

Características estéticas de séries norte americanas: identificação e afeição a anti-heróis¹

Raquel Lobão Evangelista²
Universidade Católica de Petrópolis, Petrópolis, RJ

RESUMO

A partir de uma perspectiva estética, este artigo tem como objetivo discutir as razões que levam a audiência a se afeiçoar aos anti-heróis em produções de séries norte americanas. Seria as características ligadas à percepção visual e ao comportamento assumido pelos anti-heróis o chamariz para atração da audiência? Este estudo retoma os pensamentos de Morin (1989); Campbell (1997); Vogler (2006) e Martin (2014) e propõe um estudo de caso, cujo objeto de análise são os anti-heróis das narrativas produzidas pela Marvel entre 2015 e 2016. Resultados iniciais indicam que estas produções contam com protagonistas de moral duvidosa e que a estética neo-noir contribui para a atração e fidelização da audiência. Considerando-se que séries são produtos culturais, defende-se aqui a relevância de estudos que busquem compreender as relações entre a Estética e as novas formas de consumo do entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: anti-heróis, séries, neo-noir.

1. Vilão de coração bom ou herói que não é mocinho?

Invariavelmente, nos deparamos com figuras que desenvolvem um papel fundamental nas narrativas seriadas, sendo elas reproduzidas em diferentes tramas e apresentando características semelhantes. Conforme seu comportamento, valores, personalidade e estética, tais figuras recebem classificação imediata de vilões ou heróis.

Herói é o termo atribuído ao ser humano que executa ações excepcionais, com coragem e bravura, com o intuito de solucionar situações críticas, tendo como base princípios morais e éticos. De acordo com a mitologia grega, os heróis eram vistos como semideuses, figuras míticas que se destacavam por serem supostamente filhos dos deuses. Para os gregos, uma atitude baseada em um pensamento e lógica não egoísta era considerada sagrada, excedendo os limites das capacidades e dons humanos. Aliás, etimologicamente, o termo herói se originou a partir do grego *hērōs*, que mais tarde foi adaptado para o latim *heros*. A partir desta etimologia, o herói também designa o protagonista de uma história, seja obra literária, teatral ou cinematográfica. Poderíamos

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 22 a 24 de junho de 2017.

² Doutora em Ciências da Comunicação e docente da UCP –RJ, email: raquel.evangelista@ucp.br

nos aprofundar muito mais neste conceito, com base em diversas outras concepções epistêmicas, porém, nos restringimos a um tipo de herói específico: o anti-herói. No processo classificatório de personagens, o anti-herói surgiu como opção e tem sido tema de debates acalorados em *fandoms* e na academia. Sua figura tem origem na idade média, porém o termo é mais contemporâneo e as características deste personagem também foram se modificando ao longo do tempo. Campbell (1988) em suas análises sobre o heroísmo e a narrativa afirma que o mundo mecanicista contribuiu para o surgimento do anti-herói e sugere que Dom Quixote tenha sido o primeiro personagem a assim ser classificado.

A história de Dom Quixote] se passa em uma época em que surge uma interpretação mecanicista do mundo, de modo que o meio não fornecia mais respostas espirituais ao herói. O herói se vê lutando contra um mundo duro, que não corresponde mais às suas necessidades espirituais. (...) Quixote preservou a aventura para si mesmo, inventando um mágico que tinha exatamente transformado os gigantes, em cujo encaixe ele estava, em moinhos de vento. (...) Atualmente, o mundo se tornou tão absolutamente mecanicista, tal como interpretado pelas ciências físicas, pela sociologia marxista e pela psicologia behaviorista, que não passamos de um padrão previsível de esquemas que reagem a estímulos. Essa interpretação, formulada no século XIX, banuiu da vida moderna todo o livre arbítrio (CAMPBELL, 1988, p. 138).

Dom Quixote seria então como detetives e *cowboys* do cinema *hollywoodiano*, por serem figuras isoladas de seus tempos, conservando seus valores nostálgicos de um tempo que já não existe mais. Isto explicaria porque são representadas de maneira tão parecida, vestindo chapéus, roupas largas e portando armas. O cowboy começa e termina sua trajetória na natureza selvagem, galopando em seu cavalo. O detetive, ou outro protagonista de filme *noir*, constantemente faz referências à pureza do campo, em contraste com a decadência da grande cidade.

Campos (2007, p. 150) contribuiu para as reflexões nesta área, ao fazer a diferenciação entre anti-herói e herói: “o anti-herói é errado, talvez feio e (um pouco) mau. Mas, como o herói, é personagem pelo qual narrador e espectador torcem, com quem se emocionam, se identificam e querem ver vitorioso, feliz e eventualmente perdoado”. Já Vogler (2009, p. 55), assim define nosso objeto de estudo:

Personagens que se comportam de modo muito semelhante aos Heróis convencionais, mas a quem é dado um toque muito forte de cinismo, ou uma ferida qualquer, como os personagens vividos por Humphrey Bogart em *À Beira do Abismo* (Howard Hawks, 1946) e *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942). Heróis trágicos, figuras centrais de uma história, que podem não ser admiráveis nem despertar amor, e cujas ações podemos até deplorar – como MacBeth, ou

Scarface, ou o personagem de Joan Crawford em Mamãezinha Querida (VOGLER, 2009, p. 83).

Interessante notar que, de acordo com o autor, as duas características destacadas são de ordem psicológica (toque muito forte de cinismo) e de ordem física (ferida qualquer). Segundo Vogler (2007), um anti-herói não é o oposto do herói, mas um tipo especializado do mesmo, que, do ponto de vista da sociedade, pode ser considerado um fora da lei ou um vilão. No entanto, consegue estabelecer empatia com a audiência, ao permitir que o espectador se identifique com ele. O autor destaca dois tipos de anti-heróis: 1) personagens que se comportam como heróis normais, mas que adotam uma atitude fortemente cínica, como são exemplo as personagens de Bogart em *The Big Sleep* (1946) e *Casablanca* (1942) e 2) heróis trágicos que são a figura central de uma história, mesmo que não sejam aprazíveis ou admiráveis, cujas ações o público pode deplorar, como acontece nos casos de *Macbeth* ou *Scarface* (1983) ou da Joan Crawford, em *Mommie Dearest* (1981).

Kristin L. Bone (2014) refere que as diferenças entre um anti-herói e um vilão residem a conduta e no código ético – as normas que seguem e através das quais se regem para intervir na sociedade. Nomeia o exemplo de *Dexter* (2006-2013), série na qual o protagonista é um *serial-killer* que apenas mata outros *serial-killers*. Para Bone (2014), o anti-herói corre o risco de se transformar no vilão apenas se quebrar o seu código deontológico.

Outra análise interessante é a de Morrell (2008, pg. 55), ao dizer que: “um anti-herói é alguém que perturba o público com as suas fraquezas e, no entanto, é demonstrado de forma a criar empatia”. Isto é, sua representação magnifica as fragilidades do ser humano, tornando as falhas e até mesmo a subversão dos valores morais como, eventualmente, aceitáveis.

A partir das reflexões destes autores, aqui, definimos como anti-herói os personagens com honra, cansados das injustiças e da corrupção da sociedade, que fazem justiça com as próprias mãos e cujas atitudes são marcadas por serem levadas ao extremo em uma tríade composta por vingança, violência e subversão de valores morais.

Do ponto de vista estético, as ações do anti-herói adquirem uma representação simbólica específica, colocando em voga a violência como representante da feiúra (ou do oposto da beleza). É possível compreender a necessidade da utilização de tais elementos numa produção cultural. Encontramos uma possível explicação nos pensamentos de Umberto Eco (2004):

(...) embora existam seres e coisas feias, a arte tem o poder de representá-los de modo belo, e a Beleza (ou pelo menos a fidelidade artística) dessa imitação torna o Feio aceitável. Os testemunhos dessa concepção não faltam, de Aristóteles até Kant. Se nos restringirmos, portanto, a tais reflexões, a questão é simples: existe o Feio, o que nos repugna em estado natural, mas que se torna aceitável e até agradável na arte, que exprime e denuncia “belamente” a feiúra do Feio, entendido em sentido físico e moral (ECO, 2004, p. 133).

E, seguindo este raciocínio, o autor adiciona uma questão estética com ramificações morais e éticas, e que se fazem pertinentes também a nossa pesquisa: “mas até que ponto uma bela representação do feio (e do monstruoso) não o torna fascinante?” (ECO, 2004, p.133). É através deste fascínio, nas palavras do autor, que a audiência seria afetada ou não.

2. Violência, subversão de valores e *neo-noir*: recursos estéticos do anti-herói

Por meio do discurso, a imagem consegue transmitir a mensagem que a produção deseja passar. Um dos recursos utilizados para esta ação é a inclusão da violência quer no perfil dos personagens, quer no ambiente onde a narrativa decorre. Junto a ela vem o grotesco que pode ser midiaticizado através dos exageros imagéticos, quase sempre intrinsecamente ligados a esta mesma violência.

Juliana Martins Ferreira (2002) traz uma contribuição interessante, ao afirmar existirem dois tratamentos da questão da violência nas narrativas:

uma abordagem que é discursiva e a outra imagética. A violência da imagem é observada nas estruturas como narrativa, ou como forma de se contar o enredo. Já a imagem da violência trata da relação de afecção com o espectador – não se trata apenas de contar uma história, mas da capacidade do espectador de ser envolvido pela imagem, como uma componente afetiva (FERREIRA, 2002, p. 86).

Imagens representando situações de extrema violência - física e também moral - são marcas presentes em praticamente todas as séries com anti-heróis. O hábito, a inércia e certa complacência distraída transformam a audiência em *voyeur* que se diverte. A *estética da violência* reforça um imaginário coletivo dominado pelo princípio de morte que, nas palavras de Belloni (1998, p. 44), significa:

princípio que se materializa em imagens fragmentadas, encadeadas em ritmo acelerado, compondo mensagens (ou textos) audiovisuais cada vez mais complexas em termos técnicos (combinação dos efeitos de luz e som) e cada vez mais estandardizadas em termos semânticos (das significações construídas), porque submetidas às exigências técnicas e mercadológicas (BELLONI, 1998, p. 44)

Outro recurso estético característico dos anti-heróis é a subversão de valores morais. Quase sempre, estes personagens assumem comportamentos subversivos como práticas morais negativas: trapaceiam (mas como forma de vingança a algum ato anterior), roubam (mas para dar aos pobres), chantageiam (mas para alcançar objetivos maiores), matam (mas para fazer justiça). Alguns autores já identificaram o comportamento subversivo como prática moral negativa que, ao invés de causar repulsa na audiência, faz que esta sinta pena e desenvolva outros níveis de tolerância frente à imoralidade. Vasquez (2005) observa:

O emprego dos meios adequados não pode entender-se quando se trata de um ato moral – no sentido de que todos os meios sejam bons para alcançar um fim ou que o fim justifique os meios. Um fim elevado não justifica o uso dos meios mais baixos, como aqueles que levam a tratar os homens como coisas ou meros instrumentos (VÁSQUEZ, 2005, p.78).

Em todas as séries é possível identificar alguns comportamentos exagerados em suas narrativas, as produtoras utilizam deste exagero para frisar um ponto ou criticar outros. Sobre este recurso, Morell (2008, p. 109) enfatiza que: “os motivos das ações dos anti-heróis são complicados e variam entre vingança e honra e podem personificar características e comportamentos desagradáveis, tais como atitudes racistas ou sexistas e reagem violentamente quando contrariados.” Por vezes, eles têm motivos que podem ir desde a vingança até a honra pessoal e muito raramente demonstram arrependimento. Finalmente, observamos a presença frequente do estilo *neo-noir* em cenas nas quais o anti-herói age, na cidade ou região que compõe o cenário, ou ainda ao longo de toda a série como um pano de fundo teatral. Originalmente, o filme *noir* foi influenciado pelos problemas econômicos, sociais e pela estética do expressionismo alemão, reflexo também das agruras pelas quais o povo passava. Ele revela o lado sombrio da existência, os crimes, a realidade mais perversa do ser humano. Cauliez³ ao pesquisar a estética *neo-noir* encontro pontos em comum entre os filmes *noir*, de *gangsters* e policiais:

uma intriga conduzida a partir de um mistério inicial que no fim se descobre. Tal mistério pode ser um crime insolúvel, um desaparecimento, um roubo e a investigação pode ser conduzida pela polícia ou qualquer outro interessado; ao longo dela o processo de atemorização chama-se suspense (...) uma oposição, um confronto dialético entre o bem e o mal, entre o indivíduo e a sociedade, entre o público e o privado, entre seja o que for de maneira que o espectador

³Embora a obra de Cauliez (1956) seja considerada demasiadamente antiga para os estudos atuais, há aspectos relevantes que aqui contribuem para as proposições teóricas apresentadas.

tome partido, se identifique com uma ideia ou uma personalidade (CAULEZ, 1956, p. 11 *apud* IBARRA, 2012, p. 15).

Seguindo em frente, temos que o *neo-noir* (do grego *neo*, novo, e o *noir* francês, preto) é um estilo muitas vezes visto em filmes modernos, com temas atualizados, conteúdo, estilo, elementos visuais ou mídia ausentes em filmes dos anos 1940 e 1950. Ao contrário do *noir* clássico, o *neo-noir* está ciente das circunstâncias modernas e da tecnologia de detalhes que eram tipicamente ausentes ou sem importância para a trama do filme *noir* clássico.

A estética *noir* caracteriza-se assim pelo seu “ambiente sombrio onde personagens agem de forma obsessiva, num percurso irremediavelmente trágico. Um dos seus traços mais marcantes é a estética (...) onde a luz e as sombras enfatizam o mundo negro e imoral onde as histórias se desenrolam” (CUNHA, 2010, p.81). Nestes filmes, há a tendência para utilizar sombras dramáticas, alto contraste, iluminação *low key*. Muitos foram filmados em ambientes noturnos (onde sombras de persianas sobre o rosto de uma personagem, enquanto olha através da janela) são um ícone visual. Também são utilizados frequentemente ângulos de câmara não-convencionais, filmagens em espelhos, através de vidros e múltiplas exposições. O mundo imoral das histórias do filme *noir* é caracterizado pela escuridão e pelas sombras, onde jogos de luzes ajudam a criar um ambiente misterioso e bastante visual.

O filme *noir* apresenta ambiguidade moral, identidades alteradas e desgraça iminente. Os locais urbanos ajudam a dar autenticidade, acrescentado textura à densidade psicológica e à narrativa complexa. E seja qual for a situação, no universo *noir* existe sempre um estado de pessimismo subjacente. Quando se pensa no aspecto geral do típico filme *noir*, imagina-se logo uma mistura desconcertante de alienação, traição, desespero e medo.

O típico protagonista do *film noir*, dominado emocionalmente pelo desespero e vingança, “deve agir sobre um pano de fundo da duplicidade humana e da ameaça de morte iminente” (CONRAD, 2006, p.108). Os personagens *noir* parecem estar sempre a fugir (por vezes, literalmente, outras vezes, deles próprios), mas acabam sempre por ser apanhados e por muito que tentem nenhuma fuga alguma vez será possível. Acima de tudo, a estética *noir* retrata um mundo de personagens presos em circunstâncias que eles não criaram e das quais não se conseguem libertar, personagens irremediavelmente isolados e imobilizados em dilemas morais. Após esta brevíssima revisão conceitual, nosso próximo passo é apresentar o objeto de estudo.

3. Proposta metodológica

Dente outros aspectos, os anos de 2015 e 2016 foram marcados pelos lançamentos de produções de séries baseadas em histórias da Marvel, produzidas e veiculadas por meio da plataforma Netflix. Estas produções são o carro-chefe da empresa que financeiramente não tem motivos para reclamar: reportou receita global de US\$8,3 bilhões em serviços de *streaming* de vídeo em 2016, crescimento de 35% em relação ao ano anterior⁴.

Pensamos que tal sucesso se justifique pela mudança de paradigma na forma de consumo do entretenimento (da televisão para as plataformas de conteúdo sob demanda); pelas transformações nas relações sociais (oriundas de uma nova percepção do tempo, da mobilidade e da virtualidade); pelo aumento da inclusão digital e, finalmente, pela produção de conteúdo capaz de atrair e fidelizar públicos específicos como audiência da Netflix. É justamente dentro deste último aspecto que reside a importância de análise do anti-herói.

Devido às limitações de tempo e espaço, neste estudo, limitamos nossas reflexões sobre as características estéticas que contribuem para a popularização e afeição aos anti-heróis em séries. Tomamos como objeto de estudo as séries Demolidor, Jessica Jones e Luke Cage - todas produzidas pela Marvel em parceria com a plataforma Netflix. Esta escolha se fundamenta na popularidade e na lucratividade geradas pelas mesmas. A seguir, apresentamos um quadro com informações quantitativas sobre as séries analisadas:

Tabela I
Dados quantitativos das séries Demolidor, Jessica Jones e Luke Cage

Nome da série	Demolidor	Jessica Jones	Luke Cage
Origem	HQ-Marvel (Abril de 1964)	HQ- Marvel (Novembro de 2001)	HQ-Marvel (Junho de 1972)
Data de lançamento (websérie)	Março de 2015	Novembro de 2015	Setembro de 2016
Nº de temporadas	2	1	1
Nº de episódios	26	13	13
Média de audiência por episódio	4.4 milhões	4.5 milhões	3.8 milhões

⁴Fonte: balanço financeiro 2016, disponível em <https://br.investing.com/equities/netflix,-inc.-balance-sheet>, último acesso em 17/05/2017.

Temporada renovada	Sim	Sim	Sim
--------------------	-----	-----	-----

Fonte: elaboração própria⁵

Antes de apresentarmos nossas análises, devemos justificar nossa escolha por um estudo de caso como metodologia de pesquisa. Uma vez que pretendemos compreender um fenômeno individual sobre o qual não temos controle e que requer uma interpretação de ordem qualitativa, julgamos que o estudo de caso atenderia nossas necessidades. Conforme Yin (2001), o estudo de caso é uma estratégia de pesquisa que compreende um método que abrange tudo em abordagens específicas de coletas e análise de dados. Além disso, o método é útil quando o fenômeno a ser estudado é amplo e complexo, não sendo estudado fora do contexto onde ocorre naturalmente, como acontece de fato no consumo de séries via mídias digitais.

4. Análise de conteúdo

4.1 Um cego, uma mulher violada e um negro

Diferente do clima leve e divertido dos filmes e seriados da Marvel, em suas produções próprias, a Netflix optou por uma abordagem mais sombria e violenta, aproximando-se bastante de grandes obras do cinema *noir*. A fusão de outros estilos ao gênero de super-heróis não é estranho às produções cinematográficas da Marvel (Homem Formiga, por exemplo, mistura pitadas de ficção científica clássica (anos 50 a 80) e filmes de roubo. Porém, tratando-se de êxito, as três séries aqui analisadas unem o estilo clássico dos filmes de ação com a estética *noir*. Diversos elementos clássicos do gênero foram utilizados na construção de narrativa, do visual e fotografia, além das motivações e caracterização dos personagens. A seguir pontuamos os elementos estéticos que podem ter contribuído para o processo de afeição e fidelização da audiência e, consequentemente, o sucesso comercial das séries.

4.2 Protagonistas imperfeitos

Um advogado cego que a noite caça bandidos fugitivos do sistema padrão de justiça. Matt Murdock passa a série tentando se provar como um herói clássico, mas seus

⁵ Fonte: balanço financeiro 2016, disponível em <https://br.investing.com/equities/netflix,-inc.-balance-sheet>, último acesso em 17/05/2017.

⁵ Fontes: 1) pesquisa realizada pela 7Park Data Intelligence, referenciada em <http://medialifemagazine.com/what-do-people-watch-netflix-answer/> e <http://www.businessinsider.com/netflix-most-popular-shows-2016-9>; 2) pesquisa baseada em atividades em mídias sociais realizada pela Business Insider Entertainment, disponível em <http://www.businessinsider.com/most-popular-netflix-shows-2017-4>, último acesso em 17/05/2017.

métodos subvertem valores morais e usam sempre a violência. Uma visão clássica de anti-herói *noir*, o advogado se transforma no Demolidor e, por conhecer o lado sombrio da cidade e seu sistema corrupto, tenta trazer justiça a sua maneira. Um aspecto interessante, bastante evidente no roteiro da série, é o fato de Demolidor jamais assassinar alguém – fato compreendido pelo anti-herói como o cruzamento da última linha entre o bem o mal. O Demolidor funciona como um sensor de mentiras móvel devido aos seus poderes especiais e, por isso, diferencia mocinhos de bandidos e tem a capacidade de ver a natureza humana, o nível de maldade de cada pessoa.

Em Jessica Jones temos um clichê do gênero *noir*. Jones é uma investigadora particular alcoólatra com um passado sombrio. O grande diferencial que permite o destaque da série no gênero é ter justamente uma protagonista mulher, ao invés de um detetive fumante de terno de risca de giz e ar galanteador. A princípio, parece pouco, mas a oportunidade de uma narradora feminina no arquétipo de investigador no *noir* permite explorar um elemento narrativo pouco abordado na maioria dos gêneros: violência sexual. Jones foi submetida a uma tortura psicológica pelo vilão da série e tenta seguir vivendo com esta cicatriz emocional por anos, tornando-a uma pessoa mais fechada e destrutiva. Ao longo de processo, a anti-heroína conhece e se envolve com Luke Cage, com quem mantém um relacionamento pouco construtivo.

Muitos críticos norte-americanos afirmaram que Luke Cage é uma série notável pela forma como reinventa um super-herói dos quadrinhos criado por escritores brancos no auge da era Blaxploitation durante a década de 1970. Luke é um ex-presidiário, que decide se restabelecer no Harlem, trabalhar em dois empregos para conseguir pagar seu aluguel. Assim como Jessica Jones e Demolidor, Luke tem poderes. Sua pele é totalmente impenetrável, podendo suportar tiros, explosões, descargas elétricas entre outros ataques nocivos. Do menino que é enquadrado pela polícia somente por ser negro até o homem que é moldado pelo ambiente hostil que cresceu, tristes aspectos da realidade do Harlem são mostrados nos episódios da série. Além disso, o protagonista demonstra sua imperfeição ao agir com violência nos momentos de vingança (inclusive, matando), chantageando e vivendo o conflito interno relacionado à morte de sua esposa e as causas das transformações biológicas que lhe transformaram.

4.3 Ambientação

Demolidor e Jessica Jones se passam em Hells Kitchen, enquanto Luke Cage, no Harlem. Ter duas séries se passando no mesmo ambiente foi favorável para o desenvolvimento de narrativa de ambas. Hells Kitchen apresenta um cenário caótico, uma região perigosa dominada por gangues e facções criminosas - ambiente propício para o desenvolvimento de uma força policial corrupta e pessoas que fazem o possível para viver sem exatamente se tornarem más. A fotografia sombria é utilizada como ferramenta na caracterização de Demolidor e Jessica Jones (resgatando a estética *noir* dos anos 40 e 50), além disso, ela evoca a estética das HQs com seus enquadramentos em primeiro plano. Jones não é apenas atormentada por traumas psicológicos, mas também por sua vizinhança turbulenta. Entretanto, a bagunça não se restringe ao ambiente externo. A anti-heroína mora em um apartamento que também é seu escritório. Embora não exista uma divisória entre um espaço e outro, as garrafas de uísque se espalham na parte escritório, enquanto objetos de uso pessoal, como tênis e roupas, são jogados mais perto do quarto. O espelho sujo do banheiro, a parede descascada e o sofá rasgado são alguns itens que esteticamente representam o *lifestyle* da protagonista.

Seja pela visão do advogado criminal de Murdock ou da investigadora particular de Jones, temos acesso às piores imagens da alma humana. Crianças raptadas, polícia corrupta, crimes de colarinho branco. A moralidade ambígua de todos os personagens da trama, mesmo os mais secundários, ajuda a criar uma imagem de injustiça.

Esteticamente, a escolha de ângulos não convencionais e tomadas de gravação longas, como a já clássica cena de luta no corredor contra a máfia russa de Demolidor, além de cenários em vielas escuras e ambientes de alto contraste e com iluminação em *low key* (do ponto que só é possível enxergar algumas cenas com todas as luzes do ambiente apagadas) torna-se natural e correspondente com a proposta da narrativa.

A ambientação de Luke Cage torna-se evidente já na abertura da série, pois uma sequência de cenas pinta as ruas do bairro de cor mostarda. Nesta série, o bairro negro de Nova Iorque assume quase um papel de protagonista. Uma barbearia tradicional é o cenário de cenas icônicas e local onde as figuras presentes discutem sobre os maiores nomes do basquete (esporte de grande repercussão entre a população negra americana). Há menções ao filme Scarface e um Dia de Cão, excelentes *thrillers* urbanos também ambientados no bairro.

4.4 Um vilão charmoso e ambíguo

Outro ponto a ser observado nas três séries é que somos apresentados a vilões que não representam em si uma força natural de maldade, mas sim pessoas que posam com elegância e se disfarçam naturalmente entre mocinhos, apesar de terem métodos e ambições sádicas e desumanas.

Em Demolidor, temos o clássico vilão de colarinho branco chamado por Wilson Fisk. Ele trabalha dentro e fora da lei (a depender do que lhe convém) com uma empreiteira supostamente de sucesso e responsável por revitalizar Hells Kitchen. Nos bastidores, Fisk organiza uma assembléia de criminosos responsável pela distribuição de drogas e prostituição de maneira a diminuir os custos de segurança e compartilhar os lucros.

A imagem de Fisk como um empreendedor que atua dos dois lados da lei entra em contraste direto com o Murdock, que também busca limpar a cidade de pessoas como o próprio Fisk - ponto em comum que evidencia a linha tênue da contraposição vilão x anti-herói.

Em Jessica Jones, o vilão chama-se Killgrave. Com seu terno impecável e jeito sedutor, o vilão tem motivações egoístas, simples e menos ambiciosas. É basicamente um chantagista e manipulador implacável e irresistível. Ao ter um poder tão grande em mãos, Killgrave não se volta para a política, o poder e dinheiro. Ao invés disso, ele busca uma vida hedonista, egoísta, buscando o prazer e, conseqüentemente, trazendo sofrimento a todos aqueles que estiverem em seu caminho. Sua ligação com a anti-heroína não é outra senão o abuso. Com seus poderes de controle emocional e mental, Killgrave mantém Jessica presa psicologicamente, torturando mentalmente e sexualmente. A pior parte dessa experiência de tortura é que a personagem se mantém acordada em seu subconsciente, mas nada pode fazer para impedir esse tipo de abuso. Killgrave é um vilão humano, que se esconde sobre a imagem de um bom moço.

4.5 Várias linhas de narrativa e *flashbacks*

Durante as séries não conhecemos apenas as histórias dos protagonistas. Em Demolidor, é possível se aprofundar na história do pai de Murdock e sua tentativa de enfrentar a máfia de apostas no boxe para garantir futuro financeiro para seu filho. Conhecemos também Karen Page, que é usada como bode expiatório em um esquema que faz com que seu caminho se cruze com o anti-herói (outro clichê *noir* em termos de narrativa). A linha narrativa se complexifica até mesmo em direção aos aspectos psicológicos e familiares do vilão Fisk - sempre por meio de *flashbacks*.

Em Jessica Jones, além de observarmos diretamente o crescimento de uma adolescente problemática que perde tão jovem seus pais, a narrativa se ramifica até Trish Walker, que também se envolve em um relacionamento problemático, e Killgrave, cuja infância e vida adulta são expostas não por meio de flashbacks, mas literalmente por fitas de vídeo gravadas por seus pais.

Além da trama de Luke Cage e sua falecida esposa, que é inevitavelmente arrastado para os dramas da protagonista também. Todos os eventos são teias de acontecimentos que acabam se chocando num parâmetro maior que é o enredo central. Em se tratando de heroísmo, as linhas narrativas de Luke Cage mergulham em uma abordagem menos fantasiosa do conceito, talvez, a mais realista até então. O protagonista segue rejeitando o título, mas seus vilões também são mais fincados na realidade que os apresentados em Demolidor ou em Jessica Jones. O grande vilão é o mais universal e onipresente que existe: o sistema político corrupto, alimentado por velhos favores e pela influência das altas quantias de dinheiro.

4.6 Sobre as relações entre Estética, séries e audiência

O que é chamado hoje de *neo-noir* não é exatamente um movimento artístico ou um gênero totalmente separado do resto das produções cinematográficas, mas sim um conjunto de temas e influências que caracterizam uma obra, e não mais se limita ao cinema, como foi adaptado para as mais diversas mídias.

Revitalizado com Chinatown (1974), passando por L.A. Confidential (1997) e espalhando suas temáticas em diversas mídias como o HQ Sin City e jogo L.A. Noire, o *neo-noir* está muito bem representado nas séries que compõem nosso objeto de estudo e ao que tudo indica, continuará a ser a inspiração estética nas temporadas que estão por vir.

Do ponto de vista moral, o exemplo da violência real e fictícia, representada e repetida sem cessar em Demolidor, Jessica Jones e Luke Cage constrói uma realidade repleta de situações marcadamente negativas que dificultam a compreensão da realidade imediata, cujos problemas e situações concretas demandam nossa atenção e atuação. Nas palavras de Belloni (1998):

“o sucesso da violência como estilo estético e como símbolo ou metáfora do mundo contemporâneo parece incontestável: os números de audiência e bilheteria o comprovam. Em termos estéticos, a repetição e o uso abusivo destas figuras de estilo tendem a banalizar o efeito no espectador, que acaba achando

engraçadas as cenas de terror. O que não diminui o sucesso e, de certa forma, inocenta a violência.”(BELLONI, 1998, p. 44)

Direcionando nosso olhar para a criação de empatia dos anti-heróis com o espectador, pensamos que alguns motivos podem ser analisados. Plencner *et al.* (2013) começa por falar da empatia criada entre a audiência e o herói, referindo que a personagem tem de ser credível e fazer com que o espectador se possa identificar e admirar ao mesmo tempo. Isto deve acontecer porque o espectador vê no herói uma versão melhorada de si próprio. No caso do anti-herói, a situação difere. O que é demonstrado é a criação de uma personagem categorizada pela sua conduta imoral, mas que consegue captar a atenção e interesse do espectador, estabelecendo uma admiração pelas características não convencionais destas personagens. Ruiz (2014) refere que o público tem mais coisas em comum com o anti-herói do que com o herói, pois o anti-herói faz coisas que qualquer um gostaria de fazer em alguma situação. Os seus defeitos criam proximidade com o espectador, satisfazendo a sua parte mais cínica e selvagem. McKee (2002) diz que cada personagem é uma obra de arte, uma metáfora da natureza humana. O público se relaciona com as personagens se elas fossem reais, no entanto, elas são superiores à realidade. As suas características são criadas de forma clara e facilmente reconhecíveis. A relação entre o público e os anti-heróis é peculiar. Dentro outras causas, percebemos que há uma identificação e empatia porque o anti-herói se sente rejeitado e solitário – situação e sentimento cada vez mais comuns nos indivíduos na pós-modernidade. Gaut (2010) defende que há dois tipos de relação estabelecidos entre o espectador e anti-heróis. O primeiro retrata o afeto que o observador estabelece com a personagem ao colocar-se na sua pele. A isto chama de *imaginação identificativa*, na qual o espectador imagina estar na mesma situação do anti-herói, ou seja, imagina acreditar naquilo que ele acredita, imagina sentir o mesmo e assim sucessivamente. Para que o espectador crie uma relação de identificação com a personagem, uma relação de caráter afetivo; torna-se fundamental a consciência de que o personagem em causa é uma ficção. Ora, tudo o que o espectador observa é uma representação da realidade, não a realidade. Desta forma, assim que esta diferença torna-se bem definida na percepção do espectador, este pode manter a sua convicção e aspirar ser como o anti-herói. O outro tipo retrata a criação de empatia entre o espectador e a personagem porque partilha as mesmas emoções que a personagem. Nesta situação, o autor refere que o espectador sente emoções genuínas relativamente ao que se está a passar na tela.

Considerações finais

Em uma primeira tentativa de responder as questões aqui inicialmente colocadas, foi possível identificar que há uma forma específica de consentimento ao conteúdo, ou seja, o consumo é instigado através de algumas ferramentas estéticas e discursivas que dão projeção aos temas centrais das séries. Ao inserirem elementos como violência, crime, a dicotomia belo x feio⁶, estilo *neo-noir* e anti-heróis nestes produtos culturais, os produtores de séries contribuem para que a Estética e a Cultura de Massa se tornam áreas férteis para reflexões sobre os mecanismos de identificação e projeção individual, conseqüentemente, também de análise dos resultados mercadológicos surpreendentes obtidos pela Marvel e pela Netflix.

Considerando que os anti-heróis são protagonistas movidos por necessidades egoístas, vindos de um passado obscuro e que tomam atitudes moralmente condenáveis para alcançar seus objetivos, podemos afirmar que durante muito tempo não houve espaço para estes personagens na TV. Por sofrer certo controle dos anunciantes, este meio evitou produzir e veicular problemas ou pessoas difíceis nas narrativas de séries (pensamento de que o público não aceitaria bem esses personagens e os anunciantes perderiam audiência). Com as novas formas de consumo do entretenimento baseadas em plataformas digitais, as influências econômicas do negócio de produção e transmissão do audiovisual sofreu mudanças e, hoje, temos que os anti-heróis são propositalmente pensados, planejados e criados. Soma-se a isso o fato de que a própria audiência também passou por transformações, aceitando cenas de sexo, violência, comportamentos imorais como algo esteticamente atraente.

Acreditamos que os recursos estéticos relacionados a este grupo de personagens contribuem decisivamente para seu sucesso junto à audiência. Tal vitória está aliada a outra possibilidade explicativa que, futuramente, merece uma investigação científica exclusiva: os mecanismos psicológicos de projeção e identificação. Neste sentido, assistir às cenas de violências proporcionaria alguma satisfação dos anseios secretos do espectador. Em busca de justificativas para esse interesse em falhas de caráter, deparamo-nos com o livro *Difficult men (Homens difíceis)*, do jornalista Brett Martin. Recém-lançado nos Estados Unidos, ele tenta explicar o fascínio de personagens que

⁶ Não incluímos a presença do Belo, do Feio e do Grotesco como critérios para avaliação dos recursos estéticos, devido aos limites de tempo e espaço deste artigo científico. Os três conceitos, no entanto, são o foco central da linha de pesquisa Consumo do Entretenimento e Subjetividade atualmente em andamento na CSA-UCP.

conquistam o amor dos fãs apesar da personalidade duvidosa “Uma vida de roubos, assassinatos e traições tem um apelo inegável para todos.

Tentamos fazer uma abordagem sobre os anti-heróis como protagonistas e, a partir dela, propomos o estabelecimento de uma teoria na qual os vilões são de tal forma carismáticos, que o público pode recebê-los como anti-heróis - não no sentido clássico de anti-herói, mas na forma como simpatizam com eles. Relativamente aos aspectos estéticos e à influência sobre estes personagens, delineou-se um caminho constituído pelos métodos utilizados para a criação de transmissão de emoções a audiência através da estética da violência, da subversão de valores morais e do *neo-noir*.

REFERÊNCIAS

- BELLONI, Maria Luiza. **Estética da Violência**. Revista Comunicação e Educação, ano 4, nº12, USP, 1998. Disponível em www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/36357. Último acesso em 21/02/2017.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10ªed. Trad. Adail Ubirajara. São Paulo: Cultrix Pensamento, 1997.
- CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- COELHO, T. **O que é indústria cultural**. Editora brasiliense, 1990.
- COSTA, Belarmino César. **Estética da violência: jornalismo e produção de sentidos**. Piracicaba / Campinas: Unimep / Autores Associados, 2002.
- ECO, Umberto. **História da Beleza**. Rio de Janeiro, editora Record, 1ªedição. 2004.
- FERREIRA, Juliana. **Imagens de violência: o desdobramento da subjetividade em Pulp Fiction**. Tese de Doutorado em Ciências da Comunicação apresentada a UNB, 2002.
- GAUT, Brant. **Empathy and identification in cinema**. Disponível em <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1475-4975.2010.00211.x/full>. Último acesso em 21/02/2017.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.
- MARTIN, Brett. **Homens difíceis: os bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias**. São Paulo: Aleph, 2014.
- MARTINS, V. L. Friends: **Breve análise discursiva da sitcom e seu impacto junto ao público**. Matter revista acadêmica da UNIUB, ano 3, vol 1, número 1, 2012.
- MCCAIN, T. A., & Wakshlag, J. J. **The effect of camera angle and image size on source credibility and interpersonal attraction**. New Orleans. ERIC Doc: 1974.
- MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letra, 2011.
- MORRELL, James. **Bullies, bastards and bitches: How to write the bad guys of fiction**. F+W Media, Inc. 2008.
- PLENCNER, A., KRALOVIČOVÁ, D., & STROPKO, M.. **Hero transformations in contemporary mainstream film**. European Journal of Science and Theology, 10(1), 79-92. Disponível em www.ejst.tuiasi.ro/Files/43/8_Plencner%20et%20al.pdf. Último acesso em 21/02/2017.
- SANTOS, Maíra Bianchini dos. **Através do Espelho – Aprofundamento do Universo Ficcional de Lost por meio da Narrativa Transmidiática**. Monografia da Graduação em Comunicação Social – Habilitação Jornalismo, Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), 2009.
- VÁZQUEZ, Adolfo Sánchez. **Ética**. Rio de Janeiro, editora Record, 2007.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: escrituras míticas para escritores**. Trad. Ana Maria Machado. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WEBB, Stuart; RODGERS, Michael. **Vocabulary demands of television programmes**. Disponível em <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-9922.2009.00509.x/abstract>. Último acesso em 21/02/2017.