

Uma linha tênue entre O HERÓI E O MONSTRO

como o filme de super-herói se apropria
de convenções do terror

Um olhar ligeiro e superficial dificilmente encontrará grandes semelhanças ao comparar os vastos conjuntos de obras de terror e filmes super-herói que compõem parcelas tão apreciadas do cinema comercial. Afinal, como afirmou o escritor Rick Altman, o que define um gênero é o jogo de propostas e aceitações de clichês que se dá entre criadores, públicos, crítica e empresas envolvidas na criação de produtos audiovisuais. Os públicos elevam uma narrativa ao sucesso, logo, novas narrativas com características semelhan-

tes são criadas na tentativa de explorar o mesmo veio lucrativo, e se o veio em questão se revela especialmente frutífero, novas tentativas se manifestam, e pouco a pouco os pontos em comum, que a princípio poderiam ser definidos como plágio, se convertem em lugares-comuns, *scène à faire*, clichês. E, por mais que se fale dessas construções em tom negativo, quem ama um gênero efetivamente ama ao menos uma parte significativa de seus lugares-comuns.



Maristela Carneiro

Docente junto à Faculdade de Comunicação e Artes e atual coordenadora do PPG em Estudos de Cultura Contemporânea - ECCO, da Universidade Federal de Mato Grosso/UFMT. Doutora em História pela UFG, é também líder do NEC - Núcleo de Estudos do Contemporâneo (CNPq).

maristelacarneiro86@gmail.com / [@marisivajante](https://www.instagram.com/marisivajante) (Instagram)



Vilson Gonçalves

Divulgador científico e administrador da página História da Arte com o Tio Virso (@tiovirso), é doutor em Comunicação e Linguagens pela UTP. Desde 2008 trabalha como arte-educador, dedicando-se desde 2019 à democratização do conhecimento científico em história da arte nas redes sociais.

vilson21st@hotmail.com

Vício da solidude

Acrílica sobre cansón, formato A4, 2022

Dito isso, se estamos falando de clichês amplamente negociados na linguagem cinematográfica, películas de heróis se caracterizam sobremaneira pela presença de personagens que, em razão de suas habilidades incomuns, poderes sobre-humanos e recursos técnicos insólitos, apresentam níveis extraordinários de agência sobre o mundo. Eles são definidos por sua ampla capacidade de agir, e, portanto, podem transcender limitações humanas convencionais e mudar o curso dos acontecimentos que definem universos inteiros. O mundo narrativo ao seu redor clama por essa ação, e quando ela se processa, uma catarse messiânica se processa: um mal inexorável se apresentou para ferir pessoas, valores e a ordem estabelecida, mas alguém com características humanas e poderes incríveis desafiou essa ameaça e prevaleceu pelo uso de uma força ainda maior.

Muitas das catástrofes que atingem os mundos desses filmes são familiares ao nosso, como guerras, epidemias, desastres naturais, mas nestes mundos há indivíduos que, enquanto guardando semelhanças com nossa espécie, transcendem nossas insuficiências e enfrentam o impossível. A catarse aqui resulta numa força motriz narrativa antiquíssima, já encontrada em mitos ancestrais de deuses, semideuses, *tricksters*, e heróis populares, mas agora traduzida para as mídias de massa contemporânea, na forma de homens e mulheres fantasiados com trajes pitorescos.

Testemunhar o despertar e a apoteose de poder de um ser que é suficientemente humano para ser identificável junto ao público, mas substancialmente mais capaz de vencer condições avassaladoras, capazes de destruir o humano comum, é o núcleo da experiência do filme de super-herói. O terror, por outro lado, parece

encontrar sua força maior justamente na representação do ser humano em seus momentos de agência mais reduzida, na articulação de recursos visuais e sonoros para causar majoritariamente respostas emocionais de vulnerabilidade no público.

No livro **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**, de Noël Carroll, o autor argumenta que o que define efetivamente uma narrativa de terror é a cadeia de *afetos* que ela gera. Seria simplista afirmar que o clichê definitivo dessas produções é a presença de monstros, embora monstros tenham uma longa história de ampla participação em narrativas horrendas, sejam eles mortos-vivos, humanos amaldiçoados ou produtos destrutivos de

O desconhecido e o incomum podem receber muitos tratamentos nas artes em geral, e eles podem ser introduzidos em nosso campo de visão próximos de nós ou benéficos, mas também como hostis.

ciência e magia, pois também vemos monstros em uma variedade de outros gêneros bem-definidos: a ficção científica e a fantasia, por exemplo. Entretanto, os afetos despertados por esses monstros estão distantes de serem os mesmos. Em uma variedade de narrativas, como contos de fada por exemplo, um ser de qualidades improváveis pode ser tratado como uma parte corriqueira do cenário em que se insere e gerar empatia ou humor, enquanto no meio do horror a simples aparição de um ser com as mesmas propriedades pode despertar choque e trauma.

O desconhecido e o incomum podem receber muitos tratamentos nas artes em geral, e eles podem ser introduzidos em nosso campo de visão próximos de nós ou benéficos, mas também como hostis. Ao fim, a repulsa diante daquilo que poderia destruir nossos corpos e mentes é o que separa o terror de outras linhas de produção cinematográficas. Temer o que se oculta em áreas mal iluminadas e lugares ermos, a falta de escolha de um personagem humano diante da perseguição, de

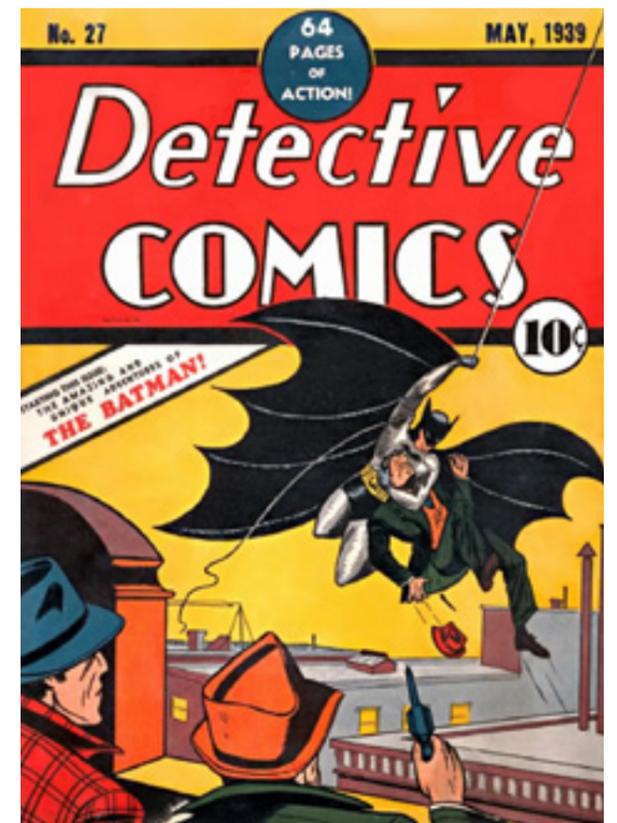
espaços confinados e da ameaça existencial induzida por algo maior, é o núcleo da experiência do filme de terror.

Podemos inclusive aventar que filmes de terror considerados ruins por seus públicos cativos são aqueles que fracassam em produzir respostas extremas de medo e repulsa. Cenas carentes de uma iluminação dramática imersiva, atores poucos comprometidos com seus papéis e figurinos mal compostos, por exemplo, podem abalar a experiência do espectador, substituindo a tensão pretendida por uma comicidade não intencional. Que a resposta do riso seja algo tão prejudicial para a composição do horror (ao menos do horror hegemônico) é evidência de como a atmosfera é fundamental para o gênero, pois se há algo ameaçador na tela que o público é incapaz de reconhecer como ameaçador, a experiência tende a fragilizar a peça. Exemplos notórios são **O Duende** (Mark Jones, 1993), **O Sacrifício** (Neil LaBute, 2006) e **Fim dos Tempos** (M. Night Shyamalan, 2008).

Dadas essas considerações iniciais, como entretecer gêneros fundeados em premissas tão diversas? De que forma se conciliam narrativas pautadas em espetaculares fantasias de poder àquelas que parecem florescer a partir de situações de extrema impotência?

A resposta parece se encontrar no caráter surpreendentemente maleável dos gêneros, em sua capacidade de explorar os limites da criatividade humana, costurando sensibilidades e jogando com expectativas. É dessa forma que um filme como **Blade** (Stephen Norrington, 1998) apresenta um mundo no qual seres humanos são alimento para uma classe de vampiros, mas que também introduz um protagonista ainda mais temível que estes antagonistas, um atormentador para os atormentadores.

Entre os filmes de super-herói mais proficientes no uso de clichês do terror sejam os que adaptam para as telas, Batman, um dos personagens mais reco-



A primeira aparição de Batman nas histórias em quadrinhos. Fonte: comics.org.

nhecíveis do selo DC Comics. Lançado na edição 27 da publicação **Detective Comics**, de 1939, o personagem foi um dos primeiros criados para explorar o sucesso de seu antecessor, o Superman, constituindo assim um dos passos fundamentais na consolidação de um novo gênero de ficção, mas também era possível observar que sua estética e o tom de suas narrativas eram vastamente influenciados pela literatura policial, pelos filmes *noir* e por convenções de narrativas de horror.

É evidente que, somando muitas décadas de existência e sendo manuseado por inúmeros autores em várias mídias, o personagem sempre foi, de certa forma, muitos. Artistas diversos já o interpretaram por meio de chaves trágicas, fantásticas, francamente cômicas, satíricas. Entretanto, em vista de todas as variáveis possíveis, os componentes mais sombrios, que fizeram parte de sua composição desde a concepção, sempre se fizeram presentes de alguma forma. Trata-se, afinal de



Pôsteres de **Batman**:
Figura1. O Retorno (Tim Burton, 1992) / **Figura2. Batman Begins** (Christopher Nolan, 2005) / **Figura3. Batman** (Matt Reeves, 2022). Fonte: IMDb.

contas, de um vigilante noturno, que age à margem da lei, caracterizado como a versão estilizada de um morcego, um animal carregado de simbolismos ominosos em várias culturas, associado com a escuridão, com a morte e com a figura popular do vampiro.

Nos vários desdobramentos da criação audiovisual, com diferentes níveis de apropriação, essa imagem foi amplamente explorada. Batman recebeu um número de adaptações para filmes, séries e jogos eletrônicos comparável a poucos outros personagens egressos da linguagem dos quadrinhos. Como é de se imaginar os tempos e os gostos transitam e diferentes equipes de criadores cedem novas características a cada uma das versões que lhe competem, mas o uso do perfil do herói como uma presença intimidadora, ominosa, quase monstruosa, perpetuou-se de forma consistente, como é possível observar nos pôsteres de filmes dirigidos por profissionais diferentes ao longo de várias décadas.

Em todos os exemplos vistos acima, a estética do protagonista é difusa e envolta em trevas, de forma muito semelhante ao que se espera da figura de um monstro, uma ameaça sobrenatural ou um as-

sassino humano em filmes de terror. Sua silhueta é sempre desenhada com nitidez suficiente para ser icônica e reconhecível, mas também misteriosa o bastante para eliciar elaborações míticas. Há sempre um componente humano em sua figura, mas cercado de ambiguidade e, em especial de possível ameaça.

Essa ambiguidade, deve-se ressaltar, não se restringe a anúncios e materiais promocionais, mas é amplamente abraçada nas obras em si. Em **Batman** (Tim Burton, 1989), o herói não é visto antes de ouvirmos personagens especulando sobre sua existência, personagens capturados pela câmera como se fossem presas sob o olhar de um predador. Em **Batman Begins** (Christopher Nolan, 2005), a primeira aparição do personagem é deliberadamente pouco nítida, filmada e editada de maneira a exibir relances e criar uma sensação de expectativa por uma imagem mais completa e bem definida. Em **Batman** (Matt Reeves, 2022), novamente nossa percepção do protagonista se dá principalmente a partir da violência que ele impõe a outros personagens. Neste último caso, aliás, ouvimos muito do que o personagem tem a dizer sobre si mesmo pelo uso do recurso de narrativa em voz

over, a qual é majoritariamente carregada de ressentimento, obsessão e agressividade implícita.

Em todos os casos, temos ao menos um vislumbre a partir do ponto de vista daqueles que são visados por ele, de maneira não dessemelhante de como somos apresentados, em uma narrativa de horror, a um personagem que tenta futilmente escapar de uma ameaça se avizinando. Mesmo quando seus alvos não atingidos de maneira letal, eles se veem (e o público que os acompanha) como vítimas iminentes, não como iguais sendo superados em combate por vias justas (uma convenção da ação heroica tradicional), mas alvos de uma atenção hostil incontrolável. Quando o antagonista de **Batman** (2022), Oswald Cobblepot/Pinguim, situado em um veículo capotado após uma intensa perseguição automobilística e de se certificar de ter despistado seu perseguidor, o vê se aproximando, o ponto de vista do espectador é o de Cobblepot, precariamente posicionado, indefeso. A trilha sonora e o ruído dos passos que acompanham

a aproximação de Batman o apresentam menos como um herói tradicional, e mais como os *serial killers* e monstros aparentemente imortais de franquias de terror de sucesso.

Observar casos como é um exercício relevante porque eles nos ajudam a ver que, enquanto o gênero é certamente um pilar narrativo, fruto de um contrato não enunciado entre criadores, obras e suas comunidades de apreciadores, também é evidente que a tendência de ampliar e se multiplicar que é própria das narrativas, especialmente em uma época na qual tantas são as formas possíveis de narrar e tantos os narradores, impede que elas sejam impermeáveis. Nenhuma narrativa jamais foi pura, e é de se esperar que as mais propagadas e mais longevas sejam justamente as menos puras. Reconhecer essa maleabilidade que é própria das histórias que acendem nossos interesses é provavelmente um caminho frutífero para encontrar mais formas de nos interessarmos por elas.



Tomada de ponto de vista do antagonista Oswald Cobblepot.
 Fonte: Batman (Matt Reeves, 2022).