

Narrativa de Contravenções e Imaginários Sociais: Modelos de Representações no Drama Televisivo “Filhos do Carnaval”¹

Lihemm A. P. Farah Leão²

Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ.

Resumo

Este artigo pretende analisar a construção de imaginários e matrizes sociais refletidas na narrativa de crimes e contravenções no entorno do Jogo do Bicho e das construções familiares do homem comum na série *Filhos do Carnaval*, de Cao Hamburger. Pretende-se discutir, ainda, o olhar sobre e a partir dos emblemas das narrativas contextualizadas na periferia, que vem quase que automaticamente associada a essas práticas ilegais e à violência. A discussão aqui referida pretende entender esses imaginários como processos ou modelos construídos, ou mediações, para além dos formatos audiovisuais que os circunscrevem, e se o fazem.

Palavras-chave

Contravenções; Jogo do Bicho; Narrativa; Séries de TV.

1 - Introdução

Na última década a HBO tem se expandido comercialmente através da HBO Latin America, onde passa a produzir séries em parcerias estabelecidas com produtoras independentes audiovisuais de países latinos. Esse é o caso de *Epitafios* (2004), na Argentina, e *Prófugos* (2011), no Chile. A HBO Brasil, nesse contexto, começa a produzir séries nacionais a partir de 2005, como *Mandrake* (2005), *Filhos do Carnaval* (2006) e *Preamar* (2012), todas feitas em conjunto com produtoras brasileiras. A vocação para a programação original é uma das bandeiras do grupo, que nas últimas duas décadas têm investido maciçamente em novos projetos de ficção televisiva, especialmente séries dramáticas.

¹ Trabalho apresentado no GP Ficção Seriada do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFF, e-mail lihemmfarah@gmail.com.

Com relação aos conteúdos, vale dizer, assim como a HBO americana, a HBO Brasil também pretende se diferenciar das demais produções de séries dramáticas brasileiras pelo orçamento, pela complexidade das tramas narrativas e pela imagem cujo tratamento estético e alta definição as aproximam das produções cinematográficas. Suas séries, ainda que produzidas em parceria com produtoras radicadas no Brasil, mantêm marcas de estilo que não pretendem distanciá-las do *efeito HBO*, ou seja, da forte ênfase estilística de seus programas. Esse aspecto pode ser observado desde as aberturas dos programas, até os formatos estabelecidos para seus conteúdos. Outro dado, não menos importante, é o fato de a HBO compor os pacotes mais caros da televisão paga, o que permite que a mesma venda conteúdos “exclusivos” e sem pausas comerciais entrecortando os dados de suas ficções.

Uma dessas marcas que a HBO traz, desde sua investida em programação original no final da década de 1990, para seus conteúdos é liberdade ao tratar de temáticas *tabus*. Além disso, há preferência por protagonistas que se afastem da composição de heróis clássicos, por serem tão complexos a ponto de incorporarem falhas de caráter graves, comportamentos violentos, ou polêmicos, e até mesmo traços de vilania ou loucura. Tal composição fica evidente quando analisamos os emblemas de sua programação original em *The Sopranos* (1999), *The Wire* (2000) e *Six Feet Under* (2001). De formas bastante diferentes, essas séries trazem elementos singulares para a dramaturgia, os personagens e o tratamento de seus conflitos. O que há em comum entre essas séries da HBO americana, além da imagem *cinemática*, claro, são as cenas explícitas de violência, sexo e o despudor em mergulhar em territórios complexos da natureza humana.

Assim, este artigo pretende amarrar a compreensão das estratégias narrativas da série com as articulações e discursos que emergem do universo que *Filhos do Carnaval* desenha, dentro do contexto audiovisual brasileiro pós Cinema da Retomada, o que faz emergir imaginários e formas de narrar muito singulares. Deste modo, o intuito é discutir a complexa gama de imaginários sociais e políticos que pululam nas narrativas sobre violência urbana: o Jogo do Bicho, os crimes da droga, a hierarquia familiar e a domesticidade, assim como estigmatização do protagonismo feminino em estruturas da família e da contravenção. Essas representações e discursos são articulados à estrutura da série de TV e às plataformas em que a mesma é exibida; uma vez que esses elementos também modificam seus componentes e sua recepção.

2 - Enunciadores sociais e formais na representação da contravenção e da periferia na TV.

O ponto de partida para esta discussão é, dentre os fatores intrínsecos à narrativa de crimes e das contravenções, a importância da televisão tanto para se compreender o meio audiovisual como para as motivações e suas transformações enquanto meio. Segundo John Fiske (1987), a televisão é parte crucial na análise das dinâmicas sociais. A circulação do conteúdo televisivo faz com que essas dinâmicas se mantenham em constante processo de produção e reprodução, desde os seus conteúdos e significados até seu consumo massivo; entende-se aqui a televisão como agente cultural, friccionando e circulando signos e sendo, assim, parte integrante da estrutura social.

Por outro lado, a partir dos anos 1980 e principalmente nos anos 1990, a dramaturgia televisiva vai passar por um momento de virada televisual que será marcada não só por produções com modos e valores ostensivos, sofisticados e tecnológicos, como também por uma força na afirmação do estilo com as grandes bandeira dos canais de televisão estadunidenses, que serão explorados internacionalmente. Ou seja, a maximização estilística eleva a imagem e a estética, na televisão, a um dos grandes marcos da cultura norte americana (cujos formatos e formas foram difundidos para além da grade de programação dos Estado Unidos) e dos meios massivos.

Ainda, a televisão estadunidense nos anos 1990 começa um momento que já se convencionou chamar de *Terceira Era de Ouro da Televisão*, o qual tem na programação original da HBO um de seus principais expoentes³.

O que, com a expansão da *HBO Latin America*, cria e amplia escopos modulares, estéticos e narrativos na produção séries no Brasil, especialmente com o crescimento da HBO Brasil.⁴ Mas como esse momento se relaciona com o contexto audiovisual brasileiro e as demandas de representação e imaginário simbólico dos espectadores?

³ Ver MARTIN, Brett. *Homens Difíceis*. Editora Aleph. 2014

⁴ A HBO Brasil é uma importante programadora que surgiu em 1994, através de uma parceria com a TVA (Grupo Abril) e as três empresas que integram a HBO Latin America, ou seja, a Sony Pictures, a Time Warner e a Ole Communications Group. Ela oferece canais premium para TVs por assinatura no Brasil, e produz conteúdo em parcerias com produtoras brasileiras.

A HBO⁵ constrói marcas bem claras na especificidade de sua produção em dramaturgia. A predominância de uma abordagem crua dos temas tabus, já mencionada, é uma delas, que se desdobra na realidade brasileira associada a uma ênfase ao homem comum, mas também à violência urbana, e às narrativas audiovisuais que abordam os crimes e as contravenções, especialmente, nas periferias e favelas; narrativas essas que se multiplicaram no audiovisual brasileiro a partir dos anos 1990.

Ainda, a representação desse universo da periferia vem quase sempre associada à violência, o que reitera alguns importantes emblemas sociais e olhares sobre esse imaginário urbano brasileiro. Tais narrativas são sintomáticas da retórica enfática dos meios de comunicação que, nas últimas duas ou três décadas, vem pautando a violência urbana como um fator automaticamente ligado à pobreza e à periferia, além de um específico olhar sobre a guerra às drogas pela perspectiva de sua comercialização, de dentro da periferia para as demais geografias da cidade.

Assim, nos anos 1990 esse olhar sobre a periferia é amplificado. Cacá Diegues disse em entrevista ao programa Roda Viva da TV Cultura de São Paulo, que ele foi um dos responsáveis pela volta da favela ao cinema com seu filme *Orfeu*, de 1999. O filme é adaptação da obra de Vinícius de Moraes, *Orfeu da Conceição*, e retrata o universo conflictivo que se dá nos meandros de Orfeu, músico da escola de samba e figura de liderança no morro, e do traficante Lucinho.

“Eu tenho orgulho de dizer, por exemplo, que recentemente fui eu que botei a favela no *mainstream* nacional com *Orfeu*. Enfim, todas as pessoas têm direito de gostar ou não gostar do filme, mas quem trouxe a favela de volta para o *mainstream* da cultura brasileira fui eu no *Orfeu*. Não se falava mais em favela.

Eu não faço filme para ensinar nada a ninguém, eu faço filme para aprender, porque eu estou curioso em relação a alguma coisa, e eu quero aprender sobre essa alguma coisa, e quero que os outros aprendam junto comigo. Então, é por isso que os meus filmes são sempre sobre coisas que, naquele momento, não estão necessariamente no foco das atenções, às vezes são entendidos, às vezes não são. (...)” (DIEGUES, 2003)⁶

⁵ Com relação à exibição de conteúdos originais, a programação da HBO engloba não apenas séries de drama, mas filmes para TV e especiais de documentário e de comédia para a família. Esses conteúdos são distribuídos na grade de programação de acordo com a demanda de público, por horário, reservando as noites de domingo (primetime) para séries de ficção com grande apelo de público.

⁶ A entrevista pode ser vista e lida integralmente no site do Roda Viva, através do link que segue. http://www.rodaviva.fapesp.br/materia/735/entrevistados/caca_diegues_2003.htm O mesmo, foi acessado em 10 de março de 2015.

No que pese os relativismos à fala de Diegues, a década de 1990 de fato retomou esse olhar sobre a favela no audiovisual brasileiro, mas trazendo a ênfase na violência urbana como emblema de suas narrativas. Esse movimento tem total relação com a modernização das narrativas audiovisuais a partir do enfoque nos crimes e contravenções da América Latina. Mas, a favela se torna um emblema totalizante do universo das periferias brasileiras.

Ainda, os anos 1990 têm como contexto a consolidação de uma período que se convencionou tratar por Nova Ordem Mundial, impulsionada por marcos como a queda do muro de Berlim (1989) e pelo fim da Guerra Fria. Nesse espectro, a desconstrução do conceito de estado-nação, e o crescimento globalizado de um mercado crescentemente segmentado, assim como a internet sendo crescentemente difundida, fizeram impulsionar a criação de produtos transnacionais e a afirmação de grandes marcas e conglomerados. De tal forma, essas construções vieram a fortalecer uma indústria do entretenimento cada vez mais internacional, ao passo que apontava já naquela época para formas de “consumo” da produção cultural cada vez mais segmentadas.

Na televisão brasileira, assim como no cinema⁷, passam a fazer parte das narrativas e dos processos que entremeiam as fricções nas formas, normas e processos que levam à construção de um imaginário cultural. Nesse movimento, as representações voltam seu olhar para outros universos e personagens, com grande ênfase para os personagens “sociais”. É uma amplificação do referencial ao público através do homem comum, característica do que Eco (1994) chama por *neotelevisão*. Mas, nesse contexto ela se associa a um movimento de olhar para essas narrativas na América Latina.

Tal projeto de cinema acaba por se relacionar com a TV, e acaba por agregar tradições muito marcadas em nossa literatura e também na própria cinematografia brasileira. O *Cinema Novo*, por exemplo, defendia um conteúdo nacional do que seria uma “invasão estrangeira”. Já nos anos 1990, esse traço vai surgir de outra forma, incorporando outras narrativas e linguagens, mas através do monopólio e articulação de seletos grupos produtores, do qual se destaca a O2 Filmes.

⁷ Esse período reflete um fortalecimento dos cinemas da América Latina, mas também a busca de espaços de distribuição para outras produções que não o mainstream Hollywoodiano. Exemplo disso é a criação do Instituto Sundance, exemplar no que diz respeito à multiplicação de produções paralelas, que traziam outros discursos e Imaginários.

Além de criar um nicho bastante seletivo para produção e divulgação das obras - como sempre se deu em outros formatos da televisão brasileira e com destaque para as *telenovelas* - passam a ser incorporadas à dramaturgia representações das pessoas comuns, do homem do cotidiano, e da periferia, tanto como consumidores como compondo a estrutura ficcional de tramas mais centrais.

Ou seja, distantes do *Cinema Novo* tanto em seus conceitos norteadores e sua estética amplificada, e menos naturalista, quanto em seu processo produtivo, essa fase do audiovisual brasileiro responde a uma demanda da pós-modernidade globalizada refletida nas suas representações e discursos, que é pôr na tela personagens e conflitos outros. Volta-se aqui para a violência das cidades, essa que é alardeada nos meios de comunicação à exaustão na década de 1990, para as periferias e as temáticas sociais. Os personagens sociais surgem no audiovisual brasileiro pontuando a tensão entre local e global que comunica para toda uma América Latina que explora as imagens e discursos de uma “periferia globalizada”.

Fica mais clara e possível, portanto, a compreensão dos elementos que norteiam as escolhas que levaram ao tipo de narrativa que propõe *Filhos do Carnaval*, série dramática produzida pela HBO Brasil com a produtora paulista O2 Filmes. A criação é de Cao Hamburger⁸, que também assina a direção geral, em parceria com a roteirista Elena Soarez. A série estreou em 2006 e foi exibida por duas temporadas, a primeira com seis e a segunda com sete episódios, em ambos os casos, com 50 minutos de duração.

3- O estigma do Jogo do Bicho e das drogas ilícitas

Diversas produções ligadas à cultura midiática apresentam um repertório cartográfico sugerido pelos contornos das narcocidades, dos demais espaços de práticas da contravenção, seja no audiovisual, na literatura, ou em demais expressões da produção cultural.⁹

O Jogo do Bicho é uma prática que faz parte do imaginário popular do Sul-Sudeste brasileiro, especialmente no Estado do Rio de Janeiro, nas periferias das cidades

⁸ Cao Hamburger já havia dirigido “O ano em que meus pais saíram de férias”, longa que estreou também em 2006. Antes, no cinema, dirigiu “Castelo Rá-Tim-Bum, O filme” (1999), além de curtas metragens voltadas para o público infante-juvenil. Na TV, dirigiu episódios da série “Cidade dos Homens” (2004), uma parceria com a O2.

⁹ Ver BRAGANÇA, Maurício de. *A narcocultura na mídia: notas sobre um narcoimaginário latino- americano. Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, v. 37, p. 93-109, 2012.

fluminenses e nos meandros do universo do samba. Luís da Câmara Cascudo rascunha o que seriam traços do começo do Jogo do Bicho, ainda nos anos 1940, no “Dicionário do Folclore Brasileiro”.

“Comprando um ingresso de mil réis para o Zoo, ganhar-se-ia 20 mil réis se coincidissem o animal desenhado no bilhete com o que seria exibido em um quadro determinadas horas depois. O Barão de Drummond fizera pintar 25 animais e cada tarde um quadro subia, mostrando o bicho vitorioso. O ingresso que tivesse o animal desenhado dava direito a 20 mil réis. O jogo agradou e uma multidão ia ao zoológico para comprar os bilhetes e esperar a sorte. Espalhou-se pelo povo tornando-se um hábito. Anos depois o Barão não possuía mais o monopólio, proibindo o jogo no Zoológico. Mas centenas de ‘banqueiros’ vendiam as ‘poles’ com os números referentes aos 25 bichos dardivosos. Derramou-se o jogo do bicho por todo o território nacional, avassaladoramente como uma inundação. Os jornais publicavam palpites e houve até mesmo um jornal diário dedicado à nova ciência que decifra sonhos e engendra palpites para acertar no bicho.” (Cascudo, 1945, p. 411)

Já parte do imaginário brasileiro, o jogo passou a ser considerado uma contravenção a partir de abril de 1946, pelo Decreto-Lei nº 9.215, da Lei de Contravenções Penais. Sua proibição coloca a atividade em um lugar “marginal”, mas isso em nada prejudica sua ampla difusão pela geografia urbana do Rio de Janeiro. Nesse sentido, pensar a sua representação no audiovisual, especialmente em uma série de TV por e para uma canal de televisão paga, segmentada, que traz especificidades de linguagem para seus produtos audiovisuais, pede que sejam considerados todos os seus componentes, da sua narrativa textual e plástica, assim como seus elementos de gênero, no sentido da apreensão de sua representação social e histórica.

Já havia antes da série *Filhos do Carnaval* uma tradição da representação, no cinema brasileiro, do Jogo do Bicho como contravenção. Filmes como *Boca de Ouro* (1963), *Amuleto de Ogum* (1974), *ambos* de Nelson Pereira dos Santos, e *O Rei do Rio* (1985), de Fábio Barreto, já exploravam esse imaginário. Ainda, o tema permanece em ênfase na cinematografia brasileira. Atualmente, o realizador René Sampaio está adaptando *Oeste: A Guerra do Jogo do Bicho* também para o cinema. Todas essas obras são sintomáticas de uma dimensão da contravenção dentro da própria lógica de urbanidade, e de periferia.

Desta maneira, tais elementos devem ser discutidos e analisados também enquanto categorias culturais e material simbólico, de modo que os contextos, valores e camadas de seu processo histórico não podem vir separados de seus aspectos textuais. Grande parte do imaginário em torno da contravenção reside na categoria dos discursos, manifestos ou latentes, e na dimensão social das cidades e das trocas. Ou seja, as matrizes culturais¹⁰ estão intrínsecas à representação da contravenção, em suas variadas expressões, e suas mediações e entornos. Podem ser os sujeitos, os meios, os gêneros, no caso, na televisão, e os espaços representados não fechados em cada uma dessas categorias, mas em um processo relacional.

Na série de *Filhos do Carnaval*, esse imaginário é construído a partir de uma plástica visual e sonora que tende a se distanciar do naturalismo para uma proposta mais sensorial, ritmada e fragmentada. Aqui, distancia-se da linguagem documental para falar da periferia ou do universo do crime, para dar espaço à psicologização das personagens, e da *musicalização* das ações através de sons diegéticos e não diegéticos. A representação aqui propõe um espaço de imersão e de transgressão de signos que se convencionaram no universo do jogo do bicho ou do samba. A cuíca assume a função de uma figura de repetição sonora que aciona a tensão ou uma atmosfera mais sombria. Os elementos visuais do clássico *mobster* são ressignificados no imaginário dos personagens. As cenas da escola de samba são apresentadas por um som distorcido e reverberado através de efeitos sonoros, e de movimentos de câmera desconfortáveis e sinuosos que enfocam a uma ação ou um objeto. Os bichos e o universo surreal que emergem dos sonhos, são amarrados sensorialmente às superstições e medos dos personagens. Ou seja, percorremos o imaginário do Rio, do Jogo do Bicho, do samba, da contravenção, mas em um mundo extremamente estilizado, ritmado, saturado. A própria ideia de Jogo do Bicho já remete ao lúdico, ao mágico.

Emerge desse universo a relação entre a periferia e o mundo fantástico, através da superstição, e essa também é uma representação recorrente. Em *Amuleto de Ogum*, de Nelson Pereira dos Santos, por exemplo, a umbanda é que constrói este elo entre a cultura popular carioca suburbana e a magia.

Mas desse universo quase fantástico e extremamente subjetivado na percepção focalizada das personagens, emergem imaginários e discursos desses entornos e

¹⁰ Ver MARTIN-BARBEIRO. J. Comunicação e mediações culturais. Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, São Paulo, v. XXIII, n. 1, jan-jun. 2000

mediações. A ruína econômica e moral da família Gebara tem ligação com as práticas ilícitas que se dão nos seus meandros. A morte do filho primogênito, aquele que levaria a memória e as práticas do pai adiante, ainda no primeiro episódio da primeira temporada, já anunciava as tragédias muitas que se seguiriam. Os personagens seriam, nesse espectro, castigados por suas más condutas e pela prática da ilegalidade representada no *Jogo do Bicho*.

Outro estigma social muito presente na série são os desequilíbrios na vida prática, além de impulsividades, associadas ao uso de drogas narcóticas. Thiago Rodrigues (2004), ao tratar dos enunciadores das drogas e das motivações para o proibicionismo nos EUA e na América Latina, elucida algumas construções ainda presentes na formação de um Estado Penal, a partir de normatizações das restrições e das penalizações envolvendo o uso de narcóticos.

Um indivíduo intoxicado era ameaça considerável a toda ordem social, pela propagação “do crime”, dos “atos desvairados”, dos “maus exemplos”, da “degenerescência dos valores” resultante de seu hábito. A condenação moral à prática de se embriagar tomava contornos mais amplos, cristalizando-se em leis. (Rodrigues, 2004, p.132)

Ainda, por mais que alguns personagens usuários de drogas fossem posteriormente “castigados” em alguma medida, sua abordagem plástica não deixava de ter uma sensualidade e sensorialidade muito particulares. Desde uma cena que antecede a morte de *Anesinho (Felipe Camargo)*, em que ele está sob o uso de cocaína, até as cenas de sexo coletivo e lisérgico de *Brown (Rodrigo dos Santos)*, este traço está muito presente na narrativa visual da série.

A sensorialização da experiência lisérgica do personagem é um recurso recorrente, em diferentes momentos da produção audiovisual, mesmo quando há uma crítica mais precisa às drogas. Maurício Bragança discute esse processo de forma bastante precisa, ao tratar do narco-imaginário mexicano. “Essas imagens do consumo de droga, mesmo contendo um impulso moralista de condenação do vício, seduziam o espectador pelo prazer a que estavam associadas.” (Bragança, 2012, pg. 101)

Mas, a criação de normas e categorias na linguagem para se referir ao universo das drogas, acaba por corroborar um olhar direcionado e totalizador do processo, reatualizando a lógica de “inimigo comum” no contexto do proibicionismo penal que pode ser chamado de “Guerra às Drogas”.

4 – A hierarquia familiar, o arcaico e seus sintomas sociais

As construções sociais e referenciais em *Filhos do Carnaval* se dão a partir da família Gebara. Nesse contexto, elas acabam por ser emblemas de uma *heteronormatização* e de um paternalismo arcaico na transmissão dos saberes e dos poderes masculinos. Ou seja, a família é aqui o lugar do tradicional e do arcaico, mas também traz enunciadores sociais importantes, que serão destrinchados a seguir.

Este artigo não pretende se aprofundar no conceito de *heteronormatividade* e nas teorias de gênero, mas trabalha a representação de imaginário social a partir de micro-estruturas de identidade que também passam pela marginalização ou estigmatização a partir de gênero.

A série constrói um jogo de poder que tem como eixo central o personagem de Anésio Gebara (Jece Valadão) que, dono de escola de samba e banqueiro do jogo do bicho, quer passar os negócios da família para Anesinho (Felipe Camargo), filho primogênito e seu sucessor natural. No entanto, a morte de Anesinho, ainda no primeiro episódio da primeira temporada, deixa em aberto quem ficará no lugar do pai.

Até aqui, *Filhos do Carnaval* constrói um Anésio fragilizado com a morte do filho e assombrado por medos que beiram a paranoia. Mas, trata-se de um banqueiro do Jogo do Bicho, uma importante organização que faz parte do imaginário popular brasileiro, mesmo no universo da ilegalidade dentro de uma lógica de *Estado Penal*. Essa atmosfera dialoga os problemas e fantasmas de um homem cotidiano com um referencial da vida e dos problemas do público expressos através de pessoas comuns.

Inicialmente, percebe-se apenas uma disputa entre irmãos como trama principal. Porém, mesmo falecido, o personagem Anesinho possui tanta força e autoridade que segue tendo a preferência nas atenções do pai, como o grande líder que ele teria sido caso pudesse assumir os negócios e cuidar dos interesses da *família*.

O personagem Claudinho (Enrique Diaz) é constantemente questionado pelo pai sobre suas habilidades para sucedê-lo no comando do Jogo do Bicho; julgado como um homem de personalidade fraca e incompetente no que diz respeito à administração do patrimônio e poder adquiridos pelo pai. Anésio diminui a autoridade do filho, que desconta suas inseguranças na vida doméstica, em família.

Fica aos poucos evidente que todos os três filhos vivos de Anésio querem ser reconhecidos, admirados e adquirir poder dentro do negócio. Com a morte de Anésio, Cláudio assume inicialmente a liderança na administração de todo o esquema do pai, e forja uma documentação para que Brown (Rodrigo dos Santos) e Nilo (Thogun), filhos tratados como “ilegítimos” que sempre trabalharam para o pai, fossem reconhecidos como filhos de Anésio.

Contudo, as mulheres tem função secundária nesses processos de poder e, ainda, se pensarmos na identificação do homem, negro, morador de periferia como um valor arquetípico na identificação de “bandidos”, da forma como se dá na grande mídia brasileira, a função dos filhos de Anésio Gebara nos trabalhos que lhes são designados parecem bastante sintomáticos do imaginário social que associa o crime e a pobreza.¹¹

Em certa medida, a estrutura familiar presente na organização do crime dá suporte à linguagem do melodrama, alicerçado pelo ambiente doméstico e por relações consanguíneas que estreitam o universo da intimidade ao passo que legitima convenções e estruturas sociais.

Coabitam aqui o território urbano, a violência simbólica e a cartografia de uma grande cidade; no caso, o Rio de Janeiro. Tais elementos compõem uma narrativa de ~~poderes, crimes e contravenções~~, feita através de componentes sonoros e imagéticos de grande sensorialidade e ênfase estética que servem à criação de um universo não completamente naturalista, mas que, ainda assim, modulam formas de entrada para um modelo de modernização da narrativa contemporânea latino-americana através dos entornos do crime e da violência urbana.

Nilo, negro, morador de periferia, filho de Anésio, não registrado por ele. Domina bem todas as camadas do processo e dos negócios do pai, é sua mão direita, mas é seu motorista. Na hierarquia e organização do trabalho, ele figura como um empregado, menor. Mas faz alguns “trabalhos sujos” quando necessário. Pensa em se afastar da atividade, no entanto as circunstâncias sempre o levam de volta ao universo da contravenção, no que pese a sua “boa índole”, construída sob uma perspectiva moralizante. Essa lhe parece uma oportunidade de carreira e de ascensão social, que acaba por ser a mais acessível. Aqui, os emblemas sociais parecem quase que didáticos.

¹¹ Ver FELTRAN, Gabriel. Trabalhadores e Bandidos: Categorias de nomeação, significados políticos.

No interior da família, e na subjetivação do olhar sobre cada personagem, a oposição se dá organizada por escolhas e espaços de sociabilidade que podem ser acionados e motivados individualmente. Eles têm ânsias, medos, vontades, motivações, vibrações, e são humanizados por todas essas camadas. No âmbito social, ou público, entretanto, as práticas se referem menos às individualidades das personagens e mais a um normativismo social que funciona não só dentro da lógica de um *Estado Penal*, como conhecemos na realidade social brasileira, como também da família como espaço de legitimidade de escolhas. Em outras palavras, os filhos “bastardos de Anésio” que, ironicamente, vêm a ser negros e pobres, partem de um imaginário social que os associam com automatismo à violência e ao universo da contravenção. No entanto, quando a família precisa se unir, eles assumem novos papéis dentro da organização do crime, ou dos negócios dos Gebara. Essa é outra função narrativa comum ao melodrama: o *filho ilegítimo*. Há aqui algumas convenções importantes para construção de imaginário e verossimilhança, como familiar, masculino-feminino, monogamia, etc.

Tal reorganização da hierarquia familiar só ocorre, contudo, quando a família Gebara está sendo investigada pelas contravenções praticadas. A recente função de liderança de Brown e Nilo nas atividades ilegais, junto ao filho Gebara, Cláudio, os colocam passíveis do mesmo julgamento que o irmão, esse, com melhor aparato de proteção e privilégios de elite branca, ainda que marginal. Mas eles se arriscam pela possibilidade de ascensão, e pela proteção dos negócios de uma família para a qual eles não eram, então, considerados.

É ainda mais sintomático dessa construção o fato de a escola de samba ficar situada na periferia do Rio, mas Anésio e sua família “oficial” viverem na Zona Sul, protegidos pela estrutura de um bairro com mais acessos e segurança, mas também por seu imaginário social. Eles se distanciam da periferia, sua violência física e simbólica, e das atividades que praticam nesta parte da cidade. No entanto, Nilo e Brown vivem na periferia, no entorno da escola de samba do pai, a quem eles não tratam como figura paterna mas como topo de uma hierarquia organizacional.

Cláudio, filho branco, “pai de família” e de classe média, foi o que não nasceu para o negócio. Ele mora em São Paulo com a mulher e o filho e não se relaciona com nada do que se dá nos meandros do pai e do irmão Anesinho, mas, diante das circunstâncias familiares, acaba se associando a essas atividades ilegais.

Individualmente, Cláudio vê na possibilidade de administrar os negócios do pai uma perspectiva de empoderamento pessoal. De mostrar liderança e força, mesmo não sabendo exatamente como funcionam os processos com os quais passa a lidar. Do ponto de vista social, a morte do irmão o levou a isso, mas ele tem opções, além de ter conforto e acesso a advogados para orientá-lo.

5- Protagonismo feminino estigmatizado

Na segunda temporada da série, as mulheres assumem um papel mais determinante nas tramas. Mas, a liberação e autonomia vez ou outra ganha contornos de uma legitimação do universo masculino ou de castigo moral.

Ana Cristina (Mariana Lima), esposa de Cláudio, é filha de um importante advogado, e seu irmão seguiu os caminhos do pai. Quando ela finalmente parece assumir uma função de autonomia na resolução dos conflitos da família e dos negócios, acaba se envolvendo com um homem que absorve informações sobre os crimes da família Gebara para passá-las a inimigos (aqui, tanto o estado quanto civis que disputam e rivalizam pelo poder nos negócios ilegais dos Gebara).

Não é fatalista, assim, pensar que seu adultério foi, ele mesmo, sujeito do seu castigo. E seu pai e seu irmão foram os responsáveis por tentar “consertar” as circunstâncias, nesse momento em Cláudio, seu marido, está preso. Contudo, Ana Cristina convive com o fato de o marido ter uma amante, no caso, sua “cunhada” Glória (Shirley Cruz) com relativa tranquilidade. As duas mulheres tem funções dentro da organização familiar bastante distintas. Fica clara, deste modo, a construção paternalista e masculina heterocêntrica nessa relação.

A segunda temporada constrói ainda a ascensão de Nilo à liderança dos negócios. Contudo os problemas conjugais do personagem o desestabilizam emocionalmente ao mesmo tempo em que o mantém na atividade ilegal, por dinheiro e proteção para a família. Sua mulher, Rosana (Roberta Rodrigues), é reiteradamente infiel, ao passo em que também se prostitui para fazer uso de drogas narcóticas, deixando sua filha pré-adolescente ou só ou aos cuidados do padrasto, Nilo. Essa crescente em Rosana culmina com ela abandonando a família para viver em um tipo de “infernhinho de luxo”, para homens ricos e turistas estrangeiros.

O lugar em que Nilo vai buscá-la, à força, é claramente uma “casa das perdições”. E lá ele a encontra seminua, quase inconsciente, e ultrassexualizada. Além de explorar os elementos de sensorialidade lisérgica, figura aqui uma constante na representação do uso de drogas narcóticas por mulheres, que é a abordagem sexual.

Ainda nessa cena, Nilo coloca Rosana no carro, ela claramente alterada e desesperada pela perspectiva abstinência. Do centro desse descontrole, Rosana começa insultar Nilo, falar de seus adultérios, provocando-o de tal modo que a situação chega a um ápice de violência quando Nilo perde o controle e a assassina. Nilo, que é bom, e que vai cuidar da filha de Rosana como se fosse sua, até se cosome um pouco pela culpa, mas o todo parece justificar seu ato. Nessa construção, foi ele quase vítima da violência que cometeu, um clássico do “crime passionnal”. Mas o corpo de Rosana será desovado sem qualquer aviso à sua família ou amigos. A construção torna exemplar a culpabilização de uma vítima de assassinato, ao passo que demonstra todo um narco-imaginário através da recorrente ruína moral e física de quem se entrega ao consumo de drogas narcóticas, mas, com o agravante de ser uma mulher a usuária. Nesse último caso, as consequências são, via de regra, muito severas.

6 - Considerações finais

A análise dos componentes que constroem a narrativa de série *Filhos do Carnaval* trata de elucidar a articulação e entrecruzamento entre o crime, a violência e as matrizes sócio culturais da periferia, ou daquilo que se considera à margem da sociedade.

Nesse ínterim, há emblemas muito caros às práticas sociais e às trocas e espaços de sociabilidade. Este artigo não se aprofundou muito na estética e nos elementos de linguagem que criam modelos para narrativas da violência, e assim o fez para poder delinear e tentar apreender a sorte de imaginários intrínsecos às trocas e aos modelos sociais, refletidos nesse momento em que a periferia e os conflitos do seu entorno tem relativa ênfase no cenário audiovisual brasileiro.

E, no caso da televisão, a abordagem desses universos é quase sempre feita a partir de premissas visuais e formais que também vão ditar o modo como eles serão representados, de forma muito mais específica, por causa de seus formatos. Será, então, que no caso de *Filhos do Carnaval* podemos falar de modelos hegemônicos trazidos por seu meio, ou nossa construção histórica, cultural e social é que reatualiza esses emblemas

e estigmas na *pós-contemporaneidade*, abarcados nas representações do crime, das contravenções e das construções sociais? Não haverá uma resposta tão precisa, mas através dessa discussão fica evidente que o lugar da mediação entre esses elementos nos dá pistas mais verossímeis desses modelos e imaginários.

Referências bibliográficas

AKASS, Kim; MCCABE, Janet. *It`s not TV, It`s Quality TV*: Refining Television at HBO. Sorbonne Nouvelle, CEISME-CIM. 2012.

BRAGANÇA, Maurício de. *A narcocultura na mídia*: notas sobre um narcoimaginário latino- americano. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, v. 37, p. 93-109, 2012.

CASCUDO, Luís da Câmara. *Dicionário do folclore brasileiro*. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia, 1984. p.411. 7 Op. cit., nota 5.

ECO, Umberto. *Tevê: a transparência perdida*. In: *Viagem na Irrealidade Cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

FISKE, John. *Television Culture*: Popular Plesures and politics. Routledge, 1987.

RINCÓN, Omar. *Todos temos um pouco do tráfico dentro de nós: um ensaio sobre narcotráfico/cultura/novela como porta de entrada para a modernidade*. São Paulo: MATRIZES, jul/dez 2013.

RODRIGUES, T. *Política e drogas nas Américas*. São Paulo: Educ: Fapesp, 2004.

SARLO, B. *Modernidade periférica*: Buenos Aires 1920 e 1930. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

SOARES, Simone S. F. *O jogo do bicho: a saga de um fato social brasileiro*. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil. 1993.

SOUZA, J. I. de M. *As imperfeições do crime da mala: ‘cine-gêneros’ e reencenações no cinema dos primórdios*. *Revista da USP*, São Paulo, n. 45, mar.-mai. 2000.