: Belo Horizonte*, v.1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011. Disponível em: <<https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/16/16>>. Acesso em: 06 julho 2022.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, s/d.

ELLESTRÖN, Lars. *As modalidades de mídia II: um modelo expandido para compreender as relações intermediais*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2021.

GELDER, Ken. *Popular Fiction: the Logics and Practices of a Literary Field*. Londres e Nova Iorque: Routledge, 2004.

HAYCRAFT, Howard. *Murder for Pleasure*. Londres: D. Appleton-Century Company, 1941.

_____. *The Art of the Detective Story: a collection of critical essays*. Nova York: Grosset & Dunlap, 1947.

HIGGINS, Dick. “Intermídia”. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (orgs.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Rona Editora; FALE/UFMG, 2012.

JENKINS, Henry. *Textual Poachers*. Nova Iorque e Londres: Routledge, 2005.

_____. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

MERIVALE, Patricia; SWEENEY, Susan Elizabeth. *Detecting Texts: the metaphysical detective story from Poe to Postmodernism*. Filadélfia: University of Pennsylvania Press, 1999.

NOWELL-SMITH, Geoffrey. *The History of Cinema: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press, 2017.

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, intertextualidade e ‘remediação’: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thaís F. Nogueira. *Intermedialidade e estudos interarte: desafios da contemporaneidade*. Belo Horizonte: UFMG, 2012. p.15-46.

RAMAZZINA GHIRARDI, Ana Luiza; RAJEWSKY, Irina; DINIZ, Thaís Flores Nogueira. Intermedialidade e Referências Intermediáticas: uma introdução. *Revista Letras Raras*, [S.l.], v. 9, n. 3, p. Port. 11-23 / Eng. 11-22, ago. 2020. ISSN 2317-2347. Disponível em: <<http://revistas.ufcg.edu.br/ch/index.php/RLR/article/view/1902/1304>>. Acesso em: 02 jun. 2022.

RIBAS, Maria Cristina Cardoso; MARTONI, Alex; DINIZ, Thaís Flores Nogueira (orgs.). *Estudos de intermedialidade: teorias, práticas, expansões*. Curitiba: CRV, 2022.

SASSE, Pedro. *As narrativas criminais na literatura brasileira*. 2019. 476f. Tese (Doutorado em Estudos de Literatura), Instituto de Letras, UFF, Niterói.

TODOROV, Tzvetan. “Tipologia do romance policial”. In: _____. *As estruturas narrativas*. Trad. Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.

A HERANÇA DO CANGAÇO EM *BACURAU* (2019), DE KLEBER MENDONÇA FILHO E JULIANO DORNELLES

Thais Giardinieri Carneiro Martins

Introdução

O cangaço, movimento social que teve início em fins do século XVIII no Brasil, não só marcou a história, como impactou o imaginário cultural do país, sendo um tema central para a literatura regionalista em suas diversas fases. Tal movimento tinha como finalidade “responder a uma afronta sofrida, passando o ofendido a desenvolver toda a sua ação guerreira na busca de uma vingança capaz de reintegrar-lhe o rígido quadro de honra” (MELLO, 2013, p. 115). Inspirando tanto admiração quanto medo por onde passavam, controversas figuras como Cabeleira, Lampião e Corisco, tornaram-se importantes inspirações para as ficções do cangaço, não apenas na literatura, mas também no cinema e na TV.

Eternizando a figura do cangaceiro em nosso imaginário, obras como *Cabeleira* (1876), de Franklin Távora, *Cangaceiros* (1953), de José Lins do Rego e *Corpo Vivo* (1993 [1962]), de Adonias Filho estabelecem as bases uma tradição que perpetuará até a contemporaneidade, como podemos ver em *O Matador* (2017), de Marcelo Galvão, e nas vindouras como *Cangaço Novo* (2023), de Aly Muritiba e Fábio Mendonça e *Cangaceiro do Futuro* (2023), de Halder Gomes. Ainda que não seja centrado especificamente em cangaceiros, o recente *Bacurau*, de Kléber Mendonça Filho e Juliano Dornelles – nosso foco de estudo –, foi uma das mais bem-sucedidas produções recentes a fundir temas caros à ficção do cangaço com ansiedades próprias dos nossos tempos.

Inspirado no pássaro típico do sertão, Bacurau é o nome da cidade fictícia em que começa a história, retratando, num futuro próximo, a sobrevivência de seus moradores num lugar abandonado pelo estado. Tal so-

brevivência é posta à prova, após a chegada de estrangeiros que pretendem tomar conta da região, obrigando os moradores a encontrar uma forma de proteger, sozinhos, seus familiares e suas terras.

Herdeiros diretos de Lampião – fato que só descobrimos ao final do filme –, os moradores de Bacurau tiram dessas raízes a resistência necessária para fazer frente aos inimigos, trazendo para discussão temas caros à ficção do cangaço, tais como resistência, luta e noções de justiça no espaço sertanejo. Dessa forma, poderíamos, então, relacionar o filme a essa vertente da tradição da literatura regionalista¹.

Propomos, assim, neste capítulo analisar de que forma *Bacurau* incorpora a tradição das narrativas de ficção do cangaço e quais soluções estéticas presentes na narrativa fílmica são utilizadas para representar esse espaço sertanejo, levando em consideração a abordagem intermediática do gênero, segundo Claus Clüver (2007), Irina Rajewsky (2012) e Lars Elleström (2021 [2010]).

Apresentação da obra

O filme nos apresenta, na pequena cidade nomeada Bacurau, a história de residentes do interior do Nordeste e suas dificuldades decorrentes do descaso estatal, causando tanto a escassez de recursos de subsistência como alimentos e água a falta de serviços básicos como saúde, educação e proteção.

Nesta cidade esquecida pelo estado, os moradores são surpreendidos com a chegada de dois supostos turistas que são mandados ali para desestabilizar o sinal da região. Estas movimentações inusitadas cruzam as fronteiras de Bacurau. Os invasores têm como objetivo, em conjunto com outros estrangeiros, exterminar tanto a comunidade quanto aquele lugar. A partir dessa chegada uma onda de violência também afeta a cidade e os moradores. Sozinhos, percebemos o início de uma forte união entre essa comunidade para assegurar que seu espaço não seja tomado e mais ninguém seja ferido ou morto.

É, contudo, a chegada de estrangeiros que deflagra o principal problema que enfrentarão os moradores dessa terra desolada. Sem nenhum bem que pudesse despertar interesse, é o próprio povo que será alvo da cobiça de seus invasores, um excêntrico grupo de milionários norte-americanos que deseja usar Bacurau como um campo de caça em que os próprios moradores

¹ Aqui, estamos chamando de tradição da literatura regionalista o conceito de regionalismo seguido por Coutinho (1968).

seriam as presas. Com armas e aparelhos extremamente avançados para perseguir os residentes, o planejamento dos americanos para matar os moradores vai, de fato, se concretizando. Pouco a pouco, alguns dos moradores que tentam sair da região ou passam pela estrada principal são mortos por um dos estrangeiros. Diante de tal ameaça, vemos se formar contra a resistência dos moradores da cidade, momento em que os temas da ficção do cangaço ficam mais explícitas.

Assim, quando os americanos entram, de fato, na cidade, nos é mostrado o museu de Bacurau, apresentando a cultura do cangaço e sua forte presença naquele local. A partir desta sequência, podemos ver como o cangaço surge como símbolo de uma organização social de resistência frente ao abandono por parte das instituições que deveriam amparar a população. Além disso, o desenterrar das armas pelos moradores de Bacurau para utilizarem nesse confronto poderia ser visto como uma metáfora para o desenterrar desse passado de luta do cangaço, que ocorre no clímax do filme, no embate entre os moradores e as forças invasoras.

Representação do espaço

Como parte da literatura regionalista, é importante destacar a centralidade que o espaço terá na ficção do cangaço, entendendo aqui o regionalismo segundo Afrânio Coutinho (1968, p. 222), que o vê como:

um conjunto de retalhos que arma o todo nacional. É a variedade que se entremostra na unidade, na identidade de espírito, de sentimentos, de língua, de costumes, de religião. As regiões não dão lugar a literaturas isoladas, mas contribuem com suas diferenciações, para a homogeneidade da paisagem literária do país.

Dentro desse espaço sertanejo mais amplo e heterogêneo que seria próprio da ficção regionalista, estaria o cangaço, cujas peculiaridades poderiam aproximá-lo do que Sasse (2019, p. 162) chama de heterotopia de desvio, com base no conceito foucaultiano homônimo. Através dessa denominação, Sasse aponta para como os espaços de crime são espaços de alteridade, em que as normas que regem os espaços comuns da sociedade estão ausentes, substituídas por uma lógica própria, o que inclui uma própria noção de justiça e moral, sendo não raramente espaços de grande violência e caos. A fim de representar tais considerações no plano estético, as narrativas criminais frequentemente

lançam mão de construções góticas, transformando o espaço heterotópico em um verdadeiro *locus horribilis* de degradação, miséria e morte.

Um exemplo para tal afirmação nos é dado em *Os sertões* (1902), de Euclides da Cunha, em que podemos observar traços desse espaço heterotópico do sertão e sua caracterização pelo autor de forma gótica como em:

A urbs monstruosa, de barro, definia bem a civitas sinistra do erro. O povoado novo surgia, dentro de algumas semanas, já feito ruínas. Nascia velho. Visto de longe, desdobrado pelos cômodos, atulhando as canhadas, cobrindo área enorme, truncado nas quebradas, revoltado nos pendores — tinha o aspecto perfeito de uma cidade cujo solo houvesse sido sacudido e brutalmente dobrado por um terremoto. (CUNHA, 1902, p. 78)

Bem como, em *Corpo Vivo*, exemplo que pode nos ser explicitado em uma passagem que precede o que estaria para acontecer, aquele ambiente em ruínas traz o caos que vai ser visto ao decorrer do livro:

Encontrarão o ninho, é o que pensa. Nas costas, oculta pela mata, ficara a serra. A terra devia ter se contorcido, fervendo em lama, pedras e lavas em atrito, para fazê-la o aleijão medonho. Erguendo-se da chapada, montanha que sobe em desaprumo, florestas e rochedos se abraçam nas quedas dos despenhadeiros. Furacão doido e bruto rodava a touceira, como se fosse um pano molhado, e malhas são as nuvens que a rodeiam. O vento, detido pelas encostas do outro lado, não passa. Imagem nos olhos enquanto anda, João Caio sabe que ali o homem e a mulher encontrarão o ninho. (ADONIAS FILHO, 2007 [1962], p. 11)

Como vemos, tanto na cidade de Canudos quanto no exemplo de *Corpo Vivo*, demonstrando que o espaço representado ressalta o caos, é algo decadente, arruinado, completamente bagunçado que beira a degradação. Desse modo, podemos perceber que a narrativa de ambos os espaços pressupõe um ambiente propício para a violência que nele veremos.

Enquanto na literatura metáforas e comparações podem fornecer essa caracterização, as mídias visuais precisam encontrar outras soluções diferentes para transmitir essa visão heterotópica de espaço. Lembramos aqui a visão do sistema proposto por Elleström (2021[2010]), entendemos que as mídias, mais do que simples suportes, são categorizadas por modalidades que determinam sua materialidade, a forma como afeta nossos sentidos, a

relação espaço-temporal que estabelecemos com elas e, por último, sua produção de sentidos. Dessa forma,

A definição de um produto de mídia como uma entidade intermediária que permite a transferência de valor cognitivo da mente de um produtor para a de um perceptor, onde uma esfera virtual é criada, acarreta que nenhum produto ou tipo de mídia pode existir a menos que eles tenham, pelo menos, um modo de cada modalidade. (ELLESTRÖM, 2021, p. 77)

Partindo desse conceito de modalidade de mídia para analisar o espaço do filme apresentado, precisamos ter em mente que “modalidades de mídias são categorias de traços básicos de mídias” (ELLESTRÖM, 2021, p. 76). Sendo assim, observamos as diferenças e semelhanças presentes em cada mídia e como isso nos é mostrado na peculiaridade de cada uma, tanto no cinema quanto na escrita. Dessa forma, é importante para nossa análise demonstrar um pouco de algumas das modalidades referentes e como elas são apresentadas nas mídias.

No que diz respeito ao espaço em relação ao livro, ele nos proporciona imaginar algumas de suas características que podemos pressupor pelas descrições, já que não temos acesso à sua totalidade. Diferente do espaço cinematográfico que, a partir do momento que é apresentado em uma tela, temos acesso a recursos que podem ser deixados de fora de um livro. Desse modo, não estamos tão familiarizados com o todo do romance ou conto, por exemplo, mas, no que diz respeito ao filme é necessário ter detalhes, especificar algumas características dos personagens, dos lugares, do ambiente que acabariam não nos sendo mostrado no texto, mas que na tela acaba sendo obrigatório por ser uma das soluções que a mídia cinematográfica encontra para utilizar.

Figura 1: Estrada em sentido à Bacurau



Fonte: Bacurau, Globoplay, 2019

Figura 2: Escola municipal abandonada



Fonte: Bacurau, Globoplay, 2019

Em *Bacurau* (2019), desde a primeira cena do filme, nos é exposto o espaço do sertão em tela, mas suas características são apresentadas de outra forma como as imagens amareladas (BACURAU, 2019, 05:25 - 05:36), com a câmera tremendo representando o chão e a estrada sem boa pavimentação, parte mostrado por diferente tipo de ângulo. Logo nesses primeiros minutos, dentro do caminhão, há também o uso das câmeras através do zoom, do movimento, enquadramentos, com as ferramentas musicais como trilha sonora, silêncio, estrondo. Também na estrada nos é apresentado um acidente que o caminhão de caixão capotou, além de uma escola municipal em ruínas como vemos em (BACURAU, 2019, 6:01). Podemos observar como através dos primeiros minutos as condições desse lugar que nos é mostrado está e, com isso, seria um pequeno recorte que precede o que estaria por vir.

Assim, percebemos pelas cenas no filme que esse espaço do sertão não é asfaltado, nem com grandes investimentos. Mas observamos, sim, mesmo num lugar de barro, sem água, com estradas desniveladas etc, a construção de um olhar diferente, que estaria sendo representado pelos próprios moradores de lá. A representação do espaço nos é mostrada pelo contraste da solidão dos residentes que pode ser percebida como uma comunidade unida e calorosa, dessa forma, o espaço de *Bacurau* acaba nos parecendo mais acolhedor, um ambiente amigável e comunitário.

Além do espaço em si, o tempo é uma importante dimensão para a caracterização desse espaço heterotópico, como já vimos no sertão de Euclides, em que o povoado já “nascia velho” (CUNHA, 1902, p. 78). Como ocorre em *Corpo Vivo*:

Quase noite quando se detêm e não é sem surpresa que vêem, saindo dentre as touceiras, Inuri a quem seguem dois homens. Trazem suas armas e caminham com lentidão. Estacam, sem palavras, uns face aos outros. Acocorando-se, exausto de andar, Lourenço Dias pede fumo. (ADONIAS FILHO, 2007, p. 65)

A estagnação do tempo ou forte relação com o passado reforça a ausência ou escassez de progresso, de futuro e esperança nesse espaço. Serve, ainda, como contraste para os momentos em que a temporalidade irrompe de forma súbita e violenta, como nos confrontos armados:

Recuou um passo, movendo o rifle sem bala, na atitude de quem ia agredir. Foi quando bastara para que o Sangrador, muito perto, sobre ele saltasse com a faca na mão. O pai de Leonel ainda tentou reagir mas seus braços desceram e, perdendo sangue, foi cair onde estava o Alto. Não houve agonia e da boca, que vomitava sangue, não saiu uma palavra. Afastara-se o Sangrador, aquele gorila, as pernas cambaias. Mas o Alto, descruzando os braços, abaixou-se. E, já com o rifle, ainda mascando fumo, de cima para baixo deu o tiro de misericórdia. Visou, então, o gorila. Puxou novamente o gatilho e correu sobre o estampido para pôr as mãos no defunto. Cortassem o peito e encontrariam a bala no coração. O Alto pusera a honra na pontaria... (ADONIAS FILHO, 2007[1962], p. 103)

Nas mídias visuais, a manipulação da percepção de passagem do tempo é menos flexível que na literatura, uma vez que não há, nesta, nenhuma conexão real entre o tempo da narrativa e o tempo da ação. Já no caso do ci-

nema, tirando câmeras lentas ou montagens, por exemplo, o tempo de ação corresponde ao tempo da cena, precisando ser absorvido no mesmo momento de sua exibição. Em *Bacurau*, joga-se com o tempo tanto por meio da cenografia, mostrando espaços abandonados, em ruínas ou desgastados pelo tempo, quanto por meio da supressão da ação em prol de tomadas contemplativas e silenciosas da paisagem.

Assim como na literatura, a estagnação do tempo serve como contraste para a velocidade súbita das cenas de ação, fato que é muito perceptível na sequência final do filme, em que há o confronto dos moradores com os invasores. Com os habitantes de Bacurau escondidos, de tocaia, predomina um clima de tensão conforme os norte-americanos se espalham pela cidade em busca de suas supostas presas. A cidade deserta e o silêncio reforçam o suspense até que o primeiro tiro dá início a uma brusca mudança de ritmo, em que os moradores atacam impiedosamente seus oponentes com armas de fogo e facões. Esse momento de confronto, na ficção do cangaço, tende a ser acompanhado por representações gráficas bem impactantes, para reforçar a violência que caracteriza esse espaço. Enquanto nas mídias visuais expor essa carnificina é uma questão de foco – com o auxílio de efeitos de maquiagem ou computação –, a literatura não tem como oferecer, de fato, uma representação gráfica dessa violência. Para isso, precisa, então, se apoiar em efeitos como a sinestesia ou a metáfora, a fim de emular as sensações causadas pela exposição às cenas brutais como podemos perceber aqui:

Levei o bacamarte ao rosto, e quando o cavaleiro quebrou ali à direita para tomar o vau do rio, fiz-lhe fogo na cabeça. Corri com a minha faca na mão ao lugar onde ele havia caído. Estava morto; a bala tinha-lhe entrado ao pé da orelha direita e saído acima do olho esquerdo. Ambos os olhos estavam da banda de fora, **o cabelo e a barba nadavam em sangue.** (TÁVORA, 1977 [1876], p. 81. Grifos nossos)

Em contrapartida, o cinema nos oferece a imagem do acontecimento junto com o som. Dessa forma, essa mídia nos proporciona a visão e a audição sobre tal evento de forma mais evidente do que a literatura. Assim, para nós, espectadores, ter essa percepção quanto aos sentidos acaba sendo mais fácil na tela do que no livro. Podemos perceber o cruzamento desses sentidos, por exemplo, na cena que há o primeiro embate dos americanos com os moradores da cidade. Na cena exposta, dois dos americanos estariam invadindo uma casa humilde, mas deparam-se com uma primeira investida do morador e acaba pelo americano perdendo a cabeça. Perceberemos que

é a primeira cabeça das muitas que irão se perder. Percebemos em (BACURAU, 2019, 93:35 - 95:55) como o invasor acaba, o que causa um enorme espanto e medo na sua colega de trabalho que aborta a missão. O som do tiro, a imagem do americano com parte da cabeça desfigurada, num mar de sangue no chão, entre outras coisas, nos aguça, pelo menos, esses dois sentidos. Mais a frente também veremos o mesmo acontecer, mas dessa vez com um embate maior e com o uso de um facão, por parte de Lunga (BACURAU, 2019, 110:07 - 115:30).

Figura 3: Algumas representações do realismo gráfico em *Bacurau*



Fonte: Bacurau, Globoplay, 2019

A transposição do cangaceiro

Tão importante quanto o espaço nas narrativas do cangaço é a figura do próprio cangaceiro, eternizada na literatura por personagens como o Cabeleira, Jesuíno Brilhante ou mesmo Riobaldo. Enquanto sua representação se dá na literatura desde o século XIX, no século XX começamos a ver sua transposição para o cinema, nos trazendo representações como a de

Corisco em *Deus e o diabo na terra do sol* (1964), de Glauber Rocha. Por transposição, seguimos a categorização das relações midiáticas de Irina Rajewsky (2012), em que o conteúdo de uma obra é transposto para outra em mídia diferente. Sendo normalmente o caso das adaptações de um romance para sua versão cinematográfica, desejamos aqui, no entanto, pensar não a transposição de uma obra, mas de um tipo de personagem, analisando as soluções encontradas pelo cinema para lidar com uma representação típica do cangaceiro que se vê na tradição dessa vertente do regionalismo.

Decerto que uma das características bem recorrentes na representação dos criminosos é denominada, como nos mostra Sasse (2019), de alteridade monstruosa, em que o criminoso é descrito de maneira ameaçadora a partir de traços que o diferenciariam do padrão social aceito, seja este de raça, nacionalidade, classe, sexualidade etc. Para além da típica representação dos cangaceiros como “de chapéu de couro, de rifle nas costas, de punhal atravessado” (RÊGO, 1953, p. 19), temos descrições que os caracterizam de formas monstruosas:

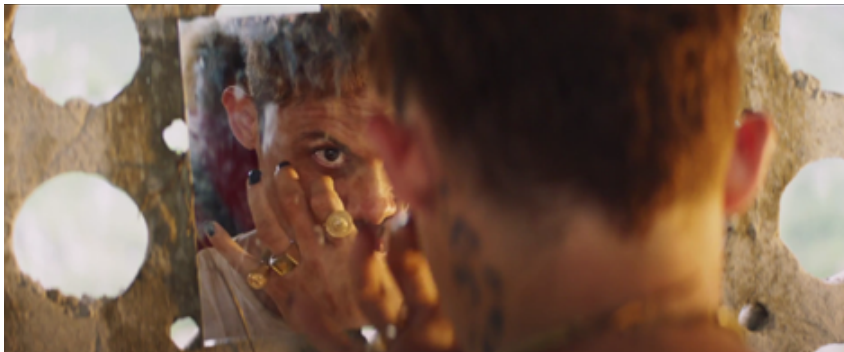
E por uma singularidade, que a rapariga não sabia explicar, em todos aqueles dramas de sangue e de fogo havia uma figura saliente, o chefe, o matador, o incendiário, demônio vivo que tripudiava sobre os cadáveres quentes das vítimas, no meio das chamas dos incêndios, e, produto de um cérebro enfermo, agitado pela vigília, as feições desse monstro eram as do pacífico tapuio que ela ouvia roncar placidamente no fundo da rede na sala vizinha. Mas por maiores esforços que a moça fizesse para apagar da sua imaginação a figura baixa e bexigosa do hóspede, rindo nervosamente da sua loucura, mal fechava os olhos, lá lhe apareciam as cenas de desolação e de morte, no meio das quais progrediam os olhos ardentes, o nariz chato e a boca desdentada do tapuio, cuja figura, entretanto, desenrolava-se inteira na sua mente espavorida, absorvendo-lhe a atenção e resumindo a tragédia feroz que o cérebro imaginava (SOUSA, 2018 [1893], p. 87.)

Essa alteridade pode aparecer de forma ainda mais profunda, em que vemos não só nesta mas em outras caracterizações que aproximam o criminoso de um animal, ou ainda utilizando referências que associam essa figura a um demônio. Podemos ver esse tipo de descrição em Franklin Távora (1977 [1876], p. 48. Grifos Nossos), que descreve os cangaceiros como “sujos, maltrapilhos, nas mãos as facas nuas e os bacamartes sinistros, assemelhavam, **ao clarão da fogueira imensa, uma legião de demônios** que só as crepitantes labaredas separavam dos anjos” ou em José Lins do Rego (1953,

p. 27. Grifos Nossos) quando descreve o cangaceiro Aparício “anda por aí como se fosse mandado pelo **demônio**. Quando não mata, aleija”, “É verdade, moça, a madre que pariu Aparício é de fato a de uma mulher desgraçada. Dentro de minhas entranhas gerou-se **um filho do demônio**. Eu pari **um castigo de Deus**.” (1953, p. 49. Grifos Nossos).

Em Bacurau, a figura do cangaceiro se concentrará em Lunga, em que se mistura referências tradicionais a essa figura com uma estética futurista. Além da marca de classe e, muitas vezes, raça, representada na alteridade do cangaceiro, o que chama a atenção em Lunga é sua alteridade de gênero, sendo representado como uma figura não-binária (fig. 4). As poucas vezes em que apareceu se apresentou com unhas pintadas, maquiagem no rosto, enfim, uma imagem que não temos como o “comum” do que conhecemos como representações masculinas e femininas; seu jeito não segue o padrão homem-másculo, dentre outras atribuições.

Figura 4: Lunga como representação não-padrão do cangaceiro



Fonte: Bacurau, Globoplay, 2019

Porém, diferente do que vemos construído na literatura como representação de uma alteridade monstruosa ligada ao cangaceiro em Bacurau veremos uma subversão desta. Como vimos anteriormente, a alteridade monstruosa construída de maneira ameaçadora com traços que fogem do padrão social, aqui, no filme em questão, veremos que a figura que incorpora o cangaceiro, Lunga, não será enquadrada nesse estereótipo, mas sim, o que teríamos como padrão (homem, hétero, branco, americano) será ligado a essa alteridade. Já que o veremos ser o pólo negativo da narrativa em que mata por mero hobby e quer exterminar os moradores de Bacurau. Dessa forma, vemos que dentre as obras citadas anteriormente, Bacurau é a primeira que faz essa subversão e nos apresenta que o cangaceiro não-binário

que historicamente deveria ser ligado a alteridade, aqui, é o protetor da cidade contra o mal que tentará invadi-la.

Se retornarmos às modalidades de mídia de Elleström, veremos que boa parte desse processo de representação se dá no plano semiótico, que, seguindo a clássica tripartição peirceana, se divide em ícones, índices e símbolos. A natureza simbólica do texto escrito, sobretudo o literário, permite que a construção da alteridade animalésca e demoníaca do cangaceiro se dê através de metáfora, hipérboles e símiles, enquanto as mídias visuais precisam se ancorar muito mais em ícones e índices. Dessa forma, enquanto na literatura, resolve-se a caracterização monstruosa indicando algo como “Dentro de minhas entranhas gerou-se **um filho do demônio**” (RÊGO, 1953, p. 49. Grifos Nossos), no cinema, esse tipo de caracterização requer técnicas mais complexas, que envolvem atuação, maquiagem, iluminação, trilha sonora, entre outras.

Figura 5: O passado refletindo o futuro de Bacurau





Fonte: Bacurau, Globoplay, 2019

Após o pedido de ajuda para Bacurau unir forças com Lunga, vemos um dos americanos dentro da cidade e adentrando o Museu Histórico de Bacurau (fig. 5). Nesse momento nos é mostrado partes do passado de Bacurau, focando na figura histórica do cangaceiro e nos confirmando que a cultura do cangaço é uma tradição antiga daquele lugar. Por fim, também está exposto ali as consequências do que ocorreu com a quadrilha de Lampião e isso pode ser representado como algo que está por vir (como veremos nas cenas finais). Além disso, podemos entender a figura das cabeças sendo exposta no museu para nunca ser esquecido o que aconteceu no passado. Como forma de vingança do que antes aconteceu com esse povo, agora, vai ser feito com os inimigos que ali estiverem.

Figura 6: A ira de Lunga contra o americano no Museu de Bacurau



Fonte: Bacurau, Globoplay, 2019

Um exemplo se encontra na cena que precede o embate entre Lunga e um dos americanos que adentrou o espaço de Bacurau – ou seja, que ultrapassou uma fronteira que não deveria e, portanto, será obrigado a lidar com as consequências desta ação. Após invadir a cidade e entrar no museu histórico de Bacurau, o americano, aos poucos, vai percebendo com quem está lidando. Lunga, escondido, atira neste invasor e, em seguida, sai da tocaia para finalizar a execução. Nesse momento, percebemos a expressão de ira representada por Lunga, as narinas abertas, os dentes forçados à mostra, seus olhos esbugalhados, semelhante a um animal atacando uma presa.

Figura 7: Lunga no momento do ataque à presa



Fonte: Bacurau, Globoplay, 2019

Percebemos na ira, no ódio, na mudança de expressão em seu rosto, que antes já estava sendo construída com raiva, mas muda drasticamente quando ele ataca esse americano que ultrapassa certas fronteiras e expõe,

como num rito tribal, o contato com o sangue pelo seu corpo, fazendo justiça com as próprias mãos.

Figura 8: Triunfo da Bacurau contra os americanos



Fonte: Bacurau, Globoplay, 2019

Já no desfecho da cena, defrontamo-nos com a imagem vitoriosa do cangaceiro: alguém que obteve êxito na sua ação, trazendo consigo o prêmio — a cabeça do invasor ensanguentada em suas mãos — com seu corpo coberto por este mesmo sangue. Percebemos na cena uma possível semelhança ao demônio com Lunga todo ensanguentado após assassinar o invasor no seu habitat, no Museu, trazendo toda a história e lembrança do passado do cangaço refletida desde o começo até o fim da cena. Vemos, agora, novamente a mudança na sua expressão após obter êxito no feito demonstrando uma herança que já é antiga.

Considerações finais

Por meio dessa análise, percebemos que, apesar do tempo, o cangaço e o cangaceiro não foram esquecidos, mas ganharam novas roupagens e leituras, se adaptando a seus contextos. Como já vimos ocorrer nos anos 60 e 70, em *Deus e o Diabo na Terra do Sol* (1964) e *O dragão da maldade contra o santo guerreiro* (1969), de Glauber Rocha, e agora parece voltar a ganhar força com *O matador* e *Bacurau* além de futuros lançamentos na Amazon Prime e a Netflix com *Cangaço Novo* (2023) e *Cangaceiro do Futuro* (2023). Nossa análise, dessa forma, busca mostrar como essas narrativas se unem a uma tradição que remonta ao século XIX, explorando as modificações que espaço e personagem vem sofrendo ao longo de mais de um século de representações. Com isso, buscamos:

Repensar as narrativas – sejam elas fílmicas ou literárias – como sequência ad infinitum de cópias significa que a ordem destas sequências pode configurar vetores de força em múltiplas direções e que tais sequências se relacionam com outros trabalhos do mesmo ou de outros gêneros e modalidades. Uma contiguidade não linear de cenas se instaura, à maneira de uma edição cuja continuidade pode ser descontínua; enfim, um agrupamento em feixe, ou em rede, para usar uma palavra da moda. (RIBAS & NUNEZ, 2016, p.504)

Fazendo, assim, um resgate da figura do cangaceiro no imaginário da população e trazendo essa herança no que diz respeito à cultura no espaço sertanejo. Repensando as narrativas também tentamos ampliar a visibilidade dessa vertente, mostrando um lado mais visceral e crítico do regionalismo, que nos faz refletir sobre identidade, sociedade e as noções de justiça num espaço limítrofe da ação do estado.

Referências

- ADONIAS FILHO. *Corpo vivo*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1997.
- Bacurau. Direção: Kleber Mendonça Filho, Julianano Dornelles. Brasil: Vitrine Filmes, 2019. Filme (132 minutos). Filme exibido pela Globoplay. Acesso: 24 mai 2022.
- CLÜVER, C. *Intermedialidade*. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG, Belo Horizonte, p. 8-23, nov. 2011.
- COUTINHO, Afrânio (org.). “*O Regionalismo na ficção*”. Vol. 3. “O Modernismo na ficção. III. Regionalismo” Vol. 5. In: A literatura no Brasil. (1955-9) 2ª ed. São Paulo, Sulamericana, 1968.
- CUNHA, Euclides da. *Os sertões*. São Paulo: Martin Claret, 2002.
- ELLESTRÖM, L. *As modalidades das mídias II* [recurso eletrônico] : um modelo expandido para compreender as relações intermidiais. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2021.
- JULLIER, Laurent; MARIE, Michel. *Lendo as imagens do cinema*. Tradução de Magda Lopes. São Paulo: Editora SENAC, 2009.
- MELLO, Frederico Pernambucano de. *Guerreiros do sol: Violência e banditismo no Nordeste do Brasil*. São Paulo: A Girafa, 2013.
- RAJEWSKY, Irina. *Intermedialidade, Intertextualidade e Remediação: uma perspectiva literária sobre a Intermedialidade*. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (Org.) *Intermedialidade e estudos interartes. Desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: UFMG, 2012. p.15-45.
- REGO, José Lins do. *Cangaceiros*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1953.
- RIBAS, M.C.C.; NUNEZ, C.P.F.. *Diálogos contemporâneos: da palavra ao Écran*. Passages de Paris. (APEB-Fr) v.13, p.493-511, 2016.
- Disponível em: http://www.apebfr.org/passagesdeparis/editione2016-vol2/articles/pdf/PP13_Varia4.pdf
- SASSE, Pedro. *As narrativas criminais na literatura brasileira*. 2019. Tese (Doutorado em Estudos de Literatura) Instituto de Letras, Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- SOUSA, Inglês de. “*A quadrilha de Jacob Patacho*”. In: _____. Contos Amazônicos. Jundiaí: Cadernos do mundo inteiro, 2018.
- TÁVORA, Franklin. *O cabeleira*. 3ª ed. São Paulo: Ática, 1977.

NARRATIVAS DE TRAGÉDIA EM PERSPECTIVA CONTEMPORÂNEA: IRA, ORGULHO E DESEJO

Mateus da Assunção Silva

Introdução

Algumas das primeiras teorias focalizadas em narrativas trágicas foram introduzidas no século IV a.C. por Aristóteles em sua celebrada “Poética”, tendo em vista o teatro das festas dionisíacas. Com o passar dos séculos, o termo “trágico” foi ganhando novas proporções até se expandir do ambiente dramaturgico e encontrar adequação na compreensão popular, não só nos gêneros de ficção de massa, mas também em outros exemplos de mídia como o jornalismo, apontando com frequência para fenômenos cotidianos de grande comoção social.

Isso pode dar, por ora, uma noção razoável de perpetuação da influência do gênero e pistas para uma possível ordenação de suas características fundamentais. O texto a seguir tenta traçar os paralelos entre a ficção de crime – em específico, a jornada do gângster – e os conceitos comuns ao gênero trágico, a delinear, através da teoria de Peter Sloterdijk, suas qualidades de maior destaque. Para tal, percorrerá as obras Inochi Urimasu – em português, *Vida à venda* – (1968), do *best-seller* Yukio Mishima e o filme *Scarface* (1984), de Brian de Palma, explorando nelas as reflexões de Sloterdijk a partir do conceito platônico de “thymós”, sua teoria sobre a “domesticação da ira” e as relações entre interpretações da coragem no domínio antigo e contemporâneo.

Tendo como base o ensaio *Ira e Tempo*, que versa a respeito da evolução do conceito da ira (ou mênis) e sua recepção na sociedade ocidental ao longo dos séculos, o objetivo será discutir a importância dos conceitos das obras supracitadas para a compreensão de arquétipos literários que envolvem so-

ciedades criminosas e o submundo das máfias, priorizando as narrativas de tragédia como escopo.

Dito isso, faz-se mister tomar os devidos cuidados: as interpretações a seguir não querem forçar significados à obra do dito autor, que extrapola os limites de produção do presente documento. Sloterdijk circunda um repertório imaginativo que não concerne diretamente ao tema principal do artigo, mas permite ao leitor a liberdade de aplicação de suas teorias a contextos variados. Os primeiros capítulos de *Ira e Tempo* discutem, em específico, o gênero épico, sem se estender ao foro da tragédia. Tal fato não impede, contudo, o salto argumentativo em direção ao grande fenômeno do teatro grego do século quinto, quando se leva em conta a consideração do próprio Aristóteles de que “a Epopeia deve ter as mesmas espécies que a tragédia” (ARISTÓTELES.1985, p. 46) – asserção que confirma certa proximidade entre os dois gêneros.

Não seria, a partir dessa linha, grande exagero sustentar que Aquiles ou outros que o valham encarnam qualidades típicas aos heróis trágicos e, por conseguinte, a análise trágica pudesse se confundir, em alguns termos, com a história dos épicos. Mesmo porque as diferenças entre ambos os fenômenos culturais residem em grande parte no contexto político, sendo o teatro grego muito mais próximo da cosmovisão democrática que condenou a ira como discutida por Sloterdijk. A jornada de seus heróis pouco varia nesse íterim.

Outro ponto é a diversidade de elementos culturais e identitários em abordagem. Enquanto *Scarface* se contextualiza nos píncaros do capitalismo estadunidense, em uma era de deslumbramento do mundo latino-americano com *o american way of life* e suas promessas de sucesso, *Vida à Venda* se desloca para outro molde de sociedade, em igual estado de decadência, mas construído pelo modo de ser japonês.

Mishima é, até hoje, creditado como um dos maiores críticos da ocidentalização de seu país, tendo cometido o tradicional ritual do harakiri em protesto às condições políticas da monarquia. Seu conto Yûkoku – traduzido como “Patriotismo” e conhecido por sua adaptação cinematográfica de 1966 – é um dos muitos exemplos em que sua obra transita pelo constante desejo de restaurar a verve nacionalista do Japão, abandonada pelo menos desde a era Meiji. Além do mais, seus personagens muitas das vezes são representados pelo drama existencial da coragem e a dificuldade de se adaptarem aos ditames da sociedade liberal.

No romance em análise, publicado dois anos antes do fatídico suicídio por Mishima parece tomado pelo desejo de explicitar uma denúncia e um profundo desgosto com as circunstâncias políticas de seu país. Situado em finais da década de 1960 em uma Tóquio pós-guerra, *Vida à Venda é imago mundi* de uma sociedade tomada pelo consumismo e o vício do trabalho. A relação do romance com as reflexões de Sloterdijk ocorre menos por intermédio da “ira” diretamente, que pela forma com que contribui para a discussão a respeito de coragem, repressão do orgulho e submissão aos desejos.

Da Tragédia e de suas propriedades

Discutidos desde os primórdios dos estudos literários, quando os gregos marcavam seus primeiros passos na tradição filosófica, os heróis trágicos difundiram sua má fortuna pelo imaginário da civilização europeia até firmarem longa descendência. Ainda no século XIX, quando o mundo contemplou um novo retorno à Europa pagã enquanto referencial estético, Freud aludia aos modelos de Édipo, Elektra e Narciso a fim de ilustrar complexidades da psique humana. Nietzsche não era insuficiente ao discutir as questões referentes ao destino, reforçando a interpretação, então secularizada, do mundo como um teatro dos “deuses”. Poucas décadas transcorreram; cinema, literatura e filosofia viraram seus olhos, arrebatados por um realismo radical, às narrativas de miséria (Primeira e Segunda Guerra Mundial, por exemplo), dando azo a autores como Albert Camus com seu Mito de Sísifo, obra que discorre sobre o drama teleológico do homem.

A cultura de massa encarnou a estrutura trágica em antológicos *film noir*, inspirados nos *pulps* – publicações literárias de baixo orçamento e frequência mensal –, e sobretudo nos épicos de gangsters tais como *Little Ceasar*, *O Poderoso Chefão* e *Scarface*; este último em duas versões, tendo a primeira feito sua estreia em 1932 com direção de Howard Hawks. Brian de Palma, cineasta norte-americano conhecido por *Carrie* (1976) e *Os Intocáveis* (1987), conduziu uma segunda versão, ainda mais bem-sucedida e aclamada pela crítica, cujo enredo serve como análise de uma tragédia moderna.

Tomando como base Peter Sloterdijk, mas não assumindo de forma integral sua teoria, pode-se dizer, com alguma certeza, que gangsters representam uma força poderosa nas relações políticas, subentendida ou mesmo envernizada em meio à democracia liberal: a ira. Homero demonstrou-a em sua obra-prima, a *Ilíada*, como o fio condutor das ações de Aquiles, e, em úl-

tima análise, enquanto dom divino. Sua condição inspiradora para o poeta outorgava ao herói um poder de transformação: os homens mostravam que a violência era uma força geradora de novas eras – e, sob a influência desse espírito truculento, provavam ser inspirados pelos deuses, já que, de acordo com o filósofo alemão, no mundo do poema épico “Não são os homens que possuem suas paixões, mas antes as paixões é que possuem seus homens.”

Vivendo sob o auspício das virtudes democráticas, o tipo colérico, a saber, aquele que não cede às contratualidades da pólis, já não é bem-vindo, mas seus impulsos (ou paixões, se se prefere uma terminologia consagrada pelo cristianismo) permanecem vivos como parte das problemáticas mais simbólicas do mundo pós-moderno: o conflito entre o orgulho e os desejos. Segundo Sloterdijk, enquanto a tônica dos antigos estava nas relações “timóticas” (do *thymós*, termo platônico que se referia a uma propriedade humana responsável pelas paixões), a sociedade democrática, ainda em tempos pré-cristãos, já assumia uma posição muito mais submissa, em que as vontades e lutas não se definiam por infusões divinas, mas pelas noções de bem comum e encarnação das virtudes públicas – ou, em um vulgarismo contemporâneo, “políticas de boa vizinhança” –, que os estoicos muito bem trabalharão séculos adiante.

A sujeição dos impulsos aos princípios de comedimento criou, para além de uma ira “domesticada” a serviço da pólis e consumada na “guerra justa” (termo muito bem desenvolvido na Idade Média por Tomás de Aquino), um problema ligado à resolução. O homem ocidental – leia-se o homem aclimatado às exigências da democracia liberal – tem, para Sloterdijk, sua vontade coordenada por “vozes” que não correspondem a suas convicções, mas a seus desejos, razão pela qual considera o eros a nova tônica dessa civilização.

Assim o justifica em:

Com certeza, para pessoas sedentárias, para os camponeses, os artesãos, os diaristas, os escrivães, os antigos funcionários, assim como para os terapeutas e os professores que foram surgindo mais tarde, as virtudes hesitantes indicam a direção – quem senta no banco da virtude, normalmente não consegue saber como será sua próxima tarefa. Precisam ouvir o conselho vindo de lados diversos e extrair suas decisões de um murmurinho do qual nenhum tenor corporifica a voz principal. Para os homens comuns, a evidência é inalcançável no instante; na melhor das hipóteses, são auxiliados pelas muletas do hábito. O que o hábito oferece são substitutos terrenos de certezas. Tais substitutos podem ser estáveis.

Todavia, são incapazes de propiciar o presente vivo da convicção. Em contrapartida, quem se vê tomado pela ira vê o tempo esmaecido passar. (SLOTTERDIJK. 2012, p. 21)

E a posteriori, especificamente a respeito do eros, asserta:

De acordo com a convicção dos primeiros psicólogos, o homem foi inteiramente criado para o amor e isso aconteceu de duas formas: conforme o eros elevado e unificador, uma vez que a alma é marcada pela lembrança de uma perfeição perdida; e conforme o eros popular e dispersivo, uma vez que a alma está constantemente submetida a uma pluralidade multicolorida de “desejos” (melhor, de complexos de apetite-atração). De maneira nenhuma ele deve se entregar apenas aos afetos desejantes. Com ênfase igualmente intensa, ele deve despertar para as exigências de seu *thymós*; se necessário, até mesmo à custa das inclinações eróticas. (SLOTTERDIJK. 2012, p.

Orgulho e desejo, dois lados de um conflito.

De volta a Scarface, a tensão orgulho-desejo se dá na construção dos seus dois personagens mais importantes: os imigrantes cubanos Antonio “Tony” Montana e Manolo “Manny” Rivera. Na Miami dos anos 1980, quando o estilo de vida americano estava em seus graus mais altos de ostentação, ambos carregam consigo a ambição de integrar o submundo do narcotráfico da cidade, embora Manny esteja em grande parte deslumbrado com sua vida hedonista e a oportunidade de conquistar mulheres. Ao mesmo tempo, Montana isola-se em seu universo e tenciona aniquilar o chefão Frank Lopez, tomando como brinde sua esposa, Elvira, sem se preocupar com censuras alheias.

Em meio a suas sutilezas, o filme muitas vezes mantém subentendido que, para um homem como ele, não só seu melhor amigo como outros capangas de Lopez, ao buscarem contemporizar com o chefe, deixam se levar pela fraqueza do medo por reprimirem suas convicções. Manny, entretanto, pouco se importa com isso, ainda que siga fiel aos desígnios de seu melhor amigo. Sua única certeza parece repousar na esperança de uma vida confortável ao respeitar as regras do jogo.

A razão das ações de Montana parecem estar, acima de tudo, no carinho que nutre pela família e na imagem de grande estima criada por ele em frente a isso. Sua irmã, Gina, se comparada mesmo à mulher que tomou como esposa, vale mais que qualquer um dos seus bens. A construção imagética do

filme não deixa escapar essa obsessão na trilha de Giorgio Moroder, que no tema de Gina insere, em certos fragmentos, as mesmas notas da canção natalina “Gloria in Excelsis Deo”, criando a atmosfera de saudosismo e pureza que a personagem representa para Tony Montana.

Tal exemplo se desenrola como parte de uma tensão política importante. Segundo Sloterdijk, a noção de pertencimento cumpre função social de imensa importância para o cultivo da autoimagem, porquanto o juízo de si não seria possível sem as expectativas sociais. Ademais, seguindo uma noção aristotélica, não seria adequado deixar de constatar o homem enquanto animal político, ainda que o termo “política”, hoje, esteja em estado de confusão semântica:

A emancipação do organismo endotérmico em relação ao primado do meio encontra sua contrapartida mental nas emoções timóticas tanto dos indivíduos quanto dos grupos. Como ser endotérmico moral, o homem depende da manutenção de um certo nível interno de autoestima – esse fato também coloca em curso uma tendência interior-exterior, na qual o polo do si próprio apresenta naturalmente o tônus mais elevado. Quem prefere modos de expressão não técnicos pode traduzir a mesma ideia por meio da tese de que os homens possuiriam um sentido inato para a dignidade e a justiça. Toda organização política da vida conjunta precisa levar em conta essa intuição. (SLOTERDIJK. 2012, p.

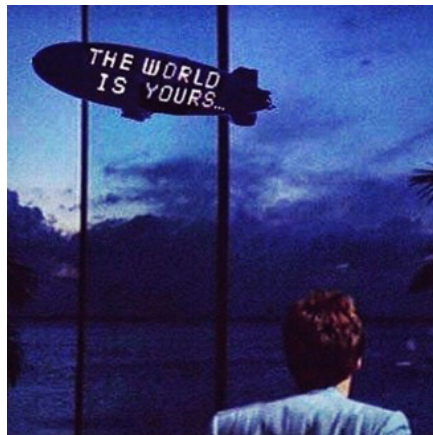
A defesa do próprio grupo é outro traço importante do filme, que lida quase o tempo todo com a questão étnica, linguística e religiosa dos imigrantes latinos nos EUA e a descendência dessa diáspora. Isto é, entre tantas interpretações da obra, uma das menos obscuras corresponde às relações miméticas que estabelece com o quadro social do êxodo e suas complexidades. O deslocamento do chamado “terceiro mundo” para o epicentro do capitalismo gera, nessa comunidade migrante, um impacto cultural que leva, não raramente, à admiração pela figura do *self made man*. Sua imagem torna-se um símbolo e, tomando consciência dessa exaltação, aqueles que o representam podem – e muito provavelmente o farão – assumir comportamentos e decisões que reforcem as idealizações projetadas sobre eles – mesmo que, para tal, seja necessário agir à margem da legalidade.

Isso está reforçado pelo filme por meio de duas cenas. A frase “The world is yours” (em tradução livre, “o mundo é seu”) aparece pela primeira vez, em um momento de descontração de Tony após o assassinato de Lopez, em um zepelim, que projeta a frase em LED e outra, em seus últimos fragmen-

tos, adornando a fonte da mansão de Montana. Ela é concernente, respectivamente, ao momento mais alto da vida da personagem e à queda derradeira que lhe ocorre.

É nesse sentido que a obra começa a ganhar contornos de tragédia, sendo a postura irada de Montana vista como a face de um homem miserável frente ao mundo. Ocorre a partir de então o conflito entre as ambições pessoais e a imensidade do real. A partir do momento em que Montana passa a agir conforme seus impulsos, ele entra em um embate de egos contra figuras tão grandes quanto ele.

Figura 1. Tony Montana avista o zepelim



Fonte: Scarface, Universal Pictures, 1983

Figura 2. Cadáver de Tony Montana boiando sobre as águas de fonte doméstica



Fonte: Scarface, Universal Pictures, 1983

Mas a problemática do orgulho não está isolada às noções de impulso e sua recepção no âmbito “civilizado”. Simone Weil, que adotava uma postura bem mais crítica em relação à “liberdade” dos antigos, entendia a ira, que se pode chamar, a partir de seus próprios termos, “força”, como um elemento destruidor. Sua impressão surge também da *Iliada*, ao classificar a obsessão de heróis como Aquiles e Diomedes por glória como “aquilo que transforma quem quer que lhe seja submetido em uma coisa” (WEIL, 1940, p. 319).

A noção de Weil não escapa às concepções do tino democrático dos últimos séculos. Ela parte do pressuposto contratual de que, excetuados princípios de convivência e moderada aceitação das normas civis, não há a possibilidade de estabelecer controle sobre a condição humana. Heitor naturalmente ganha o privilégio de grande herói por essa ótica, considerada a grande capacidade que desenvolve de sacrificar sua própria vaidade em prol de seus iguais, mesmo porque pelo uso bruto da “força” os heróis homéricos perdem a “alma”, dispersam-se. E, quando não estão sob o momento de reflexão, é o “amor” que os põe de volta ao centro, já que “quase nenhuma forma pura do amor entre os homens está ausente na *Iliada*” (WEIL, 1940, p. 337).

Sloterdijk não está em diametral oposição a Weil, porquanto a autora francesa não hesita ao atribuir grandiosidade a princípios como a coragem. Ademais, ambos parecem estar convictos de sentimentos que confundem as convicções dos homens e atrapalham suas relações com a sociedade e com eles próprios. Uma sorte de orgulho específica da contemporaneidade, portanto, ainda entra, sob essas perspectivas, em xeque e se classifica pela edificação da vaidade pela repressão do orgulho.

Quando o orgulho é produto do desejo

Em *Vida à venda*, um dos últimos romances do japonês Yukio Mishima, está o leitor diante do drama de Hanio, copywriter de Tóquio que decide se engajar em um perigoso estilo de vida após falhar uma tentativa de suicídio. Diferentemente do mundo de *Scarface*, o foco não está em um personagem tocado pela ira, mas em uma sociedade em estado de amansamento que baseia seu orgulho não nas ideias de “força” ou, como discorrido acima, na preservação de uma autoestima originada do cultivo da honra; antes de tudo, tange um país em processo de alteração de seu *status quo* e radical ocidentalização.

A moral da vida de trabalho é o grande fio condutor da vida metropolitana. Para os coadjuvantes do enredo, a vida não possui sentido fora desse

modelo, o que causa em Hanio profundo aborrecimento com suas condições. Sua função como publicitário o obriga a construir, instrumentalizadas pela linguagem, fantasias a respeito da felicidade humana que sua experiência jamais alcançou, levando-o à decisão última de abandonar tudo e entregar a própria vida como produto.

Os clientes do protagonista são, em geral, indivíduos com desejos exóticos tais como a “vampira” que o faz prisioneiro de sua casa. Todos foram tomados por ambições perigosas que colocariam em risco a reputação que têm diante da sociedade. É neste sentido que Hanio surge como uma espécie de máscara que é capaz de levar a cabo as ações que outros personagens jamais conseguiriam ou temeriam realizar.

Neste exemplo, a tensão entre orgulho e desejo não se dá pela visão “timótica” de Sloterdijk em que o orgulho é fruto das convicções, mas em uma sociedade onde o desejo do consumismo já se estabeleceu suficientemente como norma a ponto de construir outro padrão de supervalorização do eu. Isto é, os últimos lastros de orgulho dessa sociedade repousam sobre a esperança do cumprimento das regras de convívio e a submissão aos valores do capitalismo como forma de desenvolvimento pessoal, conjuntura repressora das vontades.

Sloterdijk (2012, p. 44) também pode ajudar na compreensão desse assunto, embora sua teoria não se represente de forma tão impecável em Mishima quanto no filme de Brian de Palma:

Como deveríamos pensar a introdução do orgulho na economia capitalista, que se confessa abertamente em favor do Primado da aspiração ao lucro, isto é, em favor da cobiça, um motivo *summa summarum** desprovido de nobreza que só é justificado, mesmo por seus defensores, com uma referência ao fato de o realista empreendedor estar condenado à falta de nobreza pela vulgaridade do real? Como se sabe, o axioma dos negócios cotidianos nos diz: quem quer sair de um jogo como vencedor precisa aceitar as regras desse jogo. O realismo diante desse pano de fundo significa serenidade na vilania.

As regras do “jogo” na sociedade de consumo, portanto, exercem a função, para a compreensão de seus fiéis, de um conjunto de premissas que se traduzem em obediência. Não há espaço em uma comunidade regida por tais princípios para impetuosos como Tony Montana, ainda que possam aceitar desajustados como Manolo Rivera por sua calma e prudência. Apenas alguns miseráveis se mantêm “premiados” pela liberdade total, vide o personagem Mersault, de Albert Camus, mas suas existências cedo ou tar-

de enfrentarão o juízo alheio – na obra trágica encarnado pelo coro, ou seja, Vox Populi – e as consequências de se viver como um herói.

Hanio, sob certa ótica, apresenta para o público a voz do personagem trágico, inconformado com o esnobismo de seus contemporâneos, que escondem a própria mesquinhez sob o véu da “virtude”. Alfim, os homens de seu tempo não são menos perversos ou ambiciosos que ele, mas faltos de suficiente coragem para responder aos apelos de suas convicções ou às sugestões de suas vontades.

É o próprio personagem que, em meio à narrativa, assume sua condição quando em conversa com sua namorada, Reiko:

Ouve, Reiko, as pessoas que compram as vidas dos outros e as querem depois usar para proveito próprio não passam de psicopatas. Os meus clientes estão ao nível do que há de mais baixo no ser humano e eu não posso senão sentir pena deles. Mas é precisamente por serem assim que me satisfaz que abram os cordões à bolsa para me pagar. (MISHIMA, 1968, p. 151)

Trecho de similar expressão também pode ser encontrado em *Scarface*, cerca das duas horas e doze minutos da trama, quando Tony Montana está a se recuperar de uma discussão em público com sua esposa. Alterado, o personagem se vira ao público em volta e diz “What are you looking at/(...)You don’t have the guts to be what you wanna be/You need people like me (...) so you can point your...fingers and say: That’s the bad guy”¹.

Figura 3. Montana discursa para pessoas em um restaurante ¹



Fonte: *Scarface*, Universal Pictures, 1983

¹ Para o que estão olhando/(...)Vocês não têm o brio para serem quem querem ser/Precisam de pessoas como eu (...)então podem apontar os seus... dedos a mim e dizer: esse é o malvado.

Tais acusações consistem em uma subversão dos papéis na tragédia, caracterizada pelo enfrentamento do acusado contra seus juízes. O monopólio da virtude já não está mais nas mãos do corifeu, porém desaparece enquanto valor absoluto e é desmascarado como arma de um cinismo grotesco. A mensagem, portanto, transcende os limites da narrativa interna e se dirige ao próprio público, que, se cumpre com os anseios da tragédia, à tal altura já se apieda da figura miserável em tela tal qual ela fosse um elemento distante, impessoal.

Considerações Finais

As discussões políticas do texto podem revelar traços um tanto latentes da sociedade pós-moderna, mas nem de longe encerram a discussão. É evidente que os conceitos de ira, força e coragem aparecem como parte de um conflito, mas não o representam de maneira integral. Desde Dom Quixote, a ideia do homem contra o mundo, exprimida de maneira simbólica na cena da luta contra os moinhos de vento, parece manter forte continuidade no imaginário ficcional. A pós-modernidade e seus flertes com o relativismo problematizaram mais ainda a questão identitária da humanidade, engendrando divisões políticas que parecem irreparáveis, conquanto nem sempre incompreensíveis.

A escolha da tragédia como fio condutor das ideias diz respeito ao foco desejado pelo texto: a personagem trágica. Pelo arquétipo dessa complexa figura, o texto procurou delinear suas necessidades psicológicas e conflitos com a sociedade.

Referências

MISHIMA, Yukio. Vida à Venda. Estação Liberdade. São Paulo: Estação Liberdade, 2020.

SLOTERDIJK, Peter. Ira e Tempo: Ensaio Político-Psicológico. Estação Liberdade. São Paulo: Estação Liberdade, 2012.

WEIL, Simone. A Fonte Grega. Edições Cotovia. Lisboa: Edições Cotovia, 2006.

A POPULARIZAÇÃO DA DISTOPIA NO BRASIL E A INFLUÊNCIA DA INTERMIDIALIDADE NO GÊNERO

Bárbara Rocha

Introdução

Desde o final do século XX, as obras de caráter distópico vêm, gradualmente, ganhando apelo popular. Observamos isso dada a profusão de livros, filmes, séries televisivas, quadrinhos, jogos e até músicas que abordam a distopia como tema principal. Por mais que o Brasil não tenha a ficção científica ou obras de cunho fantástico¹, como foco de produção para o entretenimento (sobretudo, destacando as televisivas e cinematográficas), é notável a popularização do gênero no país. Desde 2019, dois dos livros de George Orwell² tiveram um salto de vendas no Brasil. *A revolução dos bichos* (1945) e *1984* (1949) ficaram na lista das obras distópicas mais compradas pelos brasileiros, assim como *O Conto da Aia* (1985), de Margaret Atwood, e *Fahrenheit 451* (1953), de Ray Bradbury, todos romances requisitados, mesmo sendo grande parte deles de meados do século XX.

Uma série de fatores nos ajudam a entender a proliferação de leitores de distopia, tanto lá fora quanto mais especificamente no Brasil. Dentre eles, podemos destacar, sobretudo, o aumento da acessibilidade às obras do gênero, muitas das quais, sendo publicadas em meados do século passado, atingem agora o domínio público, estando disponíveis gratuitamente na *internet* ou em publicações com preços mais populares. Além do fator econômico, a situação política e social, o ocidente, hoje, parece favorecer leituras

1 Segundo Todorov (2008), o fantástico encontra-se no limiar dos fenômenos insólitos que podem ser explicados por meio de causas naturais ou sobrenaturais.

2 MATOS, Thais. *1984 e A revolução dos bichos*: por que George Orwell é o único antigo na lista de mais vendidos de ficção no Brasil?. G1, 2019. Disponível em: <<http://glo.bo/3FLDcgQ>>. Acesso em: 16 maio de 2022.

que tematizem crise e controle social: os escândalos envolvendo privacidade e redes sociais, as tensões políticas causadas pela ascensão do extremismo em grandes centros democráticos, as mazelas deixadas pela recente pandemia de covid-19, entre outros.

Entretanto, não são só as obras clássicas do gênero que estão sendo mais visadas pelos brasileiros. Houve, também, tanto um aumento da busca por narrativas distópicas contemporâneas estrangeiras – como *Divergente* (2011), de Veronica Roth, ou *Jogos Vorazes* (2008), de Suzanne Collins –, quanto uma alta na produção de distopias nacionais, questão que nos compete a análise. Na literatura, vale destacar o retorno do veterano Ignácio de Loyola Brandão – nome central para a primeira onda do gênero no país, durante a ditadura, com *Não verás País Nenhum* (2012[1981]) – à literatura distópica com *Desta terra nada vai sobrar, a não ser o vento que sopra sobre ela* (2018). No campo do cinema, podemos destacar obras como *Divino Amor* (2019), de Gabriel Mascaro, e o recente *Medida Provisória* (2022), de Lázaro Ramos. Mesmo no campo das séries o Brasil começa a encontrar seu espaço, tendo produzido recentemente a distopia tecnológica de vigilância *Onisciente* (2020), criada por Pedro Aguilera, mais conhecido por outra série distópica, *3%* (2016), a primeira produção brasileira oficial da plataforma de *streaming* da Netflix e uma das mais populares produções brasileiras na plataforma até hoje. Logo, é notável como no Brasil, mesmo com uma produção escassa de ficção especulativa, a ficção científica, sobretudo a distópica, vem ganhando força, se popularizando e atingindo os mercados externos.

O criador de *3%*, Pedro Aguilera, elaborou o projeto da série como trabalho de conclusão de curso quando ainda estudava cinema na USP. Em 2011, foi lançado um episódio piloto no *Youtube*, com o objetivo de alcançar o público e conseguir investidores para a criação da série, meta alcançada somente em 2013, quando a Netflix realizou uma seleção no Brasil e *3%* venceu, permitindo que Aguilera, enfim, avançasse com o projeto, estreando em novembro de 2016 na plataforma.

Por mais que a série, sobretudo se comparada com produções premiadas como a recente adaptação de *O conto da Aia*, deixe a desejar em alguns campos, foi muito bem recebida pelo público, tanto no Brasil quanto no exterior, conseguindo renovação para quatro temporadas, feito que, muitas vezes, não é alcançado nem por séries estrangeiras da plataforma. Segundo o site Adoro Cinema, “a primeira série brasileira da Netflix é um marco im-

portante para as produções internacionais do canal de streaming. ‘3%’ é a original Netflix de língua não-inglesa mais assistida nos EUA”³.

Dessa maneira, é perceptível como as distopias estão cada vez mais acessíveis ao grande público, principalmente devido a popularização proporcionada pelos serviços de *streaming* e pelo cinema. Com isso, expandem um horizonte até então limitado pelo grau de exigência do leitor, esperado para os clássicos da distopia, que, ainda que não impenetráveis, estão longe da acessibilidade que as obras da ficção popular oferecem.

Tendo em vista essa crescente popularização no gênero, a nossa proposta neste capítulo é de entender de que maneira essa massificação afeta as fórmulas⁴ tradicionais da distopia e como elas se comportam no deslocamento de mídia e, consequentemente, de público. Neste esteio, analisaremos o papel da série *3%*, como representante dessa popularização em comparação com uma obra mais tradicional do gênero no Brasil, *Não verás país nenhum*.

A massificação da distopia: a influência dos *streamings* e o papel da série *3%*

Ao falarmos sobre a difusão da distopia no Brasil, é importante ressaltar alguns dos elementos que permitiram essa popularização, com destaque para os serviços de *streamings* como a Netflix, que, desde pelo menos *Black Mirror* (2011), de Charlie Brooker, vem investindo bastante na produção de distopias. Fundada em 1997, nos Estados Unidos, inicialmente atuava com locação de filmes e, em seguida, com envios de DVDs por meio de correspondências. Seu formato de *streaming*, como é conhecido atualmente, estreou em seu país de origem em 2007 e chegou ao Brasil somente em 2013. A plataforma, por oferecer diversos catálogos de filmes, séries, documentários, *realities shows* e outros conteúdos por um preço bem popular, facilitou o acesso de parte do público, que abandonou as TVs a cabo para aderir a esses serviços. No cenário brasileiro, a empresa de caráter popular não somen-

3 ZANETTI, Laysa. *3% é a série de língua não-inglesa da Netflix mais assistida nos Estados Unidos*. Adoro Cinema, 2017. Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-129505/>>. Acesso em: 15 jun. 2022.

4 Fórmulas pensadas a partir do conceito de Cawelti presente no livro *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture* (1976).

te facilitou o acesso da população a diversos conteúdos em apenas um local, como também colaborou para a diminuição da pirataria de filmes e séries⁵.

Inicialmente apostando na difusão de conteúdo de terceiros, a plataforma não demorou a expandir seu catálogo com obras originais, a princípio centradas na produção norte-americana, mas depois expandindo o modelo para o resto do mundo – como atesta o sucesso recente de *Round 6* (2021), de Hwang Dong-hyuk. Com relação às produções nacionais, a série *3%* foi a primeira produção brasileira original da Netflix. Obra que exigia alto orçamento e que fugia dos padrões televisivos do Brasil, já que se tratava de uma série de ficção científica. Estreando no final de 2016 e sendo exibida em mais de 190 países⁶, *3%* não teve boa aceitação por uma parcela dos veículos midiáticos nacionais, principalmente devido ao roteiro com fórmulas ultrapassadas, as más atuações de parte do elenco e a qualidade dos efeitos em CGI⁷.

Segundo uma matéria de Roberto de Oliveira – crítico da Folha de São Paulo –, a série, que, segundo ele, é inspirada em Orwell, “parece mais pastiche de ‘Jogos Vorazes’”. Para ele, o “roteiro que já nasceu capenga e, mesmo mirando o público jovem, exala naftalina”⁸. A crítica de Oliveira à série é muito negativa, sobretudo em relação ao roteiro ultrapassado, muito semelhante aos padrões das distopias do século XX. Tais críticas se contrastam com uma recepção positiva pelo público, como atesta a pesquisa e catalogação de Amanda Santos (2018):

5 FARINACCIO, Rafael. *Pesquisa comprova: Netflix ajuda a diminuir a pirataria*. Tecmundo, 2015. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/netflix/88089-pesquisa-comprova-netflix-ajuda-diminuir-pirataria.htm>>. Acesso em: 14 maio 2022.

6 ROSA, Natalie. *3% | 5 curiosidades sobre a série brasileira que acaba de se despedir da Netflix*. Canaltech, 2020. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/entretenimento/curiosidades-3-porcento-serie-netflix-170127/>>, acesso em: 14 maio 2022.

7 Computer Graphic Imagery. Em tradução: Imagens geradas por computador.

8 OLIVEIRA, Roberto de. Inspirada em Orwell, ‘3%’ parece mais pastiche de ‘Jogos Vorazes’. UOL, 2016. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/11/1835177-inspirada-em-vigilancia-de-orwell-3-esta-mais-para-big-brother.shtml>>. Acesso em: 14 maio 2022.

Quadro 1. Matérias e críticas sobre 3%

<i>Papel Pop</i> (16/03/2017)	“3% é a série de língua não-inglesa mais assistida nos Estados Unidos”
<i>Correio Braziliense</i> (16/03/2017)	“3%, série brasileira original da Netflix conquista fãs pelo mundo”
<i>Ligado em Série</i> (17/03/2017)	“Exportada para o mundo, 3% faz sólida carreira internacional”
<i>Omelete</i> (17/03/2017)	“3% Série brasileira é produção de língua não-inglesa da Netflix mais vista nos EUA”
<i>Revista Fórum</i> (10/07/2017)	“Série brasileira 3% é o <i>Black Mirror</i> do Brasil”

Mediante tais manchetes, é notável a relevância da série, principalmente para o público internacional. Se a carência de infraestrutura e baixo orçamento limitam, muitas vezes, a criação nacional e ajudam a explicar a escassez de produções, sobretudo no campo da ficção especulativa, cuja representação de espaços e eventos fantásticos tende a demandar alto custo em cenografia e CGI, 3% buscou encobrir esses obstáculos ao optar por algumas filmagens com planos mais fechados, cenários reduzidos e ganhou a atenção do público e crítica devido a uma ambientação com músicas e cenários tipicamente brasileiros e pelo aprofundamento psicológico dos personagens da narrativa. A polarização das reações de crítica e público refletem um pouco das preocupações que surgem das consequências dessa popularização, como André Cardoso expõe:

essa popularização apresenta o risco de uma banalização do gênero, reduzindo-o a uma série de maneirismos mais ou menos superficiais, por outro lado ela não deixa de ser mais uma indicação da capacidade da distopia de se adaptar a novas questões que foram surgindo nos últimos anos. (2021, p. 137)

Se, por um lado, é inegável que essa abertura para um público mais amplo traz consigo uma redução de certas reflexões legadas pelos romances distópicos tradicionais, como Cardoso afirma, é importante perceber que a presença da distopia na ficção popular responde a uma adaptação a ques-

tões que, talvez, fujam do escopo da literatura de proposta. Dessa forma, uma análise da maneira como as fórmulas do gênero são lidas, mantidas ou ressignificadas nessas novas distopias ajuda a entender não só as mudanças do gênero em si, mas também a maneira como a sociedade lida com essas questões (cf. CAWELTI, 1976).

Uma distopia brasileira

3% se passa em um mundo pós-apocalíptico dividido em duas sociedades: de um lado há o Continente, local totalmente precário, onde 97% da população vive em estado de extrema pobreza, sem acesso à alimentação de qualidade, tecnologia e energia elétrica; do outro, os 3% restantes residem no Maralto, ilha isolada onde, diferente do Continente, há tecnologia, energia elétrica e sistemas avançados de agricultura. A extrema desigualdade, no entanto, é mediada pela possibilidade, ainda que remota, de ascensão social: no Processo que anualmente seleciona 3% dos jovens para serem levados ao paraíso insular.

O Processo é a forma de controle e seleção da população para acessar a ilha, sendo permitido tentar uma única vez ao completar 20 anos de idade. Ele foi instaurado pelo casal fundador há mais de cem anos do presente narrativo. Tal seleção consiste na realização de diversas provas para testar o potencial dos candidatos – que variam entre testes de raciocínio lógico e controle comportamental, tanto em âmbito individual quanto no coletivo. As provas podem ser alteradas dependendo de quem comanda o Processo, mas também podem se repetir durante os anos. Apenas o último teste é inalterável: a esterilização dos vencedores para que haja um controle de natalidade na ilha, sendo, somente, os supostamente mais capacitados que devessem integrar aquela sociedade, em detrimento da hereditariedade.

Devido ao Processo, há uma grande manipulação social, tanto dos integrantes do Maralto quanto da população do Continente, que não conseguem planejar e nem pensar em uma sociedade diferente desta rígida seletividade. Nela, a fé não é mais voltada às figuras de divindade, mas ao modelo social supostamente utópico criado pelo casal fundador do Maralto e à chance de passar no Processo. Os que vão para o Maralto não abandonam somente o território do Continente, há também uma separação dos laços sanguíneos, assim, as suas famílias se tornam unicamente as que venham a constituir na ilha. Apesar disso, não há um estado que governe a população continental,

mas o Maralto exerce um papel controlador e alienador dessa sociedade, impossibilitando que a população reaja a tais condições precárias e à ditadura mascarada existente na ilha. O controle do Maralto é tamanho que, mesmo após cem anos do declínio da sociedade⁹, a população não consegue se desatar da manipulação que lhes é imposta, e os que tentam agir contra tal opressão, são perseguidos pela população do Continente e pelos maraltenses.

Uma primeira divergência que podemos notar em relação às distopias tradicionais está na escolha do foco narrativo. Enquanto as distopias tradicionais são mais centradas em figuras do mundo adulto, nessas novas distopias populares não é raro ver um núcleo narrativo infantojuvenil, em geral em oposição a uma ordem estabelecida pelos mais velhos. Nesse sentido, não é estranho que 3% seja comparada com a saga de filmes *Jogos Vorazes* (2012-2015), em que também há uma divisão social e os jovens disputam entre si esse espaço privilegiado, num ritual simbólico de transição ao mundo adulto.

Apesar da série ser voltada para um consumo em massa, uma parcela da crítica internacional a engrandece por trazer uma visão abraqueirada sobre o gênero¹⁰ – considerada mais humanizada por tender a focar na representação de aspectos mais complexos das relações humanas. Grande parte dos personagens apresenta uma história mais pessoal, fortemente humanizada e que cativa o público. Os que se dizem da Causa¹¹, por exemplo, têm grandes convicções dos seus objetivos que frequentemente são estimulados devido a não aceitação daquele padrão social. A capacidade de escolha dos personagens é justamente o que diferencia 3% de outras distopias populares, como em *Jogos Vorazes* em que os jovens são escolhidos pelo sistema e compelidos a participar da competição, enquanto na série as pessoas são, de certo modo, livres para decidir se irão ou não participar do Processo. Assim, a doutrinação em 3% é fundamental para que o Maralto prevaleça, de modo que os dissidentes são condenados e perseguidos pela própria população do Continente, como descrentes.

Em um primeiro momento, pode-se pensar que a polarização entre o Maralto e o Continente será responsável por gerar uma estrutura narrativa maniqueísta, em que os pobres representarão heróis contra os vilões da elite.

9 Causado, sobretudo, pela própria influência do Maralto.

10 Confira em: ELDERKIN, Beth. Here's Why You Should Be Watching Netflix's Brazilian Sci-Fi Series 3%. Gizmodo, 2016. Disponível em: <<https://gizmodo.com/heres-why-you-should-be-watching-netflixs-3-1789660031>>. Acesso em: 19 abr. 2023.

11 Organização criada pela filha exilada do casal fundador e que tem como objetivo combater o Maralto e o Processo.

No entanto, 3% consegue evitar o óbvio ao preencher os personagens com conflitos mais complexos. Desde o início, é perceptível como a complexidade das características dos personagens evita um juízo definitivo sobre a maldade ou a bondade deles. Como principais exemplos de personagens que apresentam aspectos de dualidade moral, temos alguns dos jovens advindos do Continente para participar do Processo, Michele, Joana e Rafael; e, do lado do Maralto, o chefe do Processo, Ezequiel.

Na primeira temporada, a personagem Michele, ao ser questionada por Ezequiel se seria ela ou sua amiga a integrante da Causa, para se livrar da acusação, planeja rapidamente a morte e condenação injusta dessa jovem. Porém, não muito depois de ser aprovada no Processo, Michele demonstra abnegação ao abandonar os privilégios que desfrutava no Maralto, chegando ao ponto de confrontá-lo, para criar um local de acolhimento aos necessitados do Continente: denominado Concha. A mesma moral ambígua se repete em Joana. Ainda que tenha assassinado algumas pessoas acidentalmente e se apresente, inicialmente, como alguém de personalidade desagradável. No entanto, ela desenvolve paulatinamente uma genuína empatia pelos demais e demonstra convicções fortemente voltadas para a busca de uma sociedade democrática (sendo ela a principal responsável pela mudança do regime político no encarceramento da série). Rafael, por sua vez, em alguns momentos, se comporta de maneiras desprezíveis e até antiéticas, mas, aos poucos, a narrativa revela as intenções desse personagem que também tem como objetivo principal a busca por uma sociedade mais justa. Quanto ao Ezequiel, mesmo sendo encarado como uma figura vilanesca, principalmente por ser chefe do Processo – e parte devido a sua liderança com uma visão meritocrática extremamente deturpada –, também foi agente da Causa antes de pertencer ao Maralto e, devido as suas crises de consciência, acaba retornando a ela pouco antes de ser assassinado.

A ficção popular é, no geral, marcada por uma simplificação narrativa que se inclina às binarizações, como nos mostra Rocha (2009, p. 62):

A categoria da *trivialidade* leva em consideração a *complexidade* – ou, por outro lado, a *simplicidade* – de uma obra de arte. Tomada de empréstimo da teoria alemã que a denomina de *Trivialliteratur*, essa categoria engloba aquelas obras de arte que se caracterizam por uma estrutura excessivamente simples – ou simplória –, baseada principalmente em *oposições binárias*, como certo e errado, bem e mal etc. Esse aspecto é o oposto do que se encontra em obras de composição complexa, que apresentam em suas histórias inúmeros pontos obscuros, ou mesmo “zonas cinzentas” na caracterização dos personagens.

3% foge desse padrão ao se focar no desenvolvimento dos conflitos internos de cada personagem, humanizando-os, e, assim, tornando-os esféricos¹² em oposição aos heróis planos da ficção popular. Essa escolha parece representar uma das tentativas de diferenciar a série da miríade de produções que atualmente povoam os catálogos das grandes mídias. No entanto, pode também estar relacionada a uma dificuldade em traçar as fronteiras éticas e morais num cenário heterogêneo como o brasileiro, o que nos leva à questão, o que torna 3% uma distopia, de fato, *brasileira*?

Em um nível, essa brasilidade tenta ganhar relevo na dimensão estética, com destaque para a trilha sonora, predominantemente composta por músicas brasileiras – como “Mulher do Fim do Mundo”, de Elza Soares, “Último Desejo”, de Noel Rosa, ou “Preciso Me Encontrar”, de Cartola. Há, ainda, uma tentativa de representação do espaço das favelas (fig. 1) na construção espacial do fictício Continente. Tais espaços acabam homogeneizados em cenários genéricos, em que a brasilidade parece ser mais um signo esvaziado apontado para o público estrangeiro do que necessariamente uma marca de uma distopia de fato brasileira.

Figura 1: Espaço urbano do Continente.



Fonte: 3%, Netflix, 2016.

12 Para E. M. Forster, em *Aspects of the Novel* (1927), personagens esféricos ou redondos se apresentam como figuras com psicológico mais complexo, sua variação comportamental, ao longo da narrativa, possibilita momentos de quebra de expectativa. Dessa forma, personagens esféricos costumam agir de forma mais dinâmica.

É, contudo, na presença de cenários carnavalescos a marca mais explícita dessa tentativa de criar símbolos claros expressivos da nacionalidade na série (fig. 2).

Figura 2: Procissão do Continente.



Fonte: 3%, Netflix, 2016.

Os signos, no entanto, parecem ser esvaziados de um significado original, ao passo que só carregam a estética das procissões e círios populares, mas esses signos são preenchidos de uma outra significação: o culto ao Processo, em substituição às divindades cultuadas normalmente pela nossa sociedade. O que é um aspecto claro de controle, já que ideologias totalitárias tendem a visar a abolição das tradições e de crenças do povo em entes metafísicos que poderiam servir como vetor de oposição aos dogmas da própria ideologia

Apesar de 3%, justamente por seu caráter popular, estar difundindo uma visão abrazeirada do gênero distópico ao mundo, é importante ressaltar que a série não surge de forma isolada no país, integrando uma tradição que se estabelece no Brasil durante o regime militar, através de autores como Ignácio de Loyola Brandão, Heberto Salles e Plínio Cabral.

Estruturas recorrentes do gênero e seu diferencial em duas obras distintas

Enquanto 3% se assemelha às estruturas presentes nas distopias juvenis norte-americanas e apresenta fórmulas desgastadas em seu enredo, ela

também se destaca por suas singularidades narrativas. Assim como um dos pioneiros do gênero, *Não verás país nenhum* (1981), de Ignácio de Loyola Brandão, que narra um Brasil pós-apocalíptico que se tornou extremamente caótico devido a permanência do regime militar¹³ e, bem como a série, segue o enredo clássico do gênero, mas contém algumas particularidades da obra que desdobraremos a seguir.

A história é contada na perspectiva do narrador-personagem Souza. Por meio de sua vida, nos é retratado um Brasil ficcional centrado na cidade de São Paulo e o país sendo governado por uma força ditatorial denominada Esquema. A narrativa segue o padrão dos enredos clássicos do gênero: a população é proibida da livre circulação; há opressão e autoritarismo (algumas profissões deixam de existir, inclusive, o próprio Souza é impedido de lecionar); há manipulação da narrativa contada à população; além da escassez de alimentos e água (sendo necessária a filtragem de urina) e o desastre ecológico que ameaça a população.

Quanto ao cenário, sua espacialidade é baseada nos estados do país. Por mais que o romance não evidencie o que aconteceu com todos os estados, se sabe que o Sergipe sofreu tempestades de lama, Aracaju foi soterrado pelo mar e a floresta amazônica se transformou em um deserto devido ao desmatamento, ocasionando fortes temperaturas que mataram a fauna, a flora e grande parte da população – sobretudo no Nordeste. Aparentemente, os outros estados foram vendidos para multinacionais em busca de modernizar o país.

Como vimos, essas narrativas contendo uma instituição governamental opressora é típica das distopias clássicas, análoga em ambas as obras, há um enredo extremamente habitual, contendo um estado opressor, controle social e tecnicismo. Segundo Tom Moylan,

o protagonista da distopia [...] já começa sua narrativa em *media res*, dentro do mundo distópico. [...] geralmente este personagem começa a narrativa sem noção da sua condição de oprimido, mas à medida que entra em contato com alguma **força subversiva**, representada por outro personagem, grupo ou **evento**, ele experimenta: **1) uma alienação do restante do seu mundo; 2) uma oposição ao poder totalitário e; 3) a derrota pelas mãos das instituições mantenedoras da ideologia dominante.**” (apud MEIRELES,

13 Diferente de 3%, as características nacionais são fundamentais para a narrativa distópica de *Não verás país nenhum*, como a utilização do regime militar brasileiro e o próprio espaço do país que servem como base para o cenário caótico e ditatorial.

2008, p. 75, grifos nossos)

O que vemos em *Não verás país nenhum*, no entanto, é que tanto o funcionamento desse poder totalitário quanto sua resistência são precários. Em oposição ao controle absoluto do estado orwelliano, o Esquema é um poder totalitário de fachada, que terceiriza boa parte do seu trabalho para os civildares, espécies de proto-milicianos responsáveis pelo controle das regiões na São Paulo distópica de Loyola, havendo ampla corrupção na distribuição dos tíquetes de alimento e água, da qual se beneficia o próprio Souza, sobrinho de um membro do esquema. Souza, que representaria essa força subversiva, tampouco parece muito eficaz no trabalho: em que suas reclamações sobre o sistema não levam a nenhuma revolução mas ao desemprego e situação de sem-teto.

Já em 3%, como vimos, principalmente partindo dos integrantes da Causa, grande parte dos protagonistas agem desde o início como contrários ao poder totalitário do Maralto, além da narrativa ser contada, geralmente, por meio da perspectiva de Michele, Joana e Rafael. Já em Ezequiel, há uma constante oscilação entre a defesa da liberdade e a subserviência ao totalitarismo.

Quanto ao encerramento, no romance, fica evidente o último ponto clássico das distopias, ressaltado por Moylan. Souza é vencido pela ideologia dominante. Porém, como mencionado, ele não se apresenta como um típico personagem dessas narrativas, tendo ideias revolucionárias e lutando por elas, mas, nessa obra, o protagonista é apenas fatigado pelo sistema. Nem sua percepção perante tal cenário caótico o potencializa a lutar contra o governo.

O desfecho pessimista se contrasta com uma característica central nas produções da ficção popular, que é a resolução dos problemas inaugurados pela narrativa numa estrutura denominada por Umberto Eco como “estrutura da consolação” (1991, p. 26):

[...] O romance popular é social-democrático-paternalista, não só tematicamente, mas também estruturalmente, porque deve desencadear crises (psicológicas, sociais, narrativas) passíveis de cura, seguindo o arco do modelo aristotélico (peripécia, revolução, catarse). A dinâmica solicitação-solução (ou melhor, provocação-paz), unida à sua vocação populista, permite que o romance popular seja um repertório de denúncias sobre as condições atrozadas da sociedade [...] mas que seja ao mesmo tempo um repertório de soluções consolatórias. Não se pode desencadear uma crise senão para resolvê-la em seguida. (1991, p. 26)

É o que vemos, em geral, nas distopias mais populares, como os já mencionados *Divergente* e *Jogos Vorazes*, e será, de alguma forma, o que 3% tentará fazer. No entanto, diferente das obras estrangeiras, vemos que na série as soluções são sempre precárias. Como foi o caso do plano de alguns dos moradores da Concha de lançar um pulso eletromagnético para destruir o Maralto, o que destrói a única usina nuclear existente e obriga a população a abandonar a ilha, por consequência, é extinta a única fonte de tecnologia restante que poderia servir como facilitadora para o reerguimento daquela sociedade. Por fim, o Continente é entregue à anarquia e a proposta de Joana visando a amenização e uma possível solução para situação é a recriação de uma sociedade em que todos poderiam opinar. Solução bastante vaga, visto que sua implementação não é contada, enfim, encerrando a série com esse modelo social supostamente mais ameno e esperançoso.

Se em 3% há um encerramento, de certo modo, satisfatório, em *Não verás país nenhum* vemos a decadência progressiva do protagonista. Os desfechos de ambos não deixam de demonstrar como o viés popular da obra suaviza e pode até buscar soluções ao caos presente nessas distopias, evitando, consequentemente, finais ambíguos ou amargos (optando pelo habitual e bem aceito “e viveram felizes para sempre”). “Assim, diferentemente da tragédia clássica, que promove uma catarse negativa, no final do romance de massa encontra-se uma catarse otimista” (ROCHA, 2009, p. 57), a fim de cumprir as expectativas do público.

Mecanismos relevantes para a transposição midiática

Diferentemente de gêneros que rapidamente encontram espaço nas mídias visuais, a distopia permanece por muito tempo ligada quase que exclusivamente à literatura, com poucas exceções como *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang. Assim, quando as adaptações dos clássicos da distopia começaram a surgir, foi preciso encontrar soluções visuais que dessem conta de representar e sintetizar temas diversos do gênero. Como Ellestron (2021) aponta, a transposição de uma mídia para outra é um processo que afeta não simplesmente o suporte da narrativa, mas uma série de aspectos de sua composição, que alteram desde sua materialidade à relação temporal e espacial que o público estabelece com ela. Por isso, é importante, na análise de um produto como a série 3%, entender de que forma a distopia se constrói para além dos aspectos narrativos em si. E um problema central será a construção da história através de um foco narrativo.

Se em *Não verás país nenhum* o leitor é limitado às informações narradas em primeira pessoa pelo protagonista Souza, nas obras televisivas é necessário a utilização de outros mecanismos para transmitir tais mensagens ao público. Adentrar no psicológico de algum personagem se torna uma tarefa complexa, para a qual as mídias visuais buscam saídas como a utilização de *voice-over*, *flashbacks* ou até a verbalização dos pensamentos pelos próprios personagens.

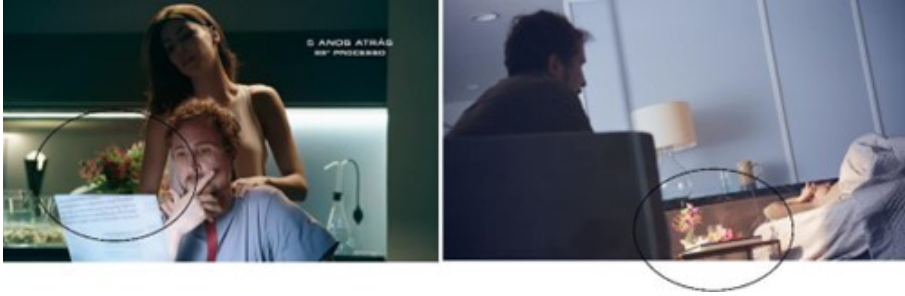
Ao ocultar os pensamentos dos personagens, a narrativa torna mais complexo ao público concluir sobre as intenções deles, sendo necessário avaliar por meio de suas atitudes. Na série 3%, os *flashbacks* podem servir como indícios desses pensamentos, que servirão para contextualizar as motivações para certas atitudes tomadas ao longo da história. Além disso, há formas mais sutis de explorar a psique dos personagens. Como Ellestron (2021, p. 37) marca, a modalidade semiótica das mídias, responsável pela construção dos sentidos, pode trazer, sobretudo nas mídias audiovisuais, relações simbólicas, em que sentimentos, memórias e pensamentos podem ser representados por signos mais sutis e metafóricos tais como o cenário, a paleta de cores das cenas, a fotografia, ou até os figurinos.

A fim de exemplificar os mecanismos presentes na transposição midiática da narrativa escrita para a audiovisual, foquemos em um episódio específico, o quinto da primeira temporada, onde a personagem Júlia nos é apresentada por meio de *flashback*. Esposa de Ezequiel, ela representa a irrupção do descontentamento no espaço supostamente utópico do Maralto. Tendo engravidado antes de sair do Continente, Júlia é obrigada a deixar para trás um bebê, o que ocorre com muitas mulheres do Maralto. No entanto, o acesso informacional que ganha ao se tornar esposa do diretor do Processo lhe permite ver, pelas câmeras de controle espalhadas pelo Continente, o menino que acredita ser seu filho, desencadeando nela sentimentos que a levarão ao suicídio meses mais tarde. Este capítulo é repleto de referências do estado psicológico dela, tanto pelo cenário e sua paleta de cores quanto pela fotografia em si.

Por mais que a atuação deixe explícita a condição emocional da personagem, há modificações na cor e em certos elementos do cenário quando seu estado mental muda. Como a constante presença de flores e cores vivas no ambiente quando Júlia está psicologicamente bem (visto que eram elementos inseridos por ela). Contudo, quando seu emocional é abalado progressivamente (devido sua incapacidade de proteger seu filho pequeno que estava sozinho no Continente) as flores e cores do ambiente se modificam

consideravelmente e as plantas, quando aparecem, estão murchas ou em pequenas quantidades (fig. 3).

Figura 3: As flores no cenário de Júlia.



Fonte: 3%, Netflix, 2016.

O vermelho também pode carregar um significado importante relacionado à influência dessa personagem. Essa cor é costumeiramente utilizada como representação de excitação (seja com relação à violência ou amor), sendo oposta na paleta de cores ao azul claro, que é ligado, sobretudo, à tranquilidade, frieza ou tristeza. Se o vermelho representa os excessos provenientes das paixões, ele não foi utilizado impensadamente no contexto da série. Enquanto o ambiente do prédio do Processo é voltado à paleta predominantemente branca – cor típica das distopias para reforçar a suposta pureza e ordem do sistema¹⁴ –, há um cenário em que a presença do vermelho se destaca, local que poderia passar despercebido se não fosse utilizado em cenas significativas (fig. 4).

¹⁴ O predomínio do branco no prédio pode indicar, ainda, mais um mecanismo de controle, uma vez que é uma cor neutra e relacionada à paz, visaria evitar o surgimento de sentimentos indóceis representados pelas outras cores.

Figura 4: A influência do cenário vermelho criado por Júlia.



Fonte: 3%, Netflix, 2016.

Desde o início da série, o local é utilizado somente por Ezequiel durante os momentos de crise, propiciando um símbolo recorrente que indica para o espectador o momento em que o personagem chega ao seu limite. No quinto episódio, descobrimos que foi a Júlia quem ensinou ao Ezequiel a sua maneira peculiar de relaxar quando são postos em situações extremas: prendendo a respiração dentro d'água. Por mais que Ezequiel tenha adotado a apnéia, essa é uma prática que reflete a impulsividade da personalidade da Júlia.

O cenário também é utilizado no final da primeira temporada como local de uma grande carga simbólica, como ressaltado por Santos (2018):

Ezequiel então, em um momento de grande simbologia, se banha com o vinho, vermelho como sangue, enquanto lembra as mortes causadas pela seleção, e como as vidas de todos são afetadas pelo Processo que ele comanda. A sequência ganha maior força com seu próprio discurso como trilha de fundo: “Lembre-se: você é o criador do seu próprio mérito; aconteça o que acontecer, você merece”. Enquanto isso, Ezequiel desaba aos prantos, de raiva e frustração, sentindo o peso de todas as vidas que afetou. (p. 140)

Além da utilização do vinho como representação do sangue, o cenário vermelho colaborou para destacar e causar ainda mais impacto à cena. A pa-

leta colorida – mas, sobretudo, vermelha – presente no ambiente composto por Júlia, não deixa de indiciar como a personagem se distingue dos outros integrantes do Maralto, ao ponto de nenhum tratamento psicológico avançado da ilha conseguir contê-la.

Em *Não verás país nenhum*, o vermelho também aparece algumas vezes, mas, a fim de comparação, ressaltamos o furo inexplicável que surge na mão do protagonista Souza: “Olhei a mão. A mancha estava de um **vermelho** vivo e juro que me pareceu perceber um aumento na depressão. Bem funda”. (2012, n.p, grifos nossos)

A relevância dessa cor em ambas as obras demonstra certas características dos personagens, em especial, Júlia e Souza, o que, de certa forma, propicia indícios quanto ao futuro dessas narrativas. Júlia, sempre que nos é apresentada através das lembranças de Ezequiel, se comporta de forma intensa (e as cores ao seu redor realçam essa característica), contudo, quando tomada pela desesperança e por não conseguir escapar do poder totalitário do Maralto, a paleta de cores das cenas que a envolvem muda para tons mais frios – como o azul claro e o branco estourado (fig. 5). Em paralelo ao romance, o furo na mão de Souza atua como um evento insólito e subversivo que o modifica, silenciosa e progressivamente, o tornando cada vez menos alienado ao governo. Assim, em ambas as obras a cor vermelha não só indicia tais características subversivas dos personagens que se demonstrariam posteriormente na narrativa, como a cor é utilizada para contrastar suas personalidades que diferem da calma representada pelo cenário branco. Os dois personagens se tornam revolucionários e se libertam das amarras sociais após serem impactados por eventos díspares. Contudo, são derrotados pelas ideologias dominantes (Júlia tirando sua própria vida e Souza abandonado pela esposa e, posteriormente, se tornando um indigente).

Figura 5: O declínio de Júlia.



Fonte: 3%, Netflix, 2016.

Estas sequências de imagens são compostas pelos momentos de ápice do colapso mental de Júlia, acarretando seu suicídio na mesma água que a separa do Continente e, sobretudo, de seu filho. É possível notar que nesse momento a sua paleta de cores é em tons azuis ou mais claros, com luzes estouradas e com o foco embaçado, a fim de refletir o seu estado mental e o de Ezequiel que também é extremamente abalado com a situação. Os tons azulados demonstram a impotência e tristeza da personagem diante do sistema e do ambiente em que se encontra. Outra obra que utiliza tons frios de forma semelhante é o filme *1984* (1984), dirigido por Michael Radford, é uma adaptação do livro de mesmo nome, que contém um cenário e figurino predominantemente azulado, ressaltando a rispidez do ambiente em que os personagens se encontram.

Figura 6: Uniformes e cenários azulados.



Fonte: 1984, Prime Vídeo, 1984.

É possível notar que enquanto o estado mental de Júlia é ressaltado por meio da luz estourada, com tons de branco e azul claro, em *1984* a obra apresenta o azul escuro no uniforme dos personagens, nos destaques ao céu e nos tons frios da paleta de cores de todo ambiente do filme. Dessa forma, a tonalidade do azul varia em ambas as narrativas distópicas, mas seu fim é o mesmo: a demonstração da frieza, isolamento e melancolia do ambiente, logo, o estado mental dos personagens que ali habitam.

Outro mecanismo de extrema importância que colabora para complementar a narrativa e o estado mental de Júlia é a trilha sonora que toca durante os momentos finais de sua vida. A música “Último Desejo” (1936) de Noel Rosa serve como plano de fundo essencial para a imersão na história e, ainda, a complementa:

Nosso amor que eu não esqueço
E que teve o seu começo
Numa festa de São João
Morre, hoje, sem fôguete
Sem retrato, sem bilhete
Sem luar e sem violão
Perto de você me calo
Tudo penso e nada falo
Tenho medo de chorar

Nunca mais quero seus beijos
Mas meu último desejo
Você não pode negar
Se alguma pessoa amiga
Pedir que você lhe diga
Se você me quer ou não
Diga que você me adora
Que você lamenta e chora
A nossa separação
Às pessoas que eu detesto
Diga sempre que eu não presto
Que meu lar é um botequim
Que eu arruinei sua vida
Que eu não mereço a comida
Que você pagou pra mim (grifos nossos¹⁵)

A trilha sonora foi um acréscimo eficaz à narrativa, visto que ilustra a história do casal que teve seu amor iniciado em um ambiente festivo (de tranquilidade, no Maralto), porém, termina de forma trágica e melancólica. Júlia conta suas angústias ao marido e é reprimida por ele, que passa a ser um grande peso diante da sua posição de chefe do Processo. Seu último desejo era de encontrar seu filho, contudo, Ezequiel não compreendia sua fixação em querer abandonar a utópica ilha e voltar para o Continente. Após a morte de Júlia, ele é profundamente abalado e cumpre o último desejo de sua amada, passando a ajudar a criança. A música é bem encaixada no contexto da série e, mesmo escrita há quase cem anos (em 1936), ainda permanece atual e realça o sofrimento de Júlia por estar em um ambiente opressivo.

O impacto causado por Júlia na vida de Ezequiel é tamanho ao ponto de mudá-lo profundamente. O aspecto de leveza e felicidade que ele tinha ao lado da esposa é transfigurado para um personagem mais ríspido. Esses aspectos podem ser notados por meio de seu figurino e semblante que se modificam após o suicídio de sua esposa, mas que ocorrem de forma sutil na narrativa, podendo passar despercebido (fig. 7).

15 Noel Rosa. *Último Desejo*. 1936. Disponível em: <<https://www.letras.mus.br/noel-ro-sa-musicas/125750/>>. Acesso em: 16 jun. 2022.

Figura 7: Mudança no semblante e figurino de Ezequiel.



Fonte: 3%, Netflix, 2016.

Nas imagens da esquerda observamos Ezequiel enquanto estava na companhia da esposa. Por meio delas é possível notar seu semblante mais alegre e seu estilo de utilizar roupas mais casuais. Durante a doença de Júlia, ele passa a usar um conjunto cinza com terno de mesma cor. Seu novo visual transmite um tom mais elegante e, sobretudo, sério e imponente. Com isso, tal qual as expressões, o figurino transmite o estado emocional de Ezequiel que é transfigurado após a perda de sua esposa.

Um tema central para a ficção distópica é a vigilância. Da teletela de 1984 às lentes gravadoras de *Black Mirror*, a paranoia da observação é uma constante no gênero. Dentre as muitas formas de representar visualmente essa sensação, destacamos uma sutil, porém fundamental, a focalização da câmera. Em 3% ela ocorre de forma em que ora se aproxima dos rostos e ora se encobre como se o espectador estivesse espionando a história.

Figura 8: Mudança no foco.



Fonte: 3%, Netflix, 2016.

Nestas sequências de imagens, a câmera capta esses momentos do Ezequiel de forma mais sigilosa, como se representasse o público espionando suas intimidades e/ou segredos tenebrosos. Como diz, Santos (2018, p. 128-129):

A posição do espectador varia entre espectador estático, que acompanha de fora a ação, e o espectador que participa e observa de perto. Essa posição de inserção na cena se dá em momentos de troca de segredos, cochichos, como se o observador estivesse escondido para ver algo que não deveria, ou até mesmo acanhado por observar um momento íntimo.

Vale ressaltar que, além dessa focalização da câmera que leva a sensação de constante espionagem do público, o Continente também é repleto de câmeras de vigilância postas pelos maraltenses. Desse modo, a narrativa reforça de duas formas a falta de privacidade dos personagens: as câmeras presentes no Continente reforçam tal vigilância de forma mais explícita, enquanto os focos de câmera são artifícios fílmicos que reforçam essa ideia de maneira mais indicial.

Por fim, vimos que as obras audiovisuais necessitam dispor de outros mecanismos além da verbalização para contextualizar o público e levar o espectador à imersão das telas. Conforme observamos em *3%*, alguns desses

métodos podem atuar no inconsciente do receptor, como a mudança do figurino de um personagem ou a composição do cenário como um todo, inadvertidamente influenciando sua aceitação da obra.

Considerações finais

Ao tratarmos do processo de massificação da distopia devido, sobretudo, a forte influência dos *streamings*, notamos como o gênero, que, inicialmente, atendia a um nicho específico, buscava uma maior complexidade estrutural e dependia de inúmeros conhecimentos prévios¹⁶ para maior compreensão da obra e como ele necessitou de certas adaptações para atender e entreter um espectador mais comum. Ao nos focarmos na primeira série brasileira da Netflix, *3%*, observamos como ao mesmo tempo que ela detém características de narrativas populares (como um enredo mais linear e um final consolatório, comum na ficção de massa), também é composta por personagens complexos típicos de estruturas mais elaboradas, voltadas para um espectador mais rigoroso, não correndo, assim o risco apontado por Cardoso (2021, p. 137) da banalização pelos maneirismos superficiais. É possível que o gênero já aja por si só como uma categoria menos massificadora, posto que não agradaria grande parte da população devido a sua estrutura mais árdua. Logo, podemos conjecturar que a série, por caminhar pelos dois vieses, acabasse agradando menos os espectadores mais extremos, tanto os que preferem desfrutar de trabalhos focados sobretudo no entretenimento quanto os que já se agradam com uma literatura de proposta, que é menos aceita por ser mais esforçada estruturalmente.

No tocante ao critério *esforço*, tem-se na literatura de entretenimento uma tendência à redução do esforço do leitor, valendo-se de uma linguagem mais cotidiana, mais corrente. Isto não significa que nesta modalidade esteja presente certo desleixo ou descaso com o leitor, mas sim uma economia em relação ao universo vocabular e aos recursos gramaticais que possam dificultar a leitura de um amplo naipe de leitores. Vale destacar aqui não se tratar de aspectos valorativos, mas formais. Esta preocupação com a acessibilidade do texto está ausente na literatura de proposta, que pode investir até mesmo em dinâmicas “pouco digeríveis”, em favor de um desafio ao leitor. Algumas vezes, esta abertura pode comprometer a fruição da leitura em relação ao “leitor médio”, exigindo, por exemplo, conhecimentos anteriores que viabilizem a melhor

16 Sejam eles políticos, sociais ou da própria estrutura teórica literária.

percepção dos intertextos, além de um vocabulário mais rico e maior acuidade cognitiva. Este tipo de disposição vai contra as estratégias da escritura para a coletividade. (ARANHATA, BATISTA, 2009, p. 125)

Se focando exclusivamente na literatura, a citação anterior ilustra essas duas vertentes entre o entretenimento e a forma, a massificação e o nicho. Contudo, quando trabalhamos com obras audiovisuais, parece haver uma maior tendência a atingir um público menos especializado e crítico, o que não exclui as particularidades dessa estrutura que requer o uso de outros mecanismos, não mais o discurso escrito, para cativar o público. Desse modo, também foi necessária uma breve análise de algumas das diversas particularidades da cinematografia durante o processo da transposição midiática da escrita para as telas.

Em suma, o processo de leitura de uma distopia, sobretudo as mais clássicas, acaba sendo bem mais complexo devido à necessidade de decodificação, contextualização e interpretação para a compreensão da obra. As considerações feitas aqui contribuem para que percebamos como o gênero muda conforme o tipo de transposição midiática, sendo adaptado e atenuado para alcançar um público mais diversificado e menos especializado, em oposição à parcela limitada que a literatura clássica alcança.

Em apenas um episódio da série *3%*, foi possível notar diversos mecanismos da cinematografia e o seu fim de utilização dentro do gênero da distopia. Como a variação da paleta de cores, o foco da câmera, a vestimenta dos personagens, a trilha sonora, entre outros elementos que juntos compõem a atmosfera opressiva do gênero.

Por fim, a série apresenta diversos elementos que podem ser explorados mais a fundo e que contribuem para a expansão da fortuna crítica do gênero e para a compreensão dos processos da mudança de mídia. Tais como: a análise (i) da espacialidade da obra e como a paleta de cores contribui com a sua composição, sendo o Maralto e o prédio do Processo predominantemente compostos pela cor branca, representando limpeza, superioridade e até minimalismo e o Continente é ilustrado com cores terrosas, conferindo um aspecto sujo ao ambiente; (ii) do aprofundamento dos mecanismos de opressão e controle presentes nesse sistema (assim como ocorre em *Não verás país nenhum* e nas distopias como um todo); (iii) das simbologias místicas implícitas na história; entre outros elementos. Além disso, a série não deixa de agir em diálogo com outras obras nacionais do gênero e que também estão na plataforma da Netflix, como a série mais recente de Pedro Aguilera, *Onisciente* (2020), que apresenta mecanismos de vigilância bem mais extremos e ostensivos do que em *3%*.

Referências

3%. Criação de Pedro Aguilera. Direção de César Charlone; Daina Gianecchini; Dani Libardi; Jotagá Crema. Produção de César Charlone; Tiago Mello. Brasil: Boutique Filmes, 2016. Série original da plataforma streaming Netflix.

ARANHA, G.; BATISTA, F. Literatura de massa e mercado. *Contracampo*, Niterói, n 20, p. 121-131, ago. 2009.

BRANDÃO, Ignácio de Loyola. *Não verás país nenhum*. São Paulo: Editora Global, 2012.

CARDOSO, André C. A. Distopia. In: Araújo, A.; JOBIM, J.L.; SASSE, P.P. (Org.). *(NOVAS) Palavras da crítica*. Rio de Janeiro: Edições Makunaima, 2021. p. 104-141.

CAWELTI, John G. *Adventure, Mystery, and Romance: Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago: The University of Chicago Press, 1976.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, s/d.

ECO, Umberto. *O super-homem de massa: retórica e ideologia no romance popular*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1991. (Coleção Debates, 238).

ELLESTRÖN, Lars. *As modalidades de mídia II: um modelo expandido para compreender as relações intermídiais*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2021.

E. M. Forster. *Aspects of the Novel*. New York: Harcourt, Brace and Company, 1927.

MEIRELES, Alexander. *O Admirável Mundo Novo Da República Velha: O nascimento da ficção científica brasileira no começo do século XX*. DISTOPIA. 2008. 193. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Literatura – UFRJ, RJ, junho de 2008.

ROCHA, Ivan Sousa. *A morte e o renascimento do romance policial segundo Friedrich Dürrenmatt*. 2009. 150f. Dissertação (Pós-Graduação em Letras). Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009.

SANTOS, Amanda Ferreira. *Distopia na cultura de massa: Netflix e a série 3%*. 2018, 190f. Dissertação (Mestrado em História da Arte). Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2018.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução à literatura fantástica*. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

A VIOLÊNCIA NOSSA DE CADA DIA: ANÁLISE DE FICÇÃO CRIMINAL NA OBRA IRMANDADE, DE PEDRO MORELLI

Alexandra Alves da Silva

Introdução

Se a narrativa criminal, desde sua origem, foi um gênero de grande apelo popular, vale pensar como no Brasil, sobretudo com uma vertente centrada em criminosos, exerce um mórbido fascínio na população. Nosso contexto histórico e social, marcado desde a origem por um processo violento de colonização que, de certa maneira, naturalizou muito de nossa relação com a violência: urbana, social, política, pessoal. Como mostra Pedro Sasse (2019), em *As narrativas criminais na literatura brasileira*, desde, pelo menos, o século XIX, abundam no país narrativas que fascinam e horrorizam o público com os feitos de grandes criminosos, de romances como *Pedro Espanhol*, de José do Patrocínio, a filmes contemporâneos como *Cidade de Deus* (2002), dirigido por Fernando Meirelles e Kátia Lund. Em muitas delas, essas reflexões acerca da violência apontam para o problemático sistema prisional brasileiro, em que abundam denúncias de tortura, maus tratos e abandono estatal, quando não direto extermínio, como vemos em *Carandiru* (2003)¹, dirigido por Héctor Babenco, baseado no livro homônimo de Dráuzio Varella. Seu sucesso, à época, foi tal que não só inspirou uma geração de autores presidiários a contar as suas histórias (cf. SASSE, 2019, p. 322) como levou a Rede Globo a produzir, em 2005, a série *Carandiru, outras histórias*², dividida em duas temporadas, e, em 2017, a série *Carcerei-*

1 Trata-se de uma transposição intermediática do livro *Estação Carandiru*, do médico Drauzio Varella, no qual ele narra suas experiências com a dura realidade dos presídios brasileiros em um trabalho de prevenção à AIDS realizado na Casa de Detenção de São Paulo.

2 Série que abordava outras histórias baseadas no livro *Estação Carandiru* antes do fatídico massacre do dia 02 de outubro de 1992. A série repete a estratégia comercial que já havia provado sua eficácia com a série *Cidade dos homens* (2002), espécie de *spin off* de *Cidade*

ros, de Marçal Aquino, Fernando Bonassi e Dennison Ramalho, também baseada em outro livro homônimo de Varella.

Combinando o grande apelo que as narrativas prisionais têm na cultura brasileira com o inescapável tema das facções criminosas, é lançada pela Netflix, em 2019, a série *Irmandade*, de Pedro Morelli, ambientada na periferia de São Paulo por volta dos anos 90. Explorando uma versão fictícia do famoso PCC nos presídios paulistas, a narrativa apresenta um contexto de violência, corrupção e crimes de diversas naturezas: tráfico de drogas, falsificação, corrupção, assalto, sequestro, estupros e assassinatos. Esses delitos são distribuídos entre os integrantes da facção e até mesmo praticado por policiais que deveriam manter a ordem. Ainda que não tenha recebido a atenção que obras como *Carandiru* alcançaram, *Irmandade* não só traz para o debate importantes questões sobre justiça social e violência urbana, como o faz utilizando perspectivas diversas e pouco presentes no gênero, como a das mulheres que se envolvem nesse meio.

Buscamos, com este capítulo, mostrar como, apesar de as obras da ficção popular tradicionalmente tenderem a simplificações maniqueístas de problemas sociais, com resoluções simbólicas consoladoras, a narrativa de crime no Brasil escapa dessa lógica de “os bons são bons e os maus são maus”. Portanto, as divisões de poder entre vilões e heróis – e a própria sobrevivência desses arquétipos – são testadas, repetidas, inovadas e expandidas para além dessa dualidade básica tanto com o objetivo de instigar e prender o público quanto para colocar em debate o perigo desses discursos que apenas reforçam o *status quo*.

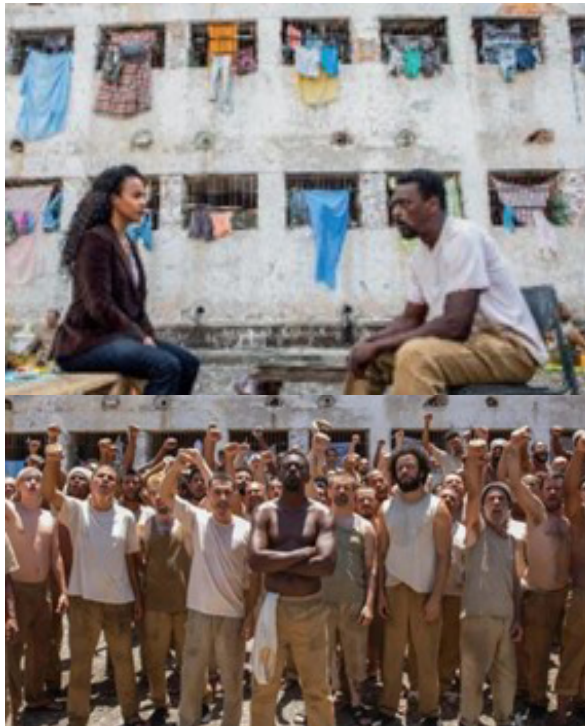
O crime e as relações familiares como norteadoras do enredo de *Irmandade*

Irmandade, narrativa criminal com direção de Pedro Morelli, é uma série da Netflix composta por duas temporadas, oito capítulos na primeira e seis na segunda, que conta a história da ascensão das facções criminosas nos presídios paulistas na década de 90 por meio de uma perspectiva pouco usual: a da irmã de um dos líderes da organização, que, chantageada por um policial, se infiltrará na facção para ajudar a prender seus integrantes.

de Deus que virou filme homônimo em 2007, dirigido por Paulo Morelli, irmão de Pedro Morelli, que é diretor da série aqui analisada, *Irmandade* (2019).

Inicialmente, o contexto social é o de uma periferia em São Paulo, década de 70, numa situação de pobreza e de outros fatores ligados à subalternidade dos marginalizados. As casas, palafitas em sua maioria, auxiliam a construção do espaço de miséria em que os protagonistas da obra são criados. O conflito central se desencadeia por ação do pai dos três irmãos, que, mesmo consciente de que as famílias negras eram ainda mais suscetíveis à violência do Estado, denunciou o próprio filho por tráfico de maconha a fim de manter seu rígido código moral. Como apontado no próprio título da obra, um jogo de sentidos entre os laços familiares e os laços da facção, será a relação entre os irmãos – interrompida bruscamente pela prisão do mais velho – que norteará os acontecimentos da série, com foco na origem e desenrolar de uma facção criminosa liderada por Edson (interpretado por Seu Jorge), ou Edinho, como era apelidado pelos mais próximos.

Figuras 1 e 2: Fotos de divulgação da série, que mostram Cristina e Edson (irmãos biológicos) e os “irmãos de cela”, membros da facção *Irmandade*.



Fonte: Netflix/Divulgação, 2019.

Dado que estamos tratando de uma obra audiovisual, é importante destacar de que forma as modalidades de mídia (cf. ELLESTRÖN, 2021) próprias da TV interferem na construção dos elementos dessa narrativa. Enquanto na literatura, a caracterização dos personagens e de seu contexto se dá através das descrições narrativas de seus atos, memórias, pensamentos ou emoções, nas mídias audiovisuais contamos com signos mais variados para formar esses elementos. Dentre eles, destacamos, aqui, a importância da trilha sonora para a série *Irmandade*. Toda a obra é permeada por músicas que integraram a cultura da década de 90 em São Paulo, tais como o rap, o pagode e outras músicas populares³. Antes mesmo de entrar na narrativa em si, vale notar, no trailer oficial da primeira temporada, o uso da música “Capítulo 4, Versículo 3”, dos Racionais MC’s – o maior grupo de rap da América Latina – do álbum “Sobrevivendo ao inferno”. Ainda compondo a trilha, a série conta com outros grupos, tais como “Sistema Negro”, “Pavilhão 9”, “Thaíde” e “Dj Hum”. A seleção musical do gênero rap constrói, por si só, o contexto de luta contra o sistema opressivo policial para com os subalternizados que veremos no eixo narrativo da série.

Como dissemos, a princípio, são as relações familiares que conduzem a ação narrativa, centrada no traficante de drogas e líder da facção – outra forma de irmandade – Edson, preso por mais de vinte anos após traficar pequenas quantidades de maconha a fim de custear os estudos da irmã Cristina (interpretada por Naruna Costa). A irmã consegue prosseguir com os estudos e se torna advogada e atuante dedicada do Ministério Público. Presa por se comprometer criminalmente ao falsificar um documento público para salvar a vida de Edson – que estava sendo torturado na prisão pelos agentes penitenciários – acabará sendo obrigada a se infiltrar na facção, aliando-se por vezes à polícia e por vezes ao crime para tentar salvar sua própria vida; à medida que ela se envolve com a facção, vai cometendo outros crimes, o que a leva a questionar até que ponto o lema de seu pai, “o certo é o certo”, era válido, e até que ponto a Lei e a Justiça se aplicavam a todos. Ela é uma figura imprescindível da trama, um símbolo que quebra paradigmas, visto que o ambiente em que está inserida é majoritariamente masculino.

Também é importante para a história Marcel (interpretado por Wesley Guimarães), caçula da família. O personagem representará, na série, a sedu-

3 Além do rap, o pagode e as músicas destinadas às massas também se fazem presentes, por exemplo os grupos “Só pra contrariar”, “Sem compromisso”, “Negritude Júnior” e o cantor Amado Batista, que embala os encontros íntimos dos presidiários.

ção da vida criminal diante das dificuldades da sobrevivência na periferia. Trabalhando como vendedor de cachorro-quente e com a mulher grávida, Marcel será tomado pelo ódio e desespero ao ter seu negócio tomado pelos policiais corruptos da área. Ao descobrir que seu irmão era um importante líder criminoso – o caçula não se lembrava de Edinho e o destino do irmão mais velho foi propositalmente escondido pela irmã para afastar Marcel do mundo do crime –, se envolverá também com a facção.

Figura 3: Marcel conhece o irmão.



Fonte: HBO, 2019.

Além dos três irmãos, outros personagens se integrarão ao núcleo da série. Carniça⁴ (interpretado por Pedro Wagner), por exemplo, é um aliado importante que também lidera a facção criminosa. Conseguindo fugir do presídio, será responsável por administrar a organização do lado de fora, enquanto cabe a Edson o comando prisional. Ao lado dele está Darlene (interpretada por Hermila Guedes), esposa de Edson, que ajuda a comandar esquemas criminosos (assaltos e tráfico de drogas) fora da prisão a mando

⁴ Interessante destacar que Carniça não é negro, no entanto, o sotaque dele nos faz perceber a representação de um estereótipo subalternizado e vpoBRE, característico do êxodo rural – quando uma pessoa migra das zonas rurais para as urbanas em busca de melhores condições de vida. Esse fenômeno social foi mais fortemente marcado no Brasil na segunda metade do século XX e percebem-se também esses resquícios históricos brasileiros na série. Nesse sentido, o sotaque de Darlene também nos indica ser ela uma nordestina branca em busca de novas oportunidades em São Paulo, porém ambas as personagens acabaram entrando para a criminalidade.

do marido. Importante ainda é a figura de Ivan, soldado da facção libertado como parte de uma estratégia para ganhar a confiança da facção por Cristina com ajuda de Andrade (interpretado por Danilo Grangheia) – detetive que a chantageia. Depois de liberto pela advogada, o criminoso se aproxima de Cristina, o que leva a um tórrido relacionamento entre ambos.

A marcante presença feminina na *Irmandade* e as relações com *Fogo-fátuo*, de Patrícia Melo

Por mais que seja uma história centrada em uma facção prisional, a série opta por trazer maior foco para as ações externas, principalmente as perpetradas pelas mulheres da trama (Cristina e Darlene), o que oferece um ponto de vista renovado para um gênero majoritariamente centrado em personagens homens. Nesse sentido, as mulheres acabam tendo até maior destaque na série, principalmente Cristina, que só ingressou no crime por causa do irmão Edinho, mas que depois (mormente na segunda temporada) acabou assumindo praticamente todas as ações da facção.

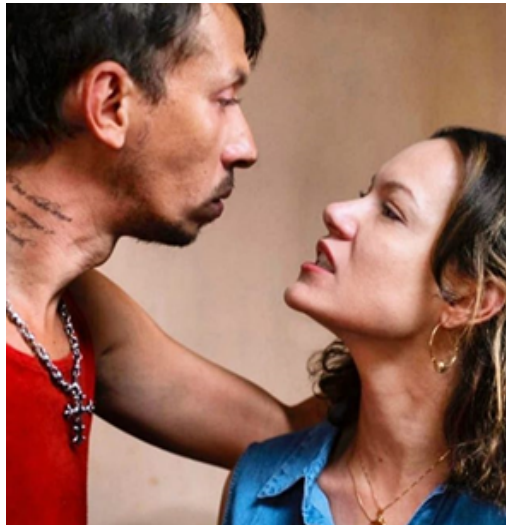
Como já mencionado, para tentar salvar a vida do irmão, ela falsificou um documento oficial e foi presa. Na prisão, em troca da própria liberdade, foi chantageada por Andrade para que se infiltrasse na *Irmandade* a fim de destruir a organização criminosa, assim, ele receberia as honrarias por ter realizado esse feito. Nessa dualidade, Cristina assume o papel de protagonista, no entanto não necessariamente de uma “mocinha” que luta para fazer o bem, mas sim uma que age conforme os interesses dela mesma e, posteriormente, os da facção, já que, ao mesmo tempo, tentava manter a relação de confiança entre ela e o Edinho, porém se aliando a quem queria destruí-lo. Assim, ela se envolveu em inúmeros delitos, ou seja, quando se viu diante de tantas situações comprometedoras, percebeu que não era mais possível sair da vida do crime.

Ao longo dos capítulos e já envolvida no mundo do crime, Cristina – diferentemente de Darlene, que aparece como uma figura mais autoritária, violenta e capaz de praticar até assassinatos para atingir seus objetivos – tentava não manchar as práticas criminosas com violência. Parece que sua formação como advogada a permitia pensar em consequências ainda mais desastrosas caso a truculência estivesse presente nas operações, por isso, criava estratégias e pensava em ações que pudessem beneficiar a *Irmandade* sem que ninguém saísse ferido.

Em se tratando de um ambiente majoritariamente masculino no mundo do crime, alguns membros da facção ofereceram certa resistência para seguir ordens femininas, principalmente em relação à Cristina, recém-chegada à *Irmandade*, por isso, as marcas de preconceito de gênero ficaram bem visíveis. A primeira cena significativa que realizou não apenas a marcação de gênero mas também de cor, foi quando ela foi ao presídio para conversar sobre a soltura de Ivan (interpretado por Lee Taylor) e de Formiga (interpretado por Leonardo Fernandes), porque na conversa com Ivan, ele a questionou, perguntando se era “ela” quem soltaria os dois e Cristina respondeu: “O que estava esperando? Um advogado branco? Um homem?”. Nesse instante ele se retratou, mas o espectador conseguiu inferir que esses julgamentos em relação à mulher, principalmente a negra, realmente acontecem de maneira corriqueira na sociedade.

Nesse ínterim, confirmando a participação dessas mulheres no crime, o planejamento do assalto (*big heist*), por exemplo, foi praticamente arquitetado por Cristina e também por Darlene, que denunciou o local onde Carniça estava escondido, já que este foi grosseiro e resistente às sugestões dela em relação a esse crime – mal poderia imaginar que a ligação da denúncia estava sendo gravada e guardada por Andrade e que isso, posteriormente, lhe custaria a própria vida.

Figura 4: Darlene enfrenta Carniça e é inferiorizada por ele.



Fonte: Netflix, 2019.

Ainda no episódio do assalto, apesar de aparecer um possível empecilho para o sucesso do crime – uma operação policial montada para tentar fazer com que o dinheiro do banco fosse recuperado –, porém, foi sob a voz de Cristina que a equipe de criminosos se safou da *blitz*. Ela saiu espontaneamente do carro, pediu informações ao policial sobre como conduzir o carro para sair do engarrafamento e, conseqüentemente, de possíveis revistas no automóvel – isso porque eles estavam com o dinheiro do assalto no carro –, alegando que estava com alimentos perecíveis e com uma equipe de garçons aguardando para que pudessem trabalhar em uma festa. Assim, aos poucos, foi ganhando a confiança de Darlene e do restante dos criminosos.

Além disso, um outro exemplo significativo em relação a essa marcação de gênero, ficou claro quando a facção alugou a casa de uma senhora para guardar o dinheiro conseguido no assalto. Nessa trama, Cristina quase foi assassinada por um dos membros da facção que não a aceitava como comandante da operação, mas Marcel interveio e golpeou violentamente o meliante que ameaçava a irmã, assassinando o opositor. Ademais, um outro episódio de preconceito quanto ao gênero, foi quando Darlene deixou sob a responsabilidade de Cristina a condução da escavação do túnel, já que havia o plano de explodir o muro do presídio para que os presidiários pertencentes à facção pudessem fugir. A cena a seguir (fig.5) remete à imagem de enfrentamento visual e de autoridade que precisavam ser impostos por ela e que, simbolicamente, representa a misoginia e o machismo com os quais lidava para que se impusesse a fim de que os planos pudessem ser concretizados.

Figura 5: Cristina enfrenta resistência para que as ordens dela sejam cumpridas.



Fonte: Netflix, 2019.

Nessa operação que objetivava a fuga dos presos e era comandada por Cristina, havia inúmeros riscos quanto à movimentação da obra de escavação do túnel, inclusive por parte dos vizinhos que denunciavam a barulheira às autoridades responsáveis. Enquanto os presidiários escavavam os espaços internos para transporem o túnel subterrâneo, os membros externos da facção escavavam as paredes e o solo para chegarem ao muro e implodirem-no na hora da fuga. Além dessa batalha física, havia também o fator sorte, porque praticamente todos os brasileiros estavam diante de suas televisões e torciam pelas vitórias dos jogos da Copa de 1994, no entanto, os meliantes torciam ainda mais, porque dependiam do barulho dos fogos para explodirem o muro da prisão, porque assim não haveria desconfiança da polícia e dos moradores diante de tanto barulho de fogos.

Figura 6: Os membros externos da quadrilha assistem à partida da final da Copa de 1994 na TV.



Fonte: Netflix, 2019.

Embora a Seleção Brasileira tenha vencido a Copa de 1994 e o muro tenha sido implodido, o sangue nas mãos de Marcel, preso pelo assassinato de um homem para defender a vida de Cristina, fez com que ela buscasse novamente apoio em Andrade para libertar o irmão mais novo, em troca da liberdade dele; então, ela fez uma comunicação à polícia, informando sobre o local e a hora da fuga dos presos. A condição que ela havia imposto a Andrade era a de que ninguém saísse ferido, mas não foi isso o que ocorreu, já que os policiais invadiram a casa onde havia o túnel e assassinaram inúmeros presos, incluindo o Viola (interpretado por Washington Lins), grande parceiro de Edinho na cadeia. Edson ficou gravemente ferido e foi levado

ao hospital para se recuperar antes de voltar para a cadeia. Percebe-se que as ações de Cristina nem sempre revelam as melhores opções para a *Irmandade*, contudo, como já mencionado, as relações familiares norteiam a trama e, portanto, agir com o sentimento de irmã foi a primeira opção da advogada em troca da liberdade do irmão mais novo.

Já no final da primeira temporada, quando foram procurar a fita com a gravação de Darlene denunciando Carniça – posteriormente seria a prova cabal que ela usaria depois para defender a própria vida diante do tribunal do crime montado pelo irmão entre Darlene e ela –, Cristina acabou assassinando Andrade – que na cena estava a ponto de estrangular Darlene. Na segunda temporada, fica mais claro para os espectadores de que lado essa protagonista problemática está, ou seja, ela agora era uma peça chave nas ações criminosas da facção.

Portanto, na série *Irmandade*, essas duas mulheres – Cristina e Darlene – praticamente assumiram as ações externas da facção, porém, Cristina acabou tomando o poder para si após a morte de Darlene – a mando do próprio marido, que ordenou a um dos membros da facção a execução da esposa depois de ouvir a gravação dela denunciando Carniça – e de Edinho assassinado por Marcel, que matou o próprio irmão para defender a irmã. Logo, essas ações, embora extremamente violentas, confirmam o fato de que as relações familiares norteiam o fio condutor do enredo.

Figuras 7 e 8: Cristina, Edson e Darlene no presídio e fora da prisão.





Fonte: Netflix, 2019.

Essa exploração do foco feminino em um gênero majoritariamente masculino não é exclusividade de *Irmandade*. Dentre as obras que acompanham essa mudança, vale destacar o romance *Fogo-Fátuo* (2014), da escritora Patrícia Melo, já que podemos comparar a problemática personagem Cristina com Azucena Gobbi, uma perita que, inserida num ambiente predominantemente masculino, o da Polícia Civil, precisa lidar constantemente com o machismo estrutural, observando como seu trabalho era inferiorizado pelo fato de ela ser mulher.

Ela vai percebendo as sutilezas nas falas e nos comportamentos de Pro-cóprio, quando ele insinua que ela não tem pulso para lidar com sua equipe (p.69), ou quando ela chega à conclusão de que consegue vislumbrar o motivo pelo qual ele não gosta dela: não tolera mulher em quadro de chefia e deixa isso bem claro (p.92). Ambas as personagens estão inseridas em narrativas criminais, porém Cristina deixa claro ao espectador, principalmente no final da primeira e em toda a segunda temporada, que pratica ações fora da lei; já Azucena, por ser uma representante da lei, tenta desvendar as pistas de um assassinato cheio de mistérios, desencadeando a descoberta de inúmeros outros crimes.

Além dessa questão do machismo estrutural, a protagonista do livro, assim como a de *Irmandade*, realiza inúmeras práticas que não necessariamente estariam asseguradas pela justiça, mas as realizam com o propósito de cada uma, de acordo com aquilo a que almejam. No caso do livro, depois de ser afastada das investigações sobre o assassinato do ator Fáblio Cássio e de, o agora responsável pelas investigações, ter praticamente fechado a investigação ao prender Cayanne e Cláudio, Azucena continuou pesquisando

e recolhendo pistas para solucionar o caso, porque havia muitas lacunas no crime. Isso pode ser comprovado quando o leitor se depara com a seguinte passagem em que Patrícia Melo narra:

Tecnicamente, o que Azucena está fazendo é ilegal. Para seguir adiante, teria que esperar que o Ministério Público reenviasse o inquérito ao delegado, por considerar as provas insuficientes. Ou, no mínimo, aguardar que o delegado encaminhasse um novo despacho. Mas isso não aconteceu, e, sem a prática oficiosa a que sua equipe está acostumada, a Central não chegaria sequer aos pífios 5 por cento de resolução dos casos de homicídios. (MELO, 2014, p.195)

Ou quando, ainda no departamento de polícia, Leandro a questionou sobre os procedimentos irregulares que praticava. Melo (2014, p. 237):

Ele pergunta: “Quer desqualificar meu inquérito? Quer que eu leve porrada da Promotoria? Estou tentando fazer um trabalho sério, estou tentando normatizar o departamento, e você age por conta própria, na ilegalidade?” Tenório tenta defendê-la, Leandro o interrompe: “Estamos falando de procedimentos ilegais. É disso que se trata. Ela não pode sair por aí fazendo o que lhe dá na telha.”

Essas atitudes sem planejamento a fizeram passar por uma situação deveras humilhante, uma vez que, ao pular o muro para interrogar sozinha um suspeito do assassinato, ela acabou aceitando e bebendo um café oferecido pelo garoto de programa Djavan, porém o líquido estava com entorpecente, o que a fez cair no golpe conhecido como “Boa-noite, Cinderela”. Além de ter sofrido o apagão, ela foi estuprada e fotografada em situações degradantes, conforme Melo (2014, p. 281):

São oito fotografias, sem nenhum apuro técnico. As mais chocantes são as de sexo oral. Ninguém diz que ela estava dormindo ao ver sua boca enterrada no pênis daquele homem que ela nem sabe quem é. Em outra, ela aparece escarapachada na cama, o rosto bem visível, sendo montada pelo mesmo homenzinho.

Nesse sentido, o corpo de Azucena ficou totalmente vulnerável a essa violência, assim como a cultura de estupro é um tipo de prática que atinge de maneira significativa os corpos femininos, já que, tipicamente, a mulher sofre de forma recorrente o assédio moral e sexual. Essa prática odiosa parece ser uma estratégia de dominação do virilismo, uma arma para desmoralizar

a dignidade de alguém ou de alguma comunidade, um poder falocêntrico de um abusador que ameaça uma pessoa para que essa seja derrotada. Inclusive, na primeira temporada da série *Irmandade*, quando alguns membros da facção se opuseram à nova comunidade criminosa criada por Carniça, Buri (interpretado por Luiz Bertazzo) e Ivan foram levados para uma cela composta por aliados de Carniça; lá, Buri sofreu um estupro coletivo por parte desses inimigos. No entanto, por ter o respeito de Carniça, Ivan não foi desmoralizado com a violação do seu corpo, mas foi obrigado a assistir à humilhante cena. Dessa forma, é possível fazer uma alusão entre a prática do estupro com o objetivo de chantagear Azucena e a prática como uma estratégia de mostrar à facção rival quem desmoralizou quem e, em relação a essa arma de dominação, afirma Françoise Vergès:

O estupro funda a dominação heteronormativa virilista. Na guerra que o Estado e o capital travam contra quem luta por justiça e dignidade, o estupro é uma arma nas mãos do Estado. (...) O estupro sempre foi uma arma de guerra (e da guerra colonial, principalmente): não há colonização sem estupros, não há guerra colonial sem estupros, não há ocupação imperialista sem estupros. (...) Não se trata, em hipótese alguma, de minimizar o aspecto maciço dos estupros das mulheres, e sim de compreender que o estupro, como arma de dominação racial e virilista, visa destruir mulheres, moças e meninas, mas também homens, rapazes e meninos. (VERGÈS, 2021. p. 25-6)

No entanto, para Azucena o mais humilhante nem foi o estupro e a vulnerabilidade de seu corpo, ou as fotos retiradas em momentos de desmoralização, mas sim a humilhação moral e o fato de precisar lidar com a equipe de polícia, que a olhava com silêncio sepulcral, porque sabia bem do que se tratava: o julgamento por ter caído em um truque tão conhecido, conforme Melo (2014, p. 282):

Boa-noite, Cinderela, uma desonra quase tão insuportável quanto a própria violência sexual. E imaginar que aquelas pessoas viram aquelas imagens, vislumbrar o que foi dito às suas costas – e muito foi falado, ela sabe – quase faz com que dê meia-volta. Mas aceitar o papel de vítima é tudo o que não quer.

Logo, a nítida comparação pode ser feita por parte do espectador e também do leitor, já que algumas atitudes ilegais, ou mesmo não pensadas dessas protagonistas mudaram o curso do enredo, fazendo com que o receptor

questionasse o que era certo ou errado, bom ou ruim, visto que nem sempre as boas intenções trazem os melhores resultados.

Consequentemente, é válido analisar também que ambas as personagens femininas dessas obras trazem, com o desencadear dos fatos, uma inteligência emocional diferenciada; detalhes mais perceptíveis às mulheres, como no caso de Cristina, que pensou na substituição de cocaína por farinha e como no caso de Azucena, que atinou para um anel sumido, para a relação entre a tatuagem no calcanhar de Telma e de Fáblio, que fazia abordagens mais emotivas no interrogatório dos suspeitos, ou seja, essas revelações de minúcias fizeram toda a diferença para o fechamento do inquérito e a solução do assassinato. Nesse viés, a mudança para a perspectiva feminina e o olhar para o protagonismo da mulher nessas obras fazem com que o receptor tenha a percepção de que as mulheres ocupam cada vez mais os espaços de liderança nas mídias, seja no âmbito da justiça ou do crime, algo que, nas narrativas criminais era incomum, já que o gênero feminino sempre foi representado nessas histórias com fragilidade, como uma figura que precisasse de preservação e de proteção.

A cultura da violência nossa de cada dia

Ainda que conte com um ator de peso como Seu Jorge, já vinculado a produções criminais como *Cidade de Deus* (2002), de Fernando Meirelles e Kátia Lund, e *Tropa de Elite 2* (2010), de José Padilha, e que tenha sido produzida para os veículos de massa, a série ganhou muito pouco destaque. Diferente dos anteriores filmes que Seu Jorge trabalhou, que, hoje, já contam com certa circulação na crítica, a série não conta com quase nenhuma análise especializada, seja por certo preconceito às produções da TV em relação ao cinema, ou por ser, ainda, uma produção recente.

Figuras 9 e 10: Cenas que antecederam a rebelião no presídio.



Figuras 11 e 12: Cenas da rebelião no presídio. Edson com a cabeça de Carniça na mão esquerda.



Fonte: Netflix, 2019. T1 Ep 08 “Palavra num faz curva”.

Apesar desse pouco interesse, é importante salientar que a série é rica em representações características das mazelas e de arquétipos sociais brasileiros, trazendo à tona uma reflexão acerca de pontos sensíveis e longe de soluções plausíveis da sociedade brasileira, tais como o tráfico de drogas, a pobreza, a vulnerabilidade dos corpos negros ou marginalizados socialmente, a prostituição, a corrupção (inclusive por parte da polícia e dos agentes penitenciários), as falhas no sistema prisional superlotado de negros e periféricos. Observemos, por exemplo, as imagens da rebelião no presídio como um importante símbolo da revolta contra essas violências, reais ou simbólicas, – revolta essa que acaba, também, sendo comunicada por meio da linguagem da violência, única conhecida (fig. 11 e 12).

Não obstante, o formato seriado traz consigo, também, elementos que dissolvem a potência da mensagem alcançada em obras como os já mencionados *Cidade de Deus* e *Tropa de Elite*, sendo preenchido por subenredos que parecem mais servir como concessões ao gosto do público que como elementos de relevo para o conflito central da série. Nesse sentido, destacamos a sub-

trama romântica vivenciada por Cristina ⁵ e Ivan, cuja relação parece servir apenas para oferecer à protagonista um alento diante de tantos acontecimentos desoladores em relação à família dela num intervalo de tempo tão curto⁶.

Figura 13: Cristina e Ivan após a transferência dos presos.



Fonte: Netflix, 2019.

É justamente o papel de uma boa crítica das obras da cultura de massa dar o devido relevo às profundas feridas históricas trabalhadas na série, encaminhando o leitor a refletir sobre a importância e a emergência de se discutirem as questões negligenciadas por tantos setores de nossa sociedade. Por meio de tais análises, desfaz-se a simplificação maniqueísta que, a princípio, pode ser apreendida do enredo – com papéis estáveis de vilões e heróis –, e põe-se em debate sobre a própria natureza da justiça, da transgressão, da moral etc. O impedimento de uma resolução simples para essa ambiguidade mantém o problema em movimento, evitando saídas confortáveis que encenem soluções simbólicas para os conflitos abordados. A própria ação da facção criminosa, por exemplo, reflete essa ambiguidade. Por um lado, promove crimes violentos, ameaça, mata e tortura. Por outro, é uma importante

5 Cristina poderia, então, representar a *femme fatale*, característica do *Cinema Noir* (produções cinematográficas de baixo custo, que passavam uma mensagem positiva com iluminação sofisticada e cujas personagens eram moralmente ambíguas, com dramas permeados pelo niilismo, pela desconfiança, pela paranoia num ambiente urbano e realista), visto que em alguns momentos esse caráter é questionável, apesar de ela preservar boas intenções em suas ações, porém aliar-se aos “inimigos” não foi necessariamente a melhor das estratégias.

6 Talvez para dar relevância a esse sub enredo, na segunda temporada, vemos o casal - sem o comando de Edinho - se unindo em prol da expansão da facção para conquistar inúmeros pontos de vendas de drogas, enriquecendo e conquistando espaços por meio do crime.

rede de proteção e solidariedade entre os presidiários contra as violências arbitrárias de um sistema judicial com ecos de ditadura, que visa à punição em vez de reabilitação. Sobre a análise de narrativas criminais que se passam em presídios, Sasse (2019. p. 408) diz:

Vale ressaltar como curiosamente a presença das facções nos presídios é quase completamente representada como um elemento positivo nas narrativas carcerárias. Vendo o presídio ao mesmo tempo como um espaço em que qualquer líder de facção pode eventualmente acabar e local de grande concentração de consumidores para o tráfico, a facção é descrita como uma organização que preza pela ordem do presídio acima de tudo, coibindo qualquer atividade que leve a problemas com a administração do presídio ou a conflitos entre os próprios presidiários.

Outro bom exemplo pode ser encontrado na segunda temporada da série, em que haverá um destaque para os populares programas sensacionalistas de crime – como vemos, também, em *Tropa de Elite 2*. Esse diálogo intermediático (cf. CLÜVER, 2011, p. 9), que traz para a série de *streaming* uma reflexão sobre a dinâmica de um programa da TV aberta, leva a pensar sobre o próprio papel do espectador nas narrativas criminais. Por que a violência é capaz de nos atrair tanto? Nem mesmo os próprios criminosos fugiriam dessa mórbida atração pelas notícias sensacionalistas de crime, como vemos na cena da série *Irmandade* em que os presidiários conseguem abrir uma fenda e visualizar as transmissões do programa (fig. 14).

Figura 14: A presença dos programas de TV na série.



Fonte: HBO, 2019. T2 Ep 03 “Nós”.

O discurso fascista de higienização social de que “bandido bom é bandido morto”, é, assim, exposto diariamente e em larga escala, visto que a televisão é um dos meios mais eficazes de difusão na cultura de massa – sobretudo na era pré-internet. Ao fazer uma remediação (cf. RAJEWSKY, 2012) desses programas dentro do universo da série, somos convocados a problematizar qualquer leitura simplificadora da questão criminal, sob risco de cair justamente no discurso caricaturizado desses programas de TV. Tal remediação serve, ainda, como um lembrete da ineficácia – se não efeito contrário – de sua veiculação: por mais que visto amplamente pelos criminosos, a única consequência que pode ser alcançada é a intensificação de uma visão bélica, em que o criminoso, sem esperança de uma reintegração social, abraçará plenamente a posição do confronto – armado e violento.

Sobre a potência dessas imagens transmitidas pela TV, diz Eco (Ibidem. pp.: 363-4):

A imagem é o resumo visível e indiscutível de uma série de conclusões a que se chegou através da elaboração cultural: e a elaboração cultural que se vale da palavra transmitida por escrito é apanágio da elite dirigente, ao passo que a imagem final é construída para a massa submetida. Neste sentido, têm razão os maniqueus: há, na comunicação pela imagem, algo de radicalmente limitativo, de insuperavelmente reacionário. E no entanto; não se pode rejeitar a riqueza de impressões e descobertas que, em toda a história da civilização, os discursos por imagens deram aos homens.

Dessa forma, as figuras construídas pela mídia representam essa intensa monstruosidade a ser combatida. Assim, acrescenta Sasse:

Quanto mais a mídia e as narrativas criminais estão voltadas para um projeto de construção dessa monstruosidade, mais recorrentes são as exposições a esses atos que, considerados desumanos, tornam o traficante um mal absoluto a ser combatido. Em momentos de crise, em que o medo se dissemina na população, não é raro ocorrer uma intensificação desse tipo de discurso por parte da mídia, recorrendo, muitas vezes, a metáforas biológicas, que aproximam esse monstro social à fisiologia dos próprios monstros de horror. (SASSE, 2019. p. 424)

As narrativas criminais são construídas por meio de subsídios que, muitas vezes, fazem com que o leitor identifique os heróis e vilões, mas, uma leitura que coloque em relevo a arbitrariedade desses posicionamentos, sobretudo diante de relações desiguais de poder, nos ajuda a ler a ideologia que

se codifica nessas posições dadas na obra como autoevidentes. Enquanto em narrativas criminais mais tradicionais, tais papéis são mais reforçados que questionados, produções marginais como a brasileira, em que a posição subalternizada afie, talvez, a desconfiança em relação ao poder estabelecido, favorecem essa leitura que coloca em xeque o discurso idealizado de justiça contra criminalidade. Em *Irmandade* vemos, por exemplo, como, no início da segunda temporada, o próprio Secretário de Segurança de São Paulo, símbolo da justiça, tenta subornar Edson, mostrando a corrupção das instituições até os mais altos escalões.

Figura 15: Cena do início da segunda temporada em que, sob o olhar do diretor do presídio, o secretário de segurança (à frente de Edson) o suborna.



Fonte: Netflix/Divulgação, 2019.

Mesmo que ambivalente, vemos, ainda, na série a marca do processo de caracterização monstruosa dos criminosos (cf. SASSE, 2019), sobretudo na segunda temporada, em que Carniça, assassinado na primeira temporada por Edinho, volta em sonhos e delírios do protagonista para fazê-lo refletir sobre passado e presente. O morto aparece com o pescoço costurado no local em que foi decapitado, além de estar com os dentes sujos, cariados e morder uma maçã repleta de vermes, causando repulsa no espectador. Aqui, no entanto, a representação monstruosa não serve para reforçar uma condição vilanesca do criminoso, mas para simbolizar a culpa de Edinho, que, por egocentrismo, não estava sendo racional para com as decisões da facção.

Nesse sentido, já no início do primeiro capítulo da série, durante o julgamento de Edson, é possível perceber essa dialética entre violência e justiça

social a partir dos argumentos por ele, legitimados e, de certa forma, fazem jus àquilo que o leitor possa considerar como justiça.

Interessante observar que, embora não seja algo proposital ou premeditado, Edson explica aos interessados, ou mesmo ao espectador (aquele que assiste à série) e ao expectador (aquele que espera algo na trama) o que é a *Irmandade*, quais são os preceitos da facção, quais são os valores e os motivos pelos quais lutam. Ao final da segunda temporada da série, fica aparente para o espectador que a sensação de poder fez Edson se perder em meio ao proceder⁷, por isso, Cristina e Ivan assumem o comando da facção para expandi-la.

Essa hybris do poder enfrentada por Edson é uma fórmula recorrente das narrativas centradas em grandes líderes criminais, tais como mafiosos ou narcotraficantes, como, por exemplo, podemos ver na trajetória de Zé Pequeno em *Cidade de Deus*, de Paulo Lins, na de Felipe em *Fiel*, de Jessé Andarilho, ou mesmo no clássico Tony Montana de *Scarface*, de Brian de Palma. Nessa fórmula, somos levados a nos envolver com a rápida ascensão de personagens oriundos de classes marginalizadas, conquistando seu espaço na sociedade por meio da violência e, por ela, sendo levados a um extremo que os faz perder tudo ao final, numa queda trágica. Dessa forma, o leitor/espectador constrói uma relação ambígua de medo e atração pela representação dessa violência que ao mesmo tempo alimenta fantasias de mudança social pelo confronto e a condena como, em última instância, um caminho autodestrutivo sem volta.

A obra analisada encaminha os leitores a questionarem os próprios valores daquilo que se considera certo ou errado, bom ou ruim. Por que um assalto, a fuga de presidiários, o assassinato de um estuprador ou um assaltante pode se tornar atrativo ao leitor? Por que o espectador gosta de ver o êxito das personagens, ainda que sejam politicamente incorretas? Seriam as emoções às quais as personagens são submetidas e, por isso, experienciadas também pelo leitor? Seriam as supercompetências de cada um dos bandidos ao realizar sua parte para a concretização do crime? Seriam as maneiras de o leitor descobrir como aquelas ações criminosas ocorrerão e descobrir como ocorrerão? Aqueles imprevistos e estratégias que esconderam, até então, mais uma habilidade do bandido? Seriam os questionamentos rebeldes, transgressores, ou mesmo a necessidade de resistir diante da recorrente corrupção policial, dos sistemas falhos? E enganar esse sistema pareceria resistência, discussão para além da rebeldia? Há inúmeros questionamentos os quais as respostas nem sempre são precisas, mas o levantamento dessas hipóteses já nos leva a perceber que os

⁷ Documento que originou a *Irmandade*, criado por Carniça e Edson.

leitores e consumidores de narrativas criminais gostam de emoção, de tensão e se interessam por desafiar arquétipos acerca das próprias concepções e das percepções de mundo.

Considerações finais

Considerando o fato de que o Brasil ainda carrega inúmeras fendas sociais, negligencia os mais necessitados e ignora as desigualdades, a série *Irmandade* nos evidencia a realidade sob a perspectiva de uma narrativa criminal, mostrando uma modalidade já amplamente utilizada por roteiristas, porém que continua atraindo o público de forma significativa. As vigorosas figuras femininas, seja no ambiente audiovisual ou literário, reforçam a inserção de mulheres no mundo do crime, ou como protagonistas desses roteiros, talvez pelo fato de que, em 2019, 52,2%, ou seja, 109,4 milhões da população residente no Brasil é composta por mulheres e, muitas vezes, são elas as responsáveis, inclusive, pelo sustento de toda a família. Dessa forma, a ocupação de espaços de liderança, inclusive em ambientes majoritariamente masculinos, como o do crime e o da polícia, também se torna cada vez maior.

As fortes associações em relação ao crime – sem o julgamento do que é certo ou errado, visto que os delitos são praticados tanto pelos infratores quanto pelos policiais e representantes da justiça – reforçam o discurso de que ainda há muito conteúdo a ser explorado. Assim, esse tipo de enredo consegue atrair espectadores interessados pelo desejo de justiça, ou mesmo pelo entretenimento. Também há a hipótese de identificação, porque, no Brasil, a maioria dos lugares está dominada pelo tráfico ou pela milícia, o que faz com que as cenas lembrem ações cotidianas da vida dos cidadãos.

É imprescindível salientar também que a série da *Netflix* tem a possibilidade de alcançar o público em massa, ou seja, essas plataformas são importantes disseminadoras de conteúdo, popularizando os mais diversos gêneros, que podem ser consumidos pelo público de acordo com seus interesses. Dessa forma, as transposições intermediáticas ganham novas formas e releituras e chegam aos receptores de maneira mais acessível, já que a internet e as plataformas de *streaming* se tornam cada vez mais populares.

Portanto, parece que nenhum de nós está livre dessa violência, seja pela vida real, ou pela ficção e os motivos pelos quais esse interesse existe, talvez possa ser justificado pelo fato de haver uma cristalização de um país que foi construído por meio da violência, uma vez que sofreu um processo colonizador violento, foi o último a abolir o regime escravocrata do mundo e trata as minorias com autoritarismo, tirania e truculência.

Referências

- CLÜVER, Claus. Intermedialidade. *Pós: Belo Horizonte*, v.1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011. Disponível em: <<https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/16/16>>. Acesso em: 16 jun. 2022.
- ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. 6ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- _____. *Seis passeios pelo bosque da ficção*. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.
- ELLESTRÖN, Lars. *As modalidades de mídia II: um modelo expandido para compreender as relações intermidiais*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2021.
- IRMANDADE (seriado da televisão). Direção: Pedro Moreli. Elenco: Naruna Costa, Seu Jorge, Pedro Wagner, Lee Taylor, Danilo Grangheia, Hermila Guedes, Wesley Guimarães. Brasil; Produtora: Netflix, 2019.
- MELO, Patrícia. *Fogo-Fátuo*. 1ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.
- RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, intertextualidade e ‘remediação’: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thaís F. Nogueira. *Intermedialidade e estudos interarte: desafios da contemporaneidade*. Belo Horizonte: UFMG, 2012. p.15-46.
- SASSE, Pedro. *As narrativas criminais na literatura brasileira*. 2019. Tese (Doutorado em Estudos de Literatura) Instituto de Letras, Universidade Federal Fluminense, Niterói. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/10095>>. Acesso em: 20 jun. 2022.
- Trilha sonora de Irmandade vai de Racionais MC’s ao pagode. Z Matérias. Disponível em: <<https://kondzilla.com/m/trilha-sonora-de-irmandade-vai-de-racionais-mcs-ao-pagode>>. Acesso em: 27 de maio 2022.
- VERGÈS, Françoise. *Uma teoria feminista da violência*. São Paulo. Ubu Editora, 2021.

INVESTIGAÇÕES DO INCONCEBÍVEL: UMA ANÁLISE DA TRANSPOSIÇÃO DAS FÓRMULAS DA *WEIRD FICTION* PARA A CINEMATOGRAFIA EM *TRUE DETECTIVE*.

Ubirajara Lopes da Cunha Junior

Introdução

Originário da literatura, o gênero *weird* vem se tornando cada vez mais pervasivo na cultura pop, como um todo. Um dos métodos de identificar essa influência é notar o aumento gradativo de lançamentos recentes de exemplares do gênero, ou de obras com fortes menções a ele em outras mídias. Dentre elas, podemos citar obras cinematográficas de longa metragem como *Prometheus* (2012), de Ridley Scott, *O Culto* (2017), de Justin Benson e Aaron Moorhead, *Aniquilação* (2018), de Alex Garland, – adaptação da obra homônima de Jeff Vandermeer –, *Campo do Medo* (2019), de Vincenzo Natali, – também adaptada de uma obra homônima, mas de Stephen King –, etc; as séries recentes de muito sucesso *Stranger Things* (2016), da 21 Laps Entertainment, e *Lovecraft Country* (2020), de Misha Green, Jordan Peele e J.J. Abrams; até mesmo jogos de videogame como *Call of Cthulhu* (2018), da Focus Home Interactive, – uma nova transposição de uma das mais influentes obras de H.P. Lovecraft – e *Baldur's Gate III* (2020), da Larian Studios; entre outras.

Uma obra que também apresenta características do gênero, igualmente recente, porém muito menos óbvia, é a primeira temporada¹ da série *True Detective* (2014). Criada e coproduzida por Nic Pizzolatto, é uma história policial com vínculos muito claros com gêneros da literatura criminal bem estabelecidos como o *hardboiled* e o *neo-noir* e que, mais precisamente, se

1 Até então, a série apresenta 3 temporadas – a segunda lançada em 2015 e a terceira em 2019 –, no entanto, os temas e a história não apresentam vínculo aparente entre elas, até por isso, somente a primeira temporada será analisada neste artigo.

enquadra na vertente conhecida como *metaphysical detective stories*, cuja estrutura costuma apresentar algumas das seguintes características, conforme asseveram Merivale e Sweeney (1999, p. 8):

(1) o detective derrotado, seja ele um detetive da força policial ou particular; (2) o mundo, cidade, ou texto como um labirinto; (3) a carta roubada, o texto em moldura, o *mise en abyme*, restrição textual ou o texto como um objeto; (4) a ambiguidade, ubiquidade, estranheza da significância, ou pura ausência de significado das provas e evidências; (5) a pessoa desaparecida, o “homem na multidão”, o sósia, e a identidade perdida, roubada, ou trocada; e (6) a ausência, falsidade, circularidade, ou natureza autoderrotada de qualquer tipo de encerramento para a investigação.² (p. 8 – tradução nossa)

Embora seja uma das mais recentes vertentes da ficção detetivesca e, assim, explore muitas das fórmulas do gênero, seus principais tropos desvirtuam características basilares de suas antecessoras. O foco deixa os pormenores da investigação e a construção de um lastro lógico perfeitamente coerente e se volta à psique do detetive e aos aspectos dela que nublam a possibilidade de confirmação dos indícios surgidos. Dessa forma, os eventos narrados tornam-se difíceis de entender. Por sua filiação e pela forma como a obra adota vários desses aspectos, a série acaba se aproximando da *weird fiction* e faz uso de diversos elementos de sua tradição como modo de subversão da tradição detetivesca.

Dos muitos caminhos que se poderia seguir no estudo desse diálogo entre a *metaphysical detective story* e o *weird*, opta-se, aqui, por uma análise intermediária, privilegiando os processos envolvidos na transposição das fórmulas literárias tradicionais do *weird* para as mídias visuais, mais especificamente a TV. Para isso, se fez útil a apresentação da vertente do detetive metafísico, à qual TD³ mais se alinha, posto que, no decorrer do texto, recorreremos a ela para apoiar alguns de nossos argumentos.

Pretendemos, assim, analisar a obra, seus temas e estruturas à luz de temas e tropos típicos do *weird*, além de demonstrar algumas estratégias uti-

2 No original: “(1) the defeated sleuth, whether he be an armchair detective or a private eye; (2) the world, city, or text as labyrinth; (3) the purloined letter, embedded text, *mise en abyme*, textual constraint, or text as object; (4) the ambiguity, ubiquity, eerie meaningfulness, or sheer meaninglessness of clues and evidence; (5) the missing person, the “man of the crowd,” the double, and the lost, stolen, or exchanged identity; and (6) the absence, falseness, circularity, or self-defeating nature of any kind of closure to the investigation”.

3 Doravante utilizaremos a sigla TD para nos referirmos à série *True Detective*.

lizadas pela filmografia para a construção da atmosfera e produção de alguns efeitos estéticos similares aos do gênero. Isso, tendo como base comparativa a tradição *weird*, com destaque àquelas cuja intertextualidade com a série é explícita: o conto “O habitante de Carcosa” (2008[1886]), de Ambrose Bierce, e a antologia de contos *O rei de amarelo* (2014[1895]), de Robert W. Chambers; além da produção ficcional e teórico-crítica de H.P. Lovecraft, em especial com “O Chamado de Cthulhu” (2018[1928]) – obra selecionada por suas similaridades com a série e por sua ampla difusão.

Por fim, cabe ressaltar que as obras mencionadas no início do texto, em maior ou menor grau, são exemplares mais explicitamente afins ao gênero *weird* do que *TD* – por mais que o gênero seja de difícil definição e que haja muita variação quanto ao entendimento de quais seriam os tropos mais relevantes para atestar o pertencimento das obras a ele. No entanto, a importância de se analisar *TD* pelo prisma dos tropos da *weird fiction* reside justamente em sua singularidade enquanto exemplar limiar entre gêneros, o que faz dela um objeto de análise ideal, tanto para refletir justamente sobre os limites do *weird* e da ficção detetivesca quanto para apreciar estratégias mais diversificadas de apresentação das temáticas e de busca dos efeitos estéticos típicos desses gêneros.

A matéria prima *weird*

Em sua obra *Knowing Fear: Science, Knowledge and the Development of the Horror Genre* (2008), Jason Colavito oferece uma definição concisa da fonte de horror típica da *weird fiction*⁴:

Esta ramificação do horror, a qual chamo de horror cósmico baseado em seu emprego por H.P. Lovecraft, tipicamente trata de entidades e experiências que transcendem indivíduos, sociedades, culturas inteiras, ou mesmo a própria humanidade. [...] O horror cósmico representa o medo do indivíduo de perder a si mesmo em face de forças maiores, além de seu controle.⁵ (p.161 – tradução nossa)

4 O gênero recebe a denominação de *weird fiction*, em boa medida, em virtude do nome do veículo que mais ajudou em sua difusão, a revista *Weird Tales*. Colavito considera o termo horror cósmico baseado em H.P. Lovecraft, como ele mesmo afirma, mas também por seu trabalho delimitar os gêneros em função da fonte do horror.

5 No original: “This breed of horror, which I am calling cosmic horror after H. P. Lovecraft’s usage, typically deals with entities and experiences that transcend individuals, societies,

Essa é uma definição arquetípica do gênero, no entanto, a dificuldade de se definir o *weird* se dá justamente pelo fato de muitas obras se desviarem desse modelo ou se ligarem a ele de maneiras bastante sutis. Apesar desse trecho estar conforme o padrão lovecraftiano, o próprio H.P. Lovecraft reconhece a diversidade do horror cósmico em seu memorável tratado *O Horror Sobrenatural na Literatura* (1987[1927]), quando afirma:

Naturalmente não podemos esperar que todos os contos de horror se conformem de modo absoluto a um modelo teórico. As mentes criadoras diferem entre si, e as melhores tessituras têm seus pontos fracos. Ademais, grande parte do que há de melhor em horror é inconsciente, aparecendo em fragmentos memoráveis dispersos em material cujo efeito de conjunto pode ser de naipe muito diferente. O mais importante de tudo é a atmosfera, pois o critério final de autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação. (n.p)

Com toda a variação, o que parece ser o ponto central do *weird* é a criação da atmosfera. Uma atmosfera que crie uma apreensão crescente quanto ao desconhecido, estimulada por medos inconscientes gravados em nosso cérebro desde tempos imemoriais, e que gere a sensação de que forças tétricas incompreensíveis possam estar agindo fora dos limites do nosso conhecimento. É o caso das obras, às quais faremos referência, “O habitante de Carcosa”, “O chamado de Cthulhu” e os contos de *O rei de amarelo*.

A mais antiga delas, “O habitante de Carcosa”, conta a experiência de um homem que desperta em uma região erma, sem saber como foi parar lá. As memórias dele são de um momento em que estava acamado, febril, ele conjectura a possibilidade de estar alucinando. Conforme vaga pela região árida, algumas ameaças se apresentam e todas as características do ambiente manifestam uma aparência agourenta. Aos poucos, o personagem percebe que não sente nada e que todos os seres com os quais se depara parecem ignorá-lo. Pouco antes do final, se abrem as nuvens pesadas que cobriam a região por todo o tempo, revelando, na escuridão absoluta dos céus, Aldebarã e as Híades como prenúncio de uma revelação aterradora. A partir daí, o personagem observa ao seu redor raízes robustas de árvores que se formam ao redor de uma lápide de pedra antiga, onde estava escrito o seu nome com as datas de seu nascimento e morte. Então, ele percebe que vagava pelas ruínas

whole cultures, or even humanity itself. [...] Cosmic horror represents the individual's fear of losing himself in the face of larger forces beyond his control”.

nas de sua cidade ancestral, Carcosa, quando nos é revelado que essa narrativa era a psicografia do relato de um espírito.

A princípio, esse conto parece lidar com os medos de uma pessoa perdida numa região hostil, assim como o desfecho, a olhos menos atentos, dá a impressão de que se trata meramente de uma história de fantasmas. Contudo, sua veia *weird* jaz no pavor em se defrontar com o fim e esquecimento de sua civilização, para além, do mundo como o conhecemos. A rispidez dos elementos naturais e a culminante aparição dos astros reforçam, de maneira simbólica, a noção da indiferença cósmica – segundo a qual o ser humano seria mera poeira, desimportante, na ordem universal.

Alguns anos após o lançamento do conto de Bierce, é publicada a obra que provavelmente é a mais famosa de Chambers, *O Rei de Amarelo*, uma compilação de dez contos, quatro dos quais são relevantes para este trabalho: “O reparador de reputações”, “A máscara”, “No Pátio do Dragão” e “O Emblema Amarelo”. Uma vez que os demais não fazem menção ao Rei de Amarelo e possuem características bastante distintas – por mais que haja indícios de que pertençam à mesma diegese –, optamos por deixá-los de fora dessa análise.

Ainda que se resolvam de formas diversas, as histórias constroem uma atmosfera similar de crescente ansiedade e paranoia – em algumas, levando à completa psicose – cujo vetor é um livro chamado *O rei de amarelo*. Este livro contém um texto dramático, do qual nos é mostrado apenas vislumbres, mas que é de um teor tão subversivo que sua publicação é tida como a liberação de uma maldição sobre o mundo. Sua presença e a hipótese de lê-lo gera um misto de apreensão e atração pelo proibido. Aqueles que, por se renderem a essa atração ou por infortúnio do acaso, acabam lendo o misterioso texto caem em desgraça.

Chambers faz um jogo muito perspicaz com o estrato metadieético⁶ da narrativa (cf. GENETTE, s.d., p. 230) – ao introduzir um artefato literário

6 A metadiegeese, nos termos de Genette, é uma outra diegese encaixada na diegese original da obra. Isso é normalmente feito através das narrativas em moldura, em que o foco narrativo volta-se aos eventos da metadiegeese, em alguma medida alheios ao mundo diegético original. Há uma grande variedade de formas de se trabalhar o extrato metadieético, algumas das quais estão presentes neste trabalho. É importante ressaltar, no entanto, que a forma utilizada por Chambers se diferencia muito das demais obras, no sentido que, em sua obra, ela é usada como um mecanismo de ocultação, não há narração direta de eventos interiores àquela diegese, a informação que temos provém de poucos excertos esparsos e de comentários desconexos dos próprios personagens.

dentro de outro – que nos leva a duas considerações necessárias: [1] acerca do papel do livro amarelo como um alerta quanto aos perigos da difusão de certas ideias em obras literárias; [2] sobre o livro como vetor do pavor cósmico.

Carlos Orsi, em sua introdução a *O Rei de Amarelo*, cogita a possibilidade de que a adição do *mise en abyme*⁷ na forma de um livro amarelo seja uma menção às publicações decadentistas que geravam muita controvérsia na sociedade do final do século XIX. De fato, a maioria dos personagens da obra eram jovens artistas que viviam em Paris. Não é difícil conceber que alguém com um viés mais conservador imaginasse que jovens em ambientes moralmente degenerados se perdessem na devassidão. Nesse sentido, o que seria melhor para a completa corrupção de uma mente despreparada do que os escritos decadentistas? Poucos anos antes de Chambers, Oscar Wilde narrou um destino similar para seu jovem Dorian Grey, que inicia sua queda ao receber do sórdido Lord Henry um livro amarelo pretensamente capaz de revelar verdades libertadoras. Isso indica que, mesmo sendo um decadentista, o próprio Wilde reconhecia os danos que a literatura decadente poderia causar a uma mente despreparada. Orsi descreve a peça como a obra decadente perfeita:

A cor das roupas rasgadas do Rei não foi escolhida por acaso: a peça, da qual temos apenas vislumbres, é a epítome, a realização final do projeto decadente. Seu autor, cujo nome jamais é revelado, foi tão bem-sucedido na criação de *un frisson nouveau*, tão radical, que a própria beleza do texto se converte em uma maldição para quem o lê. (CHAMBERS, 2008, n.p)

Parece haver em Chambers um misto de admiração pelos predicados artísticos dos decadentistas e receio quanto às suas temáticas. O perigo da leitura de um texto decadente é extrapolado a dimensões cósmicas: ele apresenta uma verdade artística e uma moral tão perniciosa que a mente daqueles que o leem é permanentemente danificada. Assim, a loucura apresentada pelos personagens faz com que nos questionemos se a experiência cósmica que vivenciam os enlouquece, ou se ela é fruto de alucinações. De uma forma ou de outra, o Rei de Amarelo é evocado – sendo ele um símbolo sublime de corrupção moral e mental – e o personagem passa a viver em um mundo limiar

⁷ Embora o termo *mise en abyme* possa gerar controvérsias por conta da ausência de exposição da metadiege na obra de Chambers, é o termo utilizado por Orsi.

entre o nosso e Carcosa⁸ – o mundo do Rei de Amarelo –, vagando tal qual o espectro da obra de Bierce.

Similarmente, Lovecraft prezava uma postura sexual comedida. Muitas de suas obras apresentam um legítimo repúdio a tabus sexuais como a endogamia, o que era mostrado como uma forma de degeneração monstruosa, geralmente praticada por indivíduos em conluio com cultos obscuros e entidades cósmicas. Um bom exemplo disso é “O Horror de Dunwich”, em que uma família geneticamente depurada pelas gerações de reprodução incestuosa invoca seres ancestrais por meio de um ritual no qual sua filha mais nova engravida do antigo Yog-Sothoth⁹.

Uma das obras mais famosas de Lovecraft é “O Chamado de Cthulhu”, história que tem a investigação como um aspecto crucial da narrativa – o que é bastante comum em obras *weird*, em especial as de Lovecraft. Logo de início, a obra se define como uma narrativa em moldura: “Encontrado entre os papéis do falecido Francis Wayland Thurston, de Boston.” (2019, n.p) Thurston, protagonista da investigação, por sua vez, recebera uma herança do tio avô, um eminente pesquisador que morrera em circunstâncias estranhíssimas. Daí, a narrativa se divide em três partes com descobertas que se complementam – todas elas baseadas em documentos ou relatos encontrados, porém nunca vivenciadas por Thurston. A primeira revela informações preliminares que dão conta de um misterioso ídolo de argila, estranhos sonhos relatados por artistas – pessoas cuja criatividade as fazia mais sensíveis aos contatos das forças cósmicas –, além de alguns detalhes da própria morte de seu tio. Na segunda, é destrinchada a empreitada de Legrasse, um inspetor de polícia que desbarata cultos ancestrais nos pântanos da Luisiana que coincidiam com os de outras regiões ermas de lugares como Filipinas, Haiti e Groenlândia – são mencionados cultos satânicos e orgias vodu. Além do mais, é encontrada, em posse de um dos cultistas, uma estátua similar ao ídolo que seu tio avô portava. Em seguida, a terceira

8 Vale lembrar que não é só o termo Carcosa que Chambers empresta de Bierce. O autor também faz uso de Hastur, Hali e até menciona Aldebarã e as Híades, que são possivelmente o lugar onde está o reino do Rei de Amarelo. Posteriormente, H.P. Lovecraft também incorpora alguns desses elementos em sua obra. Em “Sussurros na Escuridão” (1931), Hastur é mencionado como uma entidade cósmica pertencente a uma raça antiga de seres alienígenas, além de os sussurros que o personagem ouve – de conteúdo inominável – se assemelharem aos sussurros do Rei de Amarelo que os personagens de Chambers ouvem em sua perturbação mental.

9 Assim como Cthulhu, Yog-Sothoth é uma das principais e mais poderosas entidades cósmicas que compõem o panteão monstruoso lovecraftiano.

parte conclui o conto com os relatos inacreditáveis dos sobreviventes de um navio cargueiro, o que se deu em concomitância com diversos surtos e visões ao redor do mundo. Os tripulantes encontraram uma ilha jamais vista na região, em que se encontravam as ruínas colossais de uma cidade com uma lógica arquitetônica não euclidiana, onde se deparam com o grande ancião Cthulhu. Neste trecho, as descrições que são feitas da monstruosidade, em sua maioria, são imprecisas e sugerem uma compleição amorfa. Somente um dos marinheiros sobrevive tempo o bastante para fugir e relatar, morrendo não muito depois. Ao que tudo indica, todos aqueles que sabiam muito sobre o caso, inclusive o próprio Thruston, foram assassinados pelos cultistas como uma forma de queima de arquivo.

Esse conto ostenta algumas das características típicas da prosa *weird* lovecraftiana. Lovecraft acreditava que o desenvolvimento científico e a expansão das fronteiras da área conhecida do universo nos tornaram anestesiados quanto à ação das forças do desconhecido. Isso significa que povos mais primitivos (ou cientificamente menos desenvolvidos) tenderiam a ser mais suscetíveis a observar pretensas ações do sobrenatural, explicando, assim, os fenômenos desconhecidos para eles através da superstição e da religião. Por sua convicção materialista, Lovecraft decide retratar os fenômenos e entidades inexplicáveis que originaram os mitos e os folclores por meios que considerava menos infantis. Ele passa a fazer uso dos elementos culturais como religiões, seitas, cultos, folclores, mitos e lendas, além dos símbolos e entidades inerentes a essas crenças, de maneira propositalmente esvaziada, sem detalhes, de modo que sejam reveladas, no decorrer da obra, verdades aterradoras que jaziam ocultas por detrás deles. É o que acontece em *O Chamado de Cthulhu*, todos os cultos satânicos, voduns e simbologias ocultavam o contato com uma raça ancestral de entidades cataclísmicas há muito esquecidas, ao passo que tinham seus credos originais ignorados.

Ainda com relação à sensibilidade, Lovecraft acreditava que alguns de nós, por algum aspecto constitutivo de nossos cérebros, seríamos mais suscetíveis a esse pavor ancestral ao desconhecido. Esse poder imaginativo não só nos tornaria mais suscetíveis aos efeitos estéticos relacionados ao horror cósmico, como mais propensos ao campo artístico, visto que nos tornaria mais criativos. É o que vemos neste conto, em que são justamente os pintores aqueles que percebem o chamado do Cthulhu, por meio de sonhos perturbadores e acabam por recriá-los em sua arte.

Isso explica um aspecto da noção de indiferença cósmica como concebida por Lovecraft: tudo o que clarifica as verdades ocultas do universo de uma maneira, a seu ver, pueril, ou que possa atenuar a pequenez de nossa relevância na ordem universal, é completamente descartado, ao passo que são apresentadas, em seu lugar, as verdades atrozes que jaziam ocultas por detrás do eufemismo dos mitos.

True Detective* e a perfeita atmosfera *weird

A primeira temporada de *True Detective* é protagonizada por uma dupla de policiais da Luisiana – Rustin Cohle, interpretado por Matthew McConaughey, e seu parceiro Martin Hart, interpretado por Woody Harrelson. Os dois são representantes de arquétipos distintos: Hart é o típico detetive *hardboiled*, demonstrando um bom senso de justiça, que acaba fazendo com que ele confronte a condescendência do sistema para combater a corrupção de figuras poderosas. Ele apresenta, ainda, a típica fraqueza por mulheres dos detetives de Chandler e Hammett, o que o levará a destruir seu casamento. Cohle, por sua vez, se assemelha ao padrão das *metaphysical detective stories*. Traumatizado pela perda trágica de sua filha criança e consequente fim de seu matrimônio, abraçou uma filosofia pessimista que passa todo o curso da série verbalizando – característica do gênero – e que, em última instância, o inclina à autodestruição – resultando em distúrbios psicológicos e envolvimento com drogas. Cohle é metódico e possui uma mente brilhante, capaz de enxergar padrões que os demais não conseguem, além de ser portador de uma pretensa hipersensibilidade que o leva a ter algumas visões e sensações sinestésicas.

A narrativa se passa em dois arcos: um centrado no passado, nos acontecimentos de 1995 e de 2002; e outro no presente, em 2012. Os acontecimentos passados são relatados em depoimento à polícia por Cohle, Hart e, uma parcela menor, por Maggie (ex-esposa de Hart, interpretada por Michelle Monaghan), de sorte que os eventos apresentados são filtrados pelas percepções desses personagens. O primeiro arco conta a investigação dos fatos a partir da descoberta do corpo de Dora Lange, uma prostituta encontrada morta com sinais de abusos sexuais e cercada de elementos utilizados em rituais pagãos – além de ter uma espiral desenhada nas costas. Daí, inicia-se a criação de um lastro lógico que passa pela descoberta de outros casos de desaparecimento e abuso, envolvendo mais símbolos pagãos. A investigação conduz aos suspeitos Reggie e Dewall Ledoux e, conforme avança e as suspeitas se confirmam,

culmina num embate fatal. Com a morte dos dois culpados, o caso parece estar encerrado, até que, em 2002, Cohle descobre indícios de que os dois não agiam sozinhos. A relação dos parceiros, que já era repleta de desentendimentos, se deteriora e, após uma briga, Cohle se demite e desaparece.

O arco final tem início quando, após os depoimentos, Cohle procura Hart para uma conversa e revela que eles haviam deixado um trabalho inacabado. Por conta da mágoa entre os dois e da dúvida incutida pelos detetives que os interrogaram, Hart hesita em confiar no antigo companheiro. No entanto, ele possuía uma prova cabal, uma chocante fita – cujo conteúdo pouco nos é mostrado –, na qual os abusadores gravaram os rituais e o abuso que perpetraram contra menores. Cohle revela que passou todos esses anos investigando por conta própria uma enorme quantidade de casos de desaparecimento nas regiões dos pântanos que pareciam padronizados demais para serem coincidentes. Tal investigação traça uma complexa rede de envolvidos, incluindo figuras poderosas como os Tuttle, cujos colégios religiosos serviam de pontos de captação dos menores, processo sempre acobertado pelas autoridades corruptas da região.

Os dois tornam a colaborar e, por conta de indícios antigos do desaparecimento da menina Marie Fontenot, descobrem mais um dos envolvidos, Billy Childress – filho bastardo de um dos patriarcas da família Tuttle. A busca por Childress os leva a ruínas abandonadas no meio do matagal, um lugar labiríntico e cheio de raízes grossas que o assassino chamava de Carcosa. Lá, Cohle encontra a efígie do Rei de Amarelo e os parceiros têm seu embate final com Childress, que demonstra uma resistência sobre-humana. Antes que possam abatê-lo, eles sofrem sérios danos, despertando, posteriormente, no hospital. Por fim, a história se encerra com um diálogo em que os detetives ponderam alguns detalhes do caso, sua experiência, o que os leva a questionar suas convicções.

A princípio, a trama da série não parece oferecer boas razões para uma associação direta com o *weird*, tratando, em última instância, de um crime ordinário, apesar de perturbador. Como mencionamos anteriormente, é a construção da atmosfera que nos dá o melhor indício do caráter *weird* em uma obra, e é justamente essa uma das maiores preocupações – e virtudes – que a narrativa de *TD* demonstra desde as primeiras cenas da série. Brian R. Hauser utiliza a delimitação feita por Lovecraft, em uma de suas passagens mais famosas, para explicar como essa construção ocorre em mídias fílmicas.

Gostaria de ilustrar os três componentes do *weird*: o pavor, o sobrenatural, e a seriedade. A totalidade da atmosfera, na história, deve ser de pavor, e isso conflita com a mais popular (e reconhecidamente mais bem-sucedida financeiramente) fórmula que enfatiza o horror gráfico e efeitos de susto. O pavor é uma apreensão generalizada produzida pela antecipação de alguma ruína ainda incógnita. O pavor é quieto, lento e inexorável (e podemos todos concordar que quieto, lento e inexorável não é o que compõe um *blockbuster*)¹⁰. (HAUSER, 2018, p. 204 – tradução nossa)

Conforme previsto por Lovecraft, os componentes basilares do *weird* são [1] o pavor – instigado pela atmosfera –; [2] o sobrenatural – embora o excerto não explique, não é necessário que haja de fato um evento sobrenatural, mas que a mera possibilidade seja um incômodo constante –; [3] e é necessário que isso se dê com absoluta seriedade – o que afasta essas narrativas de uma parcela considerável das produções cinematográficas de horror, visto que é muito comum a incidência de comicidade e ironia em diversos de seus nichos. O pavor se desenvolve de maneira quieta, lenta e inexorável, basicamente o oposto de grande parte da produção de horror – incluindo muitas obras que comungam da tradição lovecraftiana¹¹ – já que os filmes desse gênero tendem a ser expositivos ou se valerem mais da presença de seus monstros, assassinos ou quaisquer formas de horror que apresentem; enquanto obras *weird* por excelência, ao primarem pelo pavor, tendem a postergar a revelação de agentes aterrorizantes ocultos – ou mesmo nunca revelá-los. (cf. HAUSER, 2018, p. 241-2) Assim, se faz necessária uma teoria que contemple o estudo das fórmulas que oferecem essas características à narrativa, de modo que se delimite com um pouco mais de clareza a distinção entre o engendramento desse tipo de horror e do que Lovecraft considerava uma forma mais mundana.

10 No original: “I want to highlight the three necessary components of the weird: dread, the supernatural, and seriousness. The overall atmosphere in the story should be one of dread, and this runs counter to perhaps a more popular (and admittedly more financially successful) formula that emphasizes graphic horror and startle effects. Dread is the generalized apprehensiveness produced by the anticipation of some as-yet-unseen doom. Dread is quiet, slow, and inexorable (and we can probably all agree that quiet, slow, and inexorable do not make a blockbuster).”

11 Segundo S.T. Joshi, boa parte da produção ficcional do próprio H.P. Lovecraft não segue à risca alguns dos padrões definidos por ele mesmo como necessários para uma boa literatura de horror sobrenatural. Mais ainda, há uma confusão conceitual, por parte de Lovecraft, quanto à utilização do termo sobrenatural, uma vez que ele mesmo é adepto da explicação da natureza dos eventos pretensamente sobrenaturais por meio da ficção científica.

Com vistas aos aspectos mais gráficos do gênero, Noel Carroll desenvolveu uma teoria completa acerca do efeito estético do que chama de *art-horror*¹², ou horror artístico, baseada, em grande medida, na produção cinematográfica. Para o autor, tal efeito é centrado na figura do monstro de horror, proposta que acaba criando uma lacuna nos casos em que essa emoção é suscitada não por criaturas terríveis, mas por situações ou eventos. Nesse caso, sugere Carroll:

Há uma distinção importante entre este tipo de história – a qual pretendo chamar de contos de pavor – e as histórias de horror. O evento insólito culminante em tais histórias causa um senso de inquietude e temor, talvez por ansiedade momentânea e mau agouro. Esses eventos são construídos para guiar retoricamente o público ao ponto em que comece a considerar a ideia de que inconfessas, desconhecidas e talvez ocultas e inexplicáveis forças governem o universo. Ao passo que o *art-horror* envolve a repulsa como um aspecto central, o mesmo não é verdadeiro para o que podemos chamar de *art-dread*. É provável que o *art-dread* mereça uma teoria própria, embora eu não tenha uma em mãos.¹³ (CARROLL, 1990, p. 42 - tradução nossa)

Cynthia Freeland (2004), autora que tem contribuído para o desenvolvimento dessa teoria, discorda que o *art-dread*, ou pavor artístico, se diferenciaria do *art-horror* por ser necessariamente uma reação do público a eventos. Para ela, mesmo seres monstruosos não apresentariam ameaça se assim não fossem construídos pelo roteiro – o que também tornaria o *art-horror* dependente de eventos. O crucial para o *art-dread* é que a obra consiga criar uma atmosfera que torne palpável a existência de uma ameaça terrível, mas incógnita, incerta ou mesmo inexplicável. (p.195-6) Com esse propósito, em uma mídia fílmica, tão relevantes quanto os eventos em si, são outros aspec-

12 Grosso modo, *art-horror* é uma teoria do horror que dá conta da nossa reação física e psicológica quanto às diversas representações de monstruosidade físicas. Carroll considera a sua teoria, que dá conta dos elementos causadores desse efeito, como baseada em entidades. (cf. CARROLL, 1990)

13 No original: “there is an important distinction between this type of story—which I want to call tales of dread— and horror stories. The uncanny event which tops off such stories causes a sense of unease and awe, perhaps of momentary anxiety and foreboding. These events are constructed to move the audience rhetorically to the point that one entertains the idea that unavowed, unknown, and perhaps concealed and inexplicable forces rule the universe. Where art-horror involves disgust as a central feature, what might be called art-dread does not. Art-dread probably deserves a theory of its own, though I do not have one ready-to-hand.”

tos cinematográficos como a “imagética, iluminação, edição, som, música, atuação e afins”¹⁴. (p.196 - tradução nossa)

A autora define o efeito estético do *art-dread* como:

uma emoção de pavor evocada pela reação a uma obra de arte. Para obras de arte evocarem e sustentarem uma emoção de *art-dread*, elas devem retratar um encontro com algo terrível e incômodo que é também profundo, obscuro e difícil de compreender. Pode haver indicações de que há um agente aterroizante à espreita, e não é necessário de que seja um monstro repulsivo. Pode permanecer incerto, mesmo, se há qualquer agente envolvido na ameaça.¹⁵ (p. 193 – tradução nossa)

Esse efeito está relacionado a aspectos comumente muito sutis da obra, seria uma reação do público às sugestões da narrativa de que pode haver algum perigo desconhecido à espreita. Não é necessário que esteja de fato acontecendo algo para que estejamos sujeitos a essa sensação, um simples foco de câmera em uma mata escura poderia ser o suficiente para suscitar o pavor – mesmo que, na verdade, aquela mata não ocultasse nenhum perigo em particular. Enquanto o horror, conforme conceitualizado por Carroll, seria a reação cognitiva a um ente definido, o pavor é relacionado a objetos muito mais vagos, indefinidos ou mesmo abstratos, de modo que o pavor parece ser uma reação mais irracional do que o horror. Afinal, qualquer um é capaz de explicar objetivamente a ameaça de Jason Voorhees e sua faca afiadíssima ou o nojo que o corpo putrefato de um zumbi incute, para definir o medo do escuro, no entanto, é necessário um bocado de abstração e conjectura para se chegar a conclusões, na melhor das hipóteses, especulativas.

Por fim, vale pensar aqui como as diferentes configurações das modalidades da mídia escrita e visual (cf. ELLESTRÖN, 2021) afetam a produção desses efeitos estéticos. Pensando especificamente na modalidade semiótica, a natureza simbólica da linguagem escrita facilita a obstrução de sentidos que serve de base para que a literatura *weird* cause esse efeito de pavor. Já no caso das mídias visuais, cujos signos são predominantemente icônicos e indiciais, é muito mais difícil evitar uma exposição direta dos elementos do

14 No original: “imagery, lighting, editing, sound, music, acting, and the like”

15 No original: “Art-dread is an emotion of dread evoked by or in response to an artwork. For artworks to evoke and sustain an emotion of art-dread, they must depict an encounter with something terrible or unsettling that is also deep, obscure, and difficult to comprehend. There may be hints of a terrifying agent out there, but it need not be a repulsive monster. It can remain uncertain whether there is any agent involved in the threat at all.”

mistério, tornando necessário recorrer a outros meios de restrição de informação. Focos de câmera que não permitam o público a ver o mesmo que os personagens; adição de elementos cênicos incompreensíveis ou que remetam ao sobrenatural; representações de vastidões sublimes; uso de coberturas que ocultem a natureza de possíveis ameaças como escuridão, árvores ou superfícies aquáticas; manutenção do foco na percepção de personagens mentalmente abalados: todas essas são estratégias cinematográficas úteis para instigar o efeito estético do *art-dread*. Com isso em mente, a observação dessas ferramentas e de como elas afetam a construção da atmosfera geral da obra será preponderante para compreendermos os *modi operandi* utilizados em *TD* para incorporar um tom *weird* intrínseco a uma narrativa criminal, assim como para compreendermos a prática da transposição midiática do gênero.

A indiferença cósmica e o labirinto sem um centro

Faz-se aqui necessária uma digressão para contemplar um elemento puramente narrativo, mas que é central para a construção dessa atmosfera de pavor: a filosofia que Cohle professa e como ela pauta a visão de mundo na série. Cohle é um agente de intertextualidade explícito com a filosofia pessimista¹⁶ lovecraftiana – a indiferença cósmica¹⁷. Nas obras de Lovecraft, essa filosofia se demonstrava por meio da inevitabilidade da derrota no embate dos seres humanos com as entidades cósmicas, assim como pelo vazio deixado pela ausência de Deus e de um propósito maior para a vida. Em *TD*, Cohle vocaliza essas crenças, o que nos condiciona a crer que os eventos se direcionam a um fim terrível, mais ainda, pela filiação da série à vertente *metaphysical detective story*, na qual a percepção e a crença do detetive moldam os rumos da narrativa, os acontecimentos tendem a ser muito mais sombrios e projetar pouquíssima esperança.

A primeira das muitas vezes que Cohle expõe suas concepções é em uma conversa com Hart, ele afirma:

16 Essa filosofia pessimista também coaduna perfeitamente com a visão de mundo desesperançosa comum do detetive *noir*.

17 Segundo CLÜVER (2007), um dos processos de intermedialidade é o de referências intermidiáticas, no qual uma mídia incorpora “textos específicos ou qualidades genéricas de uma outra mídia.” (2011, p. 17) Esse processo ocorre, em *TD*, nas divagações filosóficas de Cohle, na incorporação de elementos *weird* e na inserção do *mise en abyme* nos moldes da ficção de Chambers – conforme discutiremos a seguir.

COHLE: Eu acho a consciência humana um trágico erro na evolução, nos tornamos muito autoconscientes. Acho que a natureza criou um aspecto de si separado dela mesma, uma criatura que não deveria existir pela lei da natureza. [...]

Nós somos objetos que agem sob a ilusão de termos um ser, uma criação de experiência sensorial e sentimento, programados com total certeza de que cada um de nós é um alguém, mas na verdade, ninguém é ninguém. [...]

A única coisa honrosa que nossa espécie pode fazer é negar nossa programação e parar de se reproduzir, andar lado a lado com a extinção. Uma última noite, irmãos e irmãs confabulando um difícil acordo. (THE LONG, S01E01, 2014, 16:05 – 17:05)

Esse excerto ilustra bem a orientação filosófica do detetive, similar ao materialismo de Lovecraft. Como toda ideologia materialista, afasta a possibilidade de entes metafísicos, assim como a aspiração humana à divindade, nos termos do dogma religioso da imagem e semelhança com o Criador, para quem teríamos um papel especial na ordem universal. O escárnio de Cohle a essa ideia fica evidente durante a visita que os parceiros fazem a uma tenda religiosa, quando ele questiona a capacidade intelectual dos fiéis e ironiza a necessidade que eles sentiriam em criar contos de fadas para confortar sua existência medíocre.

Curiosamente, mesmo que o personagem seja esse representante direto do materialismo lovecraftiano, também cumpre a função de sensitivo. Por diversas vezes ele pressente a malignidade oculta na região por meio de sensações sinestésicas, além dos diversos eventos insólitos que presencia – mas que se confundem com alucinações em virtude da deterioração de seu estado psíquico – isso, mais uma vez, o conforma à posição paradoxal do detetive metafísico.

Une-se a essa indiferença cósmica outra estratégia lovecraftiana para composição da atmosfera *weird*: a utilização de símbolos de diversos cultos e folclores esvaziados de seu sentido primordial – em especial os menos conhecidos pelo público padrão –, para gerar uma aura de misticismo e estranhamento que depois viria a ser subvertida por uma explicação original e, para Lovecraft, mais racional.

Figura 1: Símbolos e rituais pagãos



Fonte: True Detective, HBO, 2014.

Por diversas vezes, os detetives encontram objetos incomuns como as redes do diabo – armações com galhos em forma de pirâmide com base triangular como a esboçada na primeira imagem – e as coroas de galhadas – ornamentos de cabeça comuns dos cultos e folclores celta (fig. 1). Outros símbolos eram expostos de forma arbitrária – como as tatuagens no corpo de Reggie Ledoux –, na maioria dos casos, não mantendo um nexo de coerência, mesmo entre si (fig. 1).

Os primeiros símbolos surgem como indícios de que os crimes eram praticados por cultistas, ligados a ritos que jamais são explicados à luz dos próprios credos ou detalhados de qualquer forma pela qual possamos conhecê-los mais a fundo. Ao invés disso, são apresentados, tal qual os símbolos, de forma esvaziada de quaisquer de seus significados originais, ocultando verdades distintas daquelas que imaginaríamos fundamentá-los. A fala de Cohle ilustra bem a pouca importância dada aos cultos em si:

COHLE: Sabe aquele pequeno município depois de Erath? É de onde toda a família do Tuttle vem. Costumava ser um esconderijo de piratas. Depois veio as plantações e tudo o mais. Eles tinham um festival rural lá, com homens a cavalo e máscaras de animais.

HART: Courir de Mardi Gras.

COHLE: É isso aí. Agora eles têm um festival anual de inver-

no que é tipo uma Saturnália, um lugar onde a tal de Santeria e Vodú se misturam. (AFTER, S01E07, 2014, 13:42 – 14:10)

Para construir a atmosfera ideal para suscitar os efeitos de pavor, temos, então, a conjunção de elementos como: símbolos dos quais a maioria sabe muito pouco; seitas e cultos secretos, assim como festivais pagãos/místicos; locações agrestes e de difícil acesso; e povos cujas tradições se afastam dos padrões morais e/ou estéticos da cultura cristã ocidental. Nesse sentido, é fortuito comparar a série ao conto *O Chamado de Cthulhu*, em que os mesmos elementos são apresentados – para aguçar o medo do desconhecido –, esvaziados – para negar a interpretação mais dócil da natureza – e reinterpretados – para apresentar a realidade aterradora subjacente, com o ressurgimento do ser monstruoso que dá nome ao panteão lovecraftiano. No fim das contas, em *TD*, os cultos e festivais folclóricos servem de subterfúgio a uma dupla ocultação: dos esquemas responsáveis pelos casos de desaparecimento e abuso sexual e, em um nível ainda mais oculto, da influência de forças pretensamente sobrenaturais.

Figura 2: O Rei de Amarelo



Fonte: True Detective, HBO, 2014.

A figura inspirada na mitologia esboçada por Chambers e, posteriormente, aproveitada por Lovecraft é apresentada na série de forma ambivalente. Por um lado, se inclinando às fórmulas do *weird*, é apresentada como uma entidade cósmica de caráter insondável, como percebemos de forma sutil nos indícios de um culto devotado a esse ser e de eventos insólitos que

estariam relacionados à sua influência. Por outro lado, de forma mais simbólica, a figura do Rei de Amarelo pode representar a natureza perversa de todo aquele sistema criminoso que age na série, sob o véu do culto pagão. Antonín Brož discute o Rei de Amarelo como um símbolo de degeneração e uma alegoria para a infecção da sífilis¹⁸ – uma vez que também tomava conta da mente dos afetados (cf. BROŽ, 2021). Seguindo a hipótese de Brož, poderíamos ver a efígie encontrada pelos investigadores (fig. 2) como uma importante parte do simbolismo referente aos horrores sexuais cometidos pelos criminosos, com destaque para a pedofilia.

Figura 3: O *mise en abyme*



Fonte: True Detective, HBO, 2014.

Ainda em vista da intertextualidade com *O Rei de Amarelo* presente em *TD*, há uma engenhosa reinterpretação da forma como o *mise en abyme* é utilizado por Chambers. Como já descrito, O Rei em Amarelo era uma peça, de cujo texto muito pouco sabíamos, mas que levava os personagens à loucura e prendia-os a um mundo limiar entre o nosso e o do Rei de Amarelo. Em *TD*, uma das principais provas que Cohle apresenta a Hart, para convencê-lo de que o caso não estava encerrado e de que havia muitos outros criminosos agindo na região, era uma fita, de cujo conteúdo, similarmente, temos apenas vislumbres. Ao passo que a peça, na obra de Chambers, é uma representação de uma verdade artística aterradora demais para a concepção humana, o con-

¹⁸ A sociedade inglesa do fim do século XIX vivia sob o terror da proliferação incontrolável dos casos de sífilis, muitos autores consideram essa uma das principais preocupações que Chambers tinha em mente, quando escreveu *O Rei de Amarelo*.

teúdo da fita, em *TD*, ao que parece, é a comprovação visual de uma verdade tão atroz sobre aspectos da natureza humana, que é inconcebível.

Figura 4: Privação de informação e recepção



Fonte: True Detective, HBO, 2014.

Para evitar uma exposição direta do conteúdo da fita – e assim explorar a fórmula da ocultação típica do *weird* –, são implementadas estratégias variadas, tais como a apresentação de uma gravação de qualidade péssima, o uso de uma tela pequena e, por fim, a troca de foco para o personagem que a está assistindo, nos dando apenas acesso à sua reação, em detrimento do elemento causador. Tanto no caso da série, como no dos contos de Chambers, é possível considerar que, em alguma medida, a fonte do pavor cósmico reside no desconhecimento da possibilidade de tamanha perversão, assim como, em ambos os casos, a estratégia para estimulação do efeito estético se dá na restrição de informações, quanto ao conteúdo do que foi lido/visto, e na demonstração do trauma resultante de testemunhar algo que está além da razão.

Outro momento em que somos capazes de presenciar o quão traumático é o contato com esses crimes é quando Cohle e Hart prendem Reggie Ledoux. Hart fica tão transtornado ao encontrar as crianças cativas, que entra em uma espécie de transe, do qual só desperta após executar o criminoso.

Importante ressaltar que, mais uma vez, o foco da câmera no momento da descoberta estava na expressão de Hart. O real estado das vítimas nos é negado – só temos alguma noção por meio dos relatos perplexos da menina sobrevivente, anos depois do acontecimento.

Ainda que as mídias visuais trabalhem mais com signos icônicos e indiciais, segundo o modelo de Elleström (2021), os signos simbólicos terão um papel crucial para marcar certos temas centrais da narrativa. Dentre eles, o mais complexo, e que afeta a série em diversos aspectos, é o da espiral. Sem dúvida, é a fonte mais eficiente do *art-dread* presente em *TD*. Remetendo à ideia de eternidade, não há nada que demonstre de maneira tão inexorável a nossa irrelevância na ordem universal quanto a noção inconcebível do infinito, até porque, a vida humana é comparável a uma fração de segundo, em relação à existência do universo.

Longe de uma exclusividade de *TD*, a espiral aparece em outras obras recentes relacionadas ao *weird*. O filme, *O Culto*, por exemplo, apresenta um acampamento regido por leis diferentes das do mundo que conhecemos. Uma entidade, que nunca se apresenta diretamente¹⁹, possui um poder tão grande que é capaz de brincar com a volição humana, prendendo aqueles que estão em sua área de ação em ciclos de repetição infinita cuja duração varia de acordo com sua influência sobre a vítima. Outro filme com uma ideia similar é o *Campo do Medo*, em que um matagal que margeia uma estrada isolada prende as pessoas que nele entram em um ciclo infinito de repetições. O fenômeno se dá por conta de uma espécie de meteorito que caiu por ali, e que parece esconder alguma entidade incompreensível que dobra o ser humano à sua vontade. A espiral, nesse sentido, é um símbolo para a repetição cíclica e inevitável de eventos, contradizendo a ideia de livre arbítrio, o que também nos torna menos relevantes na ordem universal, além de isso ser um desafio a um princípio religioso bastante reconfortante, em favor de uma perspectiva muito menos agradável das leis naturais.

19 *O Culto* faz uso das mesmas estratégias de obscuridade apresentadas anteriormente, neste texto. Usa a escuridão absoluta da noite, coberturas de árvores, espelhos de água – além de um elemento antinatural, no caso, uma espécie de barreira de refração de luz. Por sua vez, o filme *Campo do Medo* do medo também faz uso de obstrução visual, ao utilizar uma vegetação alta e intransponível, embora, no fim, seja muito mais expositiva quanto à natureza da ameaça.

Figura 5: A espiral usada como símbolo



Fonte: True Detective, HBO, 2014.

Já em *TD*, o símbolo da espiral está presente desde o início, quando aparece como uma marca no corpo da moça morta (fig. 5). Ele surge ainda como uma cicatriz nas costas dos criminosos envolvidos com os desaparecimentos, indicando a possibilidade de que fosse uma marca para uma organização ou seita, possibilidade essa que pode ser corroborada por sua aparição como fetiche, encontrada por Cohle na cena de um dos crimes (fig. 5).

No entanto, a maior função da ideia de espiral na obra, que é uma condição crucial para a aproximação da obra ao gênero *weird*, é a implicação que ela traz no nível metafísico. A investigação revela mais do que a organização criminosa, que agia acobertada pela vastidão críptica dos pântanos da Luisiana, aos poucos, vão surgindo, em paralelo, indícios de que os símbolos em forma de espiral usados pelos cultistas poderiam ter de fato um fundo sobrenatural, sendo eles uma tentativa humana de representar as ações de forças cósmicas e/ou de regras universais desconhecidas.

Nesse sentido, a função de Cohle, como detetive nos moldes das *metaphysical detective stories* e por sua condição psíquica, é primordial, uma vez que essas narrativas tendem a focalizar a percepção do detetive, além de ter em si impressa muito de sua subjetividade. Ainda, por incorporar o duplo papel do homem da ciência e do sensitivo, comuns à ficção lovecraftiana, sua empreitada em desvelar a natureza do fenômeno traz à obra a nota de sobrenaturalidade imprescindível para o engendramento do horror cósmico e sua atmosfera.

Figura 6: A primeira visão



Fonte: HBO, 2014.

Cohle tem sua primeira visão estranha, em que uma revoada de pássaros forma uma espiral (fig. 6), quando vai junto com Hart em busca de indícios em uma igreja colapsada no meio do nada. É difícil atestar a essência desse fenômeno. O próprio personagem, em depoimento aos dois detetives – Papania e Gilbough²⁰ –, oferece um relato bastante contraditório.

PAPANIA: Espera aí... você está dizendo que alucinava no trabalho?

COHLE: Não! Eu sempre soube o que era real e o que não era. Quando eu via as coisas, eu... [assobio]... ia na onda.

GILBOUGH: Você ainda vê coisas?

COHLE: Não... elas pararam de vez... depois que eu fiquei limpo. [...]

COHLE: Naquela época, as visões... eu admito, às vezes eu ficava convencido de que estava acabado [...] e às vezes eu achava... que estava injetando as verdades secretas do universo. (SEEING, S01E02, 2014, 55:13 – 57:10)

Apesar de dizer que sempre soube distinguir o que era real do que não era, ele não faz uma distinção adequada entre as visões em virtude do con-

²⁰ Todos os eventos do primeiro arco são contados pelos personagens em depoimento aos detetives Papania e Gilbough. Vale ressaltar que vários deles ocorrem – em dramatização – de maneira distinta ao que é relatado.

sumo de drogas e aquelas que eram potenciais fenômenos sobrenaturais – além do fato comprometedor de que as visões pararam após largar as drogas. Essa estratégia de colocar o real em suspeita através de um foco narrativo não confiável faz parte das fórmulas apontadas por Merivale e Sweeney para o detetive metafísico, subvertendo a clareza da lógica investigativa tradicional em prol de pistas confusas, crípticas ou mesmo falsas.

O primeiro indício da influência da espiral na metafísica da obra é o discurso de Reggie Ledoux, pouco depois de ser capturado por Hart: “Reggie Ledoux: Estrelas negras no céu. [...] Eu sei o que acontece a seguir. Eu vi você no meu sonho. Você tá em Carcosa agora, comigo, ele²¹ vê você. [...] Você vai fazer isso de novo. O tempo é um círculo plano.” (THE SECRET, S01E05, 2014, 15:30 – 16:25) Suas palavras parecem mero devaneio, mas evocam um tom profético aterrador ao sugerirem a ideia de que Cohle estaria trilhando passos que estaria fadado a repetir. Ademais, implica a ideia de que os envolvidos neste caso estão presos em Carcosa, como os personagens de *O Rei de Amarelo*, observados pela própria entidade que dava nome ao livro. Cabe ressaltar que, tal qual nos contos de Chambers, quanto maior o envolvimento, maiores os danos sofridos. Basta notar como Cohle se demonstra mais afetado do que Hart – embora este também não permaneça incólume – ou o estado mental deteriorado dos criminosos, da vítima – a menina encontrada encarcerada por Ledoux –, e de Delores – uma antiga serviçal da família Tuttle.

Após relatar o embate com os Ledoux, Cohle rememora a fala de Reggie e reconhece o padrão de repetição e inconclusão – uma vez que a morte deles não resolveu o crime:

COHLE: Por que eu deveria ficar para a história? Eu não quero saber de mais nada. Nesse mundo, nada é solucionado. Alguém uma vez me disse: o tempo é um círculo plano. Tudo o que nós fizemos, ou ainda faremos, nós faremos novamente, novamente e novamente. E aquela garotinha e aquele garotinho estarão naquele quarto... novamente, novamente e novamente... para sempre. (THE SECRET, S01E05, 2014, 20:37 – 21:15)

Mais do que a noção de inconclusão, sua fala parece sugerir que em algum outro plano de existência aquelas crianças estariam revivendo o abuso pelo qual passaram. Parece ser, ainda, uma referência à rememoração dos

21 Ledoux se refere ao Rei de Amarelo.

traumas pelo qual as vítimas costumam passar, o que aparenta ser o caso da garotinha. Além disso, como afirma o próprio Billy Childress – criminoso com quem se defrontam no segundo arco –, sua família é muito antiga ali, o que sugere a existência de diversas gerações pregressas de vítimas do esquema. Os próprios membros da família sofriam abusos desde a infância, como fica claro na conversa entre Billy e sua companheira – e parente – Betty. Esses detalhes coadunam para o entendimento de que essa espiral não começa no primeiro arco da obra, os detetives simplesmente ingressaram em um de seus tantos ciclos.

Não obstante, é importante observar como a espiral se conforma na própria estrutura da obra. No primeiro arco, a partir do assassinato de Dora Lange, o trabalho dos detetives os leva aos criminosos Reggie e Dewall Ledoux. Com sua neutralização, há uma falsa sensação de que o crime estava resolvido, que se desfaz quando Cohle começa a pressentir que havia algo de errado e descobre uma série de outros crimes relacionados. Daí, passa-se o tempo, os detetives se reúnem e inicia-se o novo arco, dessa vez, a partir da investigação da morte de Marie Fontenot, e dos indícios deixados, chegam a Billy Childress, com quem se confrontam. No entanto, a derrota de Childress não resolve o problema definitivamente, e os próprios detetives reconhecem isso. É como se a própria empreitada deles fosse uma grande espiral, em que cada ciclo revelasse novos crimes relacionados, novas vítimas, e descobrissem criminosos mais importantes, dentro daquela organização. A própria incapacidade dos detetives de ligar alguma vítima diretamente ao Eddie Tuttle – governador do estado, de quem não há mais do que menções – denuncia essa impossibilidade de que eles cheguem ao cerne do problema. Além disso, o eminente Billy Lee Tuttle é assassinado, como queima de arquivo, por ter perdido para Cohle a fita com os vídeos de abusos. Isso, por si só, indica que há interesses muito mais poderosos encobertos sob as camadas mais externas dessa espiral, às quais eles tiveram acesso. A história termina com essa sensação de inconclusão e de que, se prosseguissem em seu esforço, estariam fadados a continuar repetindo os mesmos passos *ad infinitum*.

Essa circularidade narrativa é um traço comum das *metaphysical detective stories*, assim como o caráter vão dos esforços do detetive. Isso se alinha perfeitamente ao paradigma da indiferença cósmica das narrativas *weird*, que, em sua maioria, se resolvem com a derrota da humanidade – frente ao fenômeno cósmico – ou fuga diante da verdade aterradora. Um real encerramento das questões apresentadas colocaria em dúvida a própria categorização de uma narrativa no gênero.

Figura 7: A materialização de Carcosa



Fonte: True Detective, HBO, 2014.

Toda a construção dessa atmosfera de estranhamento e desconforto culmina na materialização do *locus horribilis*, que também é a principal representação imagética da intertextualidade de *TD* com *O Habitante de Carcosa*. As cenas de Cohle vasculhando os labirintos de Carcosa (fig. 7), em perseguição a Childress, remetem ao espectro vagante do conto de Bierce, que buscava a compreensão sobre si e sobre o lugar em que estava. Ainda, a locação é uma adaptação da região pela qual ele vagava, desde a ambientação em ruínas esquecidas pela civilização, até as raízes que parecem dominar tudo que as cerca. Os convites pervertidos de Childress a Cohle são a representação dos chamados do Rei de Amarelo àqueles que estão presos em Carcosa – nesse caso, invocando a intertextualidade entre “O Habitante de Carcosa” e *O Rei de Amarelo*, o que confere ainda mais apelo sobrenatural à cena.

Figura 8: A revelação



Fonte: True Detective, HBO, 2014.

Como em “O Habitante de Carcosa”, em que, pouco antes da revelação derradeira, as nuvens pesadas se abrem para que o vagante veja o céu, a construção do labirinto permite a Cohle ver os céus através de uma abertura em uma cúpula (fig. 8), pouco antes de ter a revelação da verdade. O que, para o habitante de Carcosa, é a revelação de sua condição incorpórea, para

Cohle, será um fenômeno estranho de aspecto espiralado, que parece materializar sua prisão metafísica nesse ciclo perpétuo de repetições (fig. 8).

É possível que essa visão seja fruto da imaginação do personagem, influenciada pelas abundantes sugestões do sobrenatural ao longo da narrativa, e pela condição excepcional da própria situação em que se encontra. É fato que a tensão entre a naturalidade e a sobrenaturalidade do evento, reforçada pela pouca confiabilidade das testemunhas, mantém o questionamento todoroviano²² insolúvel. Contudo, esse é um aspecto que até contribui para a formação da atmosfera adequada ao *weird*, já que o gênero lida com fenômenos inconcebíveis. Além do mais, o próprio Lovecraft parece concordar que

os homens de mente sensível ao impulso hereditário sempre tremerão ao pensamento de mundos ocultos e insondáveis de vida diferente que quem sabe pulsam nos abismos além das estrelas ou sinistramente oprimem o nosso próprio globo em **dimensões perversas que somente os mortos e os dementes podem vislumbrar**. (LOVECRAFT, 1987, n.p – grifos nossos)

Torna-se, assim, uma tarefa impossível definir se as pessoas que tiveram contato com o caso enlouqueceram por conta da influência de forças cósmicas e, conseqüentemente, existe de fato uma entidade magnânima manipulando a ação dos homens; ou se tudo seria pura mitologia criada por mentes doentes para conferir sentido e justificativa às atrocidades. O excerto de Lovecraft atesta a sensibilidade dos loucos de observar aquilo que se esconde no além, assim, tal aferição parece ser irrelevante para o gênero. Em detrimento disso, o *weird* bebe do incômodo gerado por esse desconhecimento e da atmosfera de terror que se constrói nos entornos.

Conclusão

Com esse trabalho, esperamos ter sido possível expor a patente intertextualidade entre *TD* e a tradição *weird*, por meio da averiguação dos diversos símbolos e das similaridades estruturais e metafísicas com as obras “O Habitante de Carcosa”, *O Rei de Amarelo* e “O Chamado de Cthulhu”. Vale ressal-

22 Tzvetan Todorov é um teórico da literatura responsável por um trabalho que pondera os gêneros que abarcam a literatura fantástica. A permanência da dúvida acerca da natureza de um evento fantástico posiciona a obra no campo do fantástico puro – em que um mundo com regras similares às do nosso sofre uma perturbação por conta de fenômenos inexplicáveis.

tar que esse apelo à intertextualidade não é novidade no gênero, uma vez que as duas primeiras obras mantêm, entre si, um diálogo intrínseco, assim como Lovecraft incorporou a grande parte de sua obra aspectos dos mais diversos contos de horror cósmico que o precederam, e esses dois não são exceção.

Embora não fosse nosso objetivo principal, e reconheçamos a necessidade de um trabalho detido a essa contiguidade, observamos a proximidade entre o gênero das *metaphysical detective stories* – gênero ao qual a série se afilia de maneira mais direta – e a *weird fiction* – da qual a obra retirou elementos e estratégias de construção da atmosfera de pavor e estranhamento. Essa relação se dá porque as fórmulas inerentes àquele gênero são bastante adequadas para o desenvolvimento de narrativas em que o desconhecido se formalize como uma força cósmica sufocante.

Por fim, averiguamos, em *TD*, as estratégias percebidas por Hauser e Freeland para a adaptação do gênero para mídias fílmicas. Para incitar o pavor, a série constrói sua atmosfera através da obscuridade propiciada pela construção do espaço, ocultação da real natureza dos eventos por símbolos e mitos, além da utilização de focos de câmera voltados à reação, em detrimento do elemento causador. Tudo isso, construído com parcimônia e com a persistente sensação de que forças alheias ao nosso mundo estão em ação. Por mais que haja a presença de figuras monstruosas, seus atos moralmente abjetos são contados, nunca mostrados – muitas dessas figuras nem mesmo aparecem em cena.

Verificamos, assim, a importância de se observar as mídias mais voltadas para a cultura de massa, já que, como Hauser aponta, os elementos caros à construção da atmosfera *weird* tendem a ser opostos às fórmulas dos *blockbusters*. O fato de *TD* ter alcançado bastante sucesso, demonstra que o *weird*, com a devida adequação às mídias para as quais seja transposto, pode sim se tornar um produto de massa, apesar da fama das produções pregressas do gênero que, em sua maioria, são obras reconhecidas por serem de baixo orçamento e/ou qualidade, normalmente, encontrando seu lugar na prateleira do *trash* e do *cult*. De sorte que, observar a forma como o gênero tem espalhado sua influência com um sucesso crescente pela cultura de massa pode se revelar um meio de estudo bastante promissor para que possamos compreender suas transformações assim como os pontos cruciais que indicam a unidade entre as obras do gênero.

Referências

- BIERCE, Ambrose. 1886. Um Habitante de Carcosa. *Os Contos Completos de Ambrose Bierce*. Tradução de João Reis. Vila Nova de Gaia: Eucleia Editora, 2010.
- BROŽ, Antonín. *Colour in Robert W. Chambers' The King in Yellow*. 2021. 54 f. Tese de Bacharelado. University of Pardubice, Faculty of Art and Philosophy, Pardubice, 2021.
- CHAMBERS, Robert W.. *O rei de amarelo*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2014.
- CLÜVER, Claus. Intermedialidade. *Pós*, Belo Horizonte, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011.
- COLAVITO, Jason. *Knowing Fear: Science, Knowledge and the Development of the Horror Genre*. Jefferson, NC: McFarland, 2008.
- ELLESTRÖN, Lars. As modalidades de mídia II: um modelo expandido para compreender as relações intermidiais. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2021.
- GENETTE, Gérard. *Discurso da narrativa*. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Vega, s.d.
- FREELAND, Cynthia. Horror and art-dread. In: PRINCE, Stephen (Org.). *The horror film*. New Jersey: Rutgers University Press, 2004, p. 189-205.
- HAUSER, Brian R.. Weird Cinema and the Aesthetics of Dread. In: MORELAND, Sean (Org.). *New Directions in Supernatural Horror Literature*. The Critical Influence of H. P. Lovecraft. Cham, Switzerland: Palgrave Macmillan, 2018.
- LOVECRAFT, H. P.. O chamado de Cthulhu. In: _____. (Org.). *O chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Pandorga, 2018.
- LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural na literatura*. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.
- MERIVALE, Patrícia; SWEENEY, Susan Elizabeth. The games afoot on the trail of the metaphysical detective story. In: _____. (org). *Detecting texts the metaphysical detective story from Poe to postmodernism*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 1999, p. 1-24.
- TRUE DETECTIVE (Temporada 1). Criação: Nic Pizzolatto. Direção: Cary Joji Fukunaga. Produção: Carol Cuddy. Estados Unidos: HBO, 2014. Série televisiva (456min), son., color., legendado.

SOBRE OS AUTORES

Alexandra Alves da Silva

Mestranda em Literatura Comparada (UERJ - FFP). Atua desde 2001 na educação básica, como professora de Língua Portuguesa, Literatura e Redação nos ensinos fundamental e médio (Rede privada). Integrante do grupo de pesquisa GEFIS (Grupo de Estudos Feministas e Interseccionais) do CNPq (PPLIN/ UERJ-FFP). Sua pesquisa está centrada em violências sistêmicas e decoloniais de autoria feminina. E-mail: prof.alexandra.ead@gmail.com. Lattes: <https://lattes.cnpq.br/7045452830200358>.

Bárbara Rocha

Graduada em Letras e Literaturas pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Pós-graduanda em Design Gráfico pela Unyleya. Pesquisadora de literatura insólita, tendo como foco o gênero da distopia. Professora de Letras, Design Gráfico e Informática no curso Firjan/SENAI. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4490605348369580>.

Maria Cristina Cardoso Ribas

Professora Adjunta do Departamento de Letras da Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Coordenadora adjunta do Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística -PPLIN/FFP -, Procientista Faperj e Bolsista de Produtividade 2 CNPq. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5649309114787011>.

Mateus da Assunção Silva

Graduando na Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Bolsista de extensão do projeto NuPELLI (Núcleo

de Pesquisa e Extensão em Literatura, Leitura e Intermidialidade), sob coordenação da prof^ª Maria Cristina Cardoso Ribas. Atualmente pesquisa narrativas criminais e ficção popular. Entre suas realizações acadêmicas, foi um dos convidados de uma mesa sobre o livro *1984*, de George Orwell, na UERJ-FFP no ano de 2019. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8133055830652526>.

Pedro Sasse

Doutor em Estudos de Literatura pela Universidade Federal Fluminense (UFF), foi bolsista CNPq de pós-doutorado com o projeto "O caráter intermediário dos gêneros da ficção popular: horror, ficção científica e narrativa criminal", coordenado pela prof^ª Maria Cristina Cardoso Ribas. É membro dos Grupos de Pesquisa (CNPq) "Escritos Suspeitos: estudos sobre a narrativa criminal", "Estudos do Gótico", "Interferências: literatura e ciência" e "Distopia e contemporaneidade". Possui experiência na área de Literatura Brasileira, Teoria Literária e Literatura Comparada, com ênfase em: intermidialidade, literatura criminal, literatura distópica, gótico, violência e terror. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7219234746540444>

Thais Giardinieri Carneiro Martins

Graduanda de Letras/Inglês (FFP/UERJ) e bolsista de Iniciação Científica (FAPERJ) na pesquisa: "Visões do Cangaço na literatura e no cinema: uma análise intermediária", sob a orientação da Profa. Dr^ª. Maria Cristina C. Ribas. E-mail: thais.gcarneiro21@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6375037813785469>.

Ubirajara Lopes da Cunha Júnior

Graduado em Letras pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro (2021), trabalha como professor de língua inglesa do Ensino Fundamental II na rede municipal de São Gonçalo (RJ). Pesquisador de literatura de horror, flertando com a literatura criminal, atualmente focada na *weird fiction*. Já atuou sob orientação de professores como Dr. Fernando Monteiro de Barros, Dr. Júlio França, Dr^ª. Shirley Carreira e Dr. Pedro Sasse. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7073933203530263>.