

Mulheres fatais, detetives solitários e criminosos loucos¹

João de Mancelos

Três capítulos do livro

Matar sem castigo:

Por que têm êxito os criminosos e falham os detetives nos filmes *neo-noir*?

“Mother of Mercy, is this the end of Rico?”
— LeRoy, Mervyn. *Little Caesar* (1930).

1. O que há de novo no *neo-noir*?

Carros velozes, revólveres fumegantes e cenas de crime salpicadas de sangue... Histórias onde o assassinato, o sexo e a traição se confundem... Detetives duros e mulheres fatais, belas de morrer — e tal pode acontecer, porque levam qualquer um à desgraça... Becos escuros e bares manhosos onde se pode vender a alma ou mandar matar um inimigo, através de um assassino a soldo... Meio século depois, uma aura ainda irradia dos filmes *noir*, que se tornaram num género de culto e marcaram uma era.

Inicialmente, o rótulo *noir* apenas se aplicava ao ciclo de filmes feitos entre 1941 e 1958, em Hollywood, principiando com *The Maltese Falcon* (1941), de John Huston, e terminando com *Touch of Evil* (1958), de Orson Welles. Contudo, na atualidade, considera-se que este período pode ser dilatado, de modo a incluir *Underworld* (1927), como a primeira película *noir* e *Odds Against Tomorrow* (1959), de Robert Wise, ou *Taxi Driver* (1976), de Martin Scorsese, como o último (Hirsch 3).

De meados da década de setenta até hoje, principiou uma nova fase, conhecida por *neo-noir* ou, na terminologia de outros especialistas, contemporâneo, pós-clássico ou moderno *noir*. Paralelamente, emergiram vários subgéneros, nos últimos anos: *retro-noir* — como o nostálgico *LA Confidential* (1997), de Curtis Hanson, *Miller’s Crossing* (1990), dos irmãos Cohen, ou *The Black Dahlia* (2006), de Brian de Palma; *future noir* — representado por películas como *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott; e até mesmo *teen noir* — nomeadamente a série *Veronica Mars* (2004), onde brilham algumas *jeunes filles fatales*, um detetive numa busca solitária por justiça,

¹ Mancelos, João de. *Mulheres fatais, detetives solitários e criminosos loucos: Estudos sobre cinema*. Lisboa: Colibri, 2015.

e outras personagens que poderiam facilmente ser encontradas nas páginas de um romance de Dashiell Hammett.

Será que a indústria está a explorar um gênero popular já longamente estabelecido, que terminou quando os filmes a preto e branco foram substituídos pela cor? Existirá um gênero *neo-noir* — ou será apenas uma nostalgia pós-moderna? Por outras palavras, o que há de *novo* no *neo-noir*? Trata-se de questões complexas, dado haver inúmeras variáveis a ter em conta, tanto temática como esteticamente.

Por um lado, é verdade que os filmes *neo-noir* retêm algumas características associadas ao cinema *noir*: “chiaroscuro lighting, skewed framing (...), dense shadows, silhouettes, oblique lines and unbalanced compositions” (Buckland 91). Por outro lado, os avanços tecnológicos permitiram a introdução da cor, a iconografia visual do filme *noir* mudou, e os filmes *neo-noir* tiram completo partido disso. Por exemplo, o realizador David Lynch usa poeticamente cores vibrantes e saturadas, luz suave e surrealista, para melhor narrar as suas histórias oníricas, em películas como *Lost Highway* (1997) ou *Mulholland Drive* (2001), enquanto Curtis Hanson, em *LA Confidential* prefere: “a visual style (...) as lustrous as a studio classic but without sentimentalism” (Dargis 47).

Outras opções estéticas são também nítidas, por vezes na versão do realizador de um filme de êxito. Por exemplo, o filme *noir* recorreu com tanta frequência ao *voice-over* e à narrativa de primeira pessoa que estes se tornaram dois elementos marcantes do gênero. Tais estratégias permitem ao público seguir o enredo; dão acesso às reflexões das personagens; colocam a audiência na mente e lugar do protagonista; e fazem-nos identificar mais proximamente com o narrador — seja ele um detetive ou um criminoso, tal como Walter Neff, o protagonista de *Double Indemnity* (1944), de Billy Wilder.

Contudo, no cinema *neo-noir*, a *voice-over* tornou-se rara, o que permite à audiência mais espaço para a interpretação, baseada nos diálogos e comportamento das personagens, e evita quebrar o suspense. Significativamente, na versão do realizador de *Blade Runner*, a *voice-over* foi suprimida, deixando respirar a banda sonora instrumental e futurista de Vangelis, e estimulando a capacidade interpretativa do público.

Para além das mudanças estéticas que referi, os temas e os enredos também apresentam algumas diferenças interessantes. Tal ocorre porque no *neo-noir* existe uma clara consciência das convenções do gênero e como *recriá-las* ou *reinventá-las*, frequentemente numa homenagem intertextual ao filme *noir*. Ambos os processos são visíveis em *Chinatown* (1974), de Roman Polanski, *LA Confidential* (1997), de Curtis Hanson, e *Sin City* (2005), de Robert Rodriguez.

Este artigo analisa um aspeto particular desta reinvenção: a persistência da amoralidade

neste novo ciclo de filmes. Entendo *amoralidade* como a crença em que os sistemas morais são arbitrários, ou mesmo a negação de qualquer mandamento religioso ou noção ética específica. Na prática, isto significa que a vasta maioria das películas *neo-noir* não tenta transmitir uma lição de moral; em vez disso, tece uma abordagem muito mais realista da vida, uma existência onde a vitória do mal sobre o bem, por vezes, ocorre. Neste contexto, recorrendo a três filmes *neo-noir* (*Chinatown*, *Reservoir Dogs*, *Basic Instinct*) e a uma série televisiva (*Miami Vice*), debato como os realizadores usaram com criatividade o tempo e o espaço, para gerarem uma atmosfera de insegurança; apresento e examino vários exemplos de criminosos que tiveram êxito e de detetives que falharam; e analiso as implicações morais destas mudanças.

2. Uma atmosfera de insegurança perpétua

Não existe uma vida cor-de-rosa, no filme *noir*. Os temas mais sombrios constituem uma parte essencial e facilmente reconhecível deste género: alienação, pessimismo, ambivalência moral, ambição, perda da inocência, crimes passionais, e duplas, senão triplas, traições (Hirsch 14). No filme *noir*, a noite e as sombras são omnipresentes e contribuem para uma atmosfera claustrofóbica de perigo — basta pensar em *The Maltese Falcon* (1941), de John Huston (1941), ou *They Live by Night* (1949), de Nicholas Ray, entre tantos outros.

No entanto, afastando-se desse cenário, um número crescente de películas *neo-noir* estabelece a plena luz do dia como o cenário perfeito para as cenas mais violentas, gerando no público um sentimento de perpétua insegurança. Para descrever esta nova tendência, Steven Sanders cunhou a expressão *sunshine noir*, e associou-a à série *Miami Vice* (1984-1989), onde a vasta maioria dos episódios tem lugar na subtropical Miami (Sanders 186).

Ao longo de cinco temporadas, as principais personagens, os detetives James “Sonny” Crocket e Ricardo “Rico” Tubbs, com a ajuda de Gina Navarro Calabrese e Trudy “Big Booty” Joplin, trabalham para a Miami Vice Unit, parte do Organized Crime Bureau, sob a supervisão do silencioso tenente Martin Castillo.

Se excluirmos a nítida ausência de *femmes fatales* (as mulheres em *Miami Vice* funcionam como redentoras), todas as personagens são típicas dos filmes *noir*. Enfrentam uma dupla identidade devido ao seu trabalho à paisana (num dos episódios, Sonny Crocket chega a sofrer um traumatismo e recupera a consciência, pensando que é, de facto, Sonny Burnett, o seu nome de código); lutam contra um passado traumático (Castillo era um agente da Drug Enforcement Administration no sudoeste da Ásia, Sonny era um veterano do Vietname); e, até certo ponto, todos são anti-heróis, às vezes parecendo-se demasiado com os indivíduos que combatem (Sanders 187-189).

Mann usa técnicas do teledisco para mostrar Sonny e Rico derrotando a prostituição, a pornografia, o tráfico e a corrupção, num mundo sem deus nem moral. Ambos os polícias parecem acreditar que os fins justificam os meios ou, nas palavras de Sonny: “You’ve got to know the rules before you can break them. Otherwise, it’s no fun” (Mann, 1984). Por certo, alguns dos mais marcantes momentos no seu combate ao crime ocorrem sob o luar: qualquer fã recorda Sonny a conduzir um Ferrari negro em Byscayne Boulevard, à noite, enquanto Phil Collins canta ominosamente “In the Air Tonight” e Rico carrega a arma, pronto para a ação (Mann, 1984). No entanto, a maior parte da batalha contra as forças do mal tem lugar em pleno dia, em lugares como Coral Gables, Coconut Grive ou Key Byscayne.

Os realizadores dos filmes *neo-noir* também assumem uma nova abordagem do espaço. O cenário dos filmes clássicos era Los Angeles, São Francisco, ou Nova Iorque, metrópoles da modernidade, com becos e ruas escuras brilhando de perigo. Estes cenários urbanos eram facilmente reconhecidos pela audiência, graças a monumentos como o anúncio de Hollywood, a Golden Gate Bridge ou o Empire State Building. No *neo-noir*, este espaço centrípeto já não cativa os realizadores, e o *locus* pós-moderno é fundamentalmente anónimo e amigo de outras formas de alienação (Abrams 8).

Um exemplo perfeito pode encontrar-se em *Reservoir Dogs* (1992), de Quentin Tarantino, onde a maior parte da ação decorre no interior de um armazém, um espaço incaracterístico que, contudo, funciona perfeitamente para algumas das cenas mais perturbadoras deste violento filme. O armazém é o ponto de encontro onde os membros sobreviventes do gangue se reúnem, após um assalto que correu mal. A polícia surpreendera-os no local do crime, graças a um informador, Mr. Orange. É também dentro do armazém que o sádico Mr. Blonde tortura o agente Marvin Nash, o epítome do bom polícia, ao retalhar o seu rosto e orelha, enquanto dança ao som de “Stuck in the Middle with You”, uma canção de Stealers Wheel, na rádio. Esta é uma das cenas mais macabras do filme, que levou alguns membros do público a abandonarem o cinema, e estabelece o armazém como um genuíno lugar de pesadelo.

3. Criminosos que têm êxito e detetives que falham

O cinema *noir* representava a agressividade masculina e — um dos seus aspetos-chave ideológicos — o domínio da *femme fatale* sobre os homens vulneráveis e apaixonados. A demoníaca Phyllis Dietrichson, em *Double Indemnity* (1944), de Billy Wilder, Kitty Collins, em *The Killers* (1946), de Robert Siodmak, ou Kathie em *Out of the Past* (1947), de Jacques Tourneur são alguns dos exemplos mais conhecidos. A mulher fatal corresponde ao estereótipo romântico da

mulher demónio, bela e destrutiva, graças à sua aura sexual e mente perversa. Tal como indica a expressão francesa, nos filmes *noir*, estas mulheres levavam à ruína tanto os homens como elas próprias, no processo.

Segundo algumas feministas, a *femme fatale* é uma construção masculina, refletindo a insegurança dos homens acerca da mudança nos papéis da mulher, que ocorreu durante e imediatamente após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). Dado que numerosas mulheres entraram no mercado de trabalho, e assumiram vários empregos e tarefas tradicionalmente reservadas aos homens, obtiveram a sua independência económica (Buckland 92). No contexto do filme *noir*, demonizar as mulheres que tinham sucesso pode ser visto como uma tentativa misógina para as fazer regressar aos papéis que desempenhavam antes da guerra, e reinstalar a supremacia masculina (Hirsch 7).

Nos filmes *neo-noir*, a versão equivalente à da *femme fatale* ainda faz os homens caírem em tentação, mas não os destrói e, frequentemente, consegue escapar à justiça (Holt 27). Por exemplo, no *thriller* erótico *Basic Instinct* (1992), de Paul Verhoeven, Johnny Boz, uma ex-estrela de rock e proprietário de um clube noturno, é atado à cama com um lenço branco e apunhalado até à morte com um picador de gelo, durante um ato sexual com uma loira misteriosa. O detetive Nick Curran, da polícia de São Francisco, um homem que tenta controlar a sua própria hostilidade, é chamado a investigar, juntamente com o seu colega, Gus Moran.

Nick interroga a enigmática Catherine Tramell, que é a principal suspeita, dado que namorava com Johnny e estava com ele na noite em que ocorreu o crime — embora ela negue tê-lo assassinado. Catherine é uma mulher abastada, tem uma licenciatura em Psicologia e Literatura, e escreve romances policiais. Um destes narra com pormenor o assassinato de uma estrela de rock, semelhante a Johnny. Seria o seu livro um álibi preparado com grande antecedência? Ou teria o crime sido cometido por um assassino de imitação?

À medida que a ação se desenrola, as pistas apontam primeiro para Roxy, a namorada lésbica de Catherine e, mais tarde, para Beth Garner, uma psiquiatra que frequentara a mesma universidade que Catherine e tivera um breve romance com ela. Juntamente com Catherine, estas mulheres encarnam a imagem típica da mulher fatal, mas só uma delas sobreviverá no epílogo.

Tanto Nick como Catherine vivem uma relação obsessiva, galvanizada por sexo tórrido, e este envolvimento, a par da capacidade da escritora para manipular, ameaça mudar o rumo da investigação. Perto do final da película, as pistas encontradas no apartamento de Beth (uma arma e exemplares dos romances de Catherine) parecem indicar, para lá de qualquer dúvida, que esta era a criminosa. Com o mistério *aparentemente* resolvido, tanto Nick como Catherine estão livres para “Fuck like minks, raise rug rats and live happily ever after” (Verhoeven, 1992).

No entanto, na última cena, a câmara mostra um picador de gelo, abandonado ominosamente no soalho, e transmitindo a sensação de que o verdadeiro assassino ainda está por apanhar e que Catherine escapara ao braço da lei.

Outra personagem característica do cinema *noir* e *neo-noir* é o detetive, quer da polícia, quer privado. Este elemento esteve quase totalmente ausente nas décadas de sessenta e setenta, mas regressou em toda a sua glória, nos anos oitenta. Cronologicamente, existem três tipos de detetives na história da ficção. O detetive clássico, encarnado por Sherlock Holmes, nas narrativas de Sir Arthur Conan Doyle (1859-1930), predominou no século XIX. No século XX, detetives como Philip Marlowe, em *The Big Sleep* (1946), de Howard Hawk, ou Sam Spade, em *The Maltese Falcon* (1941), de John Huston, perseguem *gangsters* e mantêm as ruas limpas (Abrams 9). No seu ensaio, “The Simple Art of Murder” (1944), Raymond Chandler descreve este tipo de detetive: “[he] must be, to use a rather weathered phrase, a man of honor, by instinct, by inevitability, without thought of it, and certainly without saying it” (Dargis 38).

Contudo, nos filmes *neo-noir*, os realizadores adotaram uma abordagem diferente em relação aos agentes especiais, investigadores criminais e detetives particulares. Este último é frequentemente apresentado como um homem moralmente ambíguo — por exemplo, Harry Callahan, em *Dirty Harry* (1971) —, lidando com problemas pessoais — como é o caso de David Mills em *Seven* (1995) — que falha, pelo menos em parte, na sua missão de resolver o crime ou trazer o vilão à justiça — como Jake ‘JJ’ Gittes, em *Chinatown* (1974).

Este último constitui um filme *retro-noir*, passado em Los Angeles, no final da década de trinta, que obteve um óscar, em 1975, para melhor argumento original, para o guionista Robert Towne, e foi escolhido para preservação pelo Unites States National Film Registry. Este drama psicológico está imbuído de nostalgia, apresenta um argumento sinuoso, e um final não muito feliz. O protagonista, um detetive privado chamado Jake, é contratado por três indivíduos diferentes, cada qual com uma motivação específica. O primeiro é uma mulher que falsamente afirma ser Mrs. Evelyn Mulwray, esposa de Hollis Mulwray, um engenheiro civil do Los Angeles Department of Water and Power. Suspeita que o marido possa estar a ter um caso extraconjugal com uma mulher mais jovem e, por isso, contrata Jake para confirmar ou refutar esta possibilidade. O segundo cliente é a *verdadeira* Mrs. Mulwray, que pede ao detetive para investigar a morte de Hollis, que foi encontrado afogado, num reservatório de água potável, estranhamente com água do mar nos pulmões. Por fim, o terceiro e mais perturbador cliente de Jake é Noah Cross, pai de Evelyn que deseja saber onde Katherine Cross, a amante de Mulwray, vive presentemente.

Ao longo do filme, Jake não demonstra ser um detetive muito competente, apesar dos esforços sinceros para resolver o escândalo da água. Não só os clientes o enganam (a começar

pela falsa Mrs. Mulwray, que sabe mais do que ele acerca da complexa situação), como também parece estar sempre um passo atrás em relação aos desenvolvimentos do crime. Por exemplo, quando procura Mulwray no reservatório, descobre que a polícia já havia sido chamada. À noite, ao regressar à cena do crime, para recolher provas, é apanhado por um segurança do departamento das águas, Claude Mulvihill e o seu colega malvado, que lhe corta a narina, explicando: “You are a very nosy fellow, kitty cat. You know what happens to nosy fellows? No? Wanna guess? No? Okay. They lose their noses” (Polanski, 1974). O nariz ligado, símbolo de uma castração, pode ser também interpretado como um sinal de que Jake não será capaz de resolver o caso (Hirsch 152-153). Mais tarde, quando investiga os laranjais, confronta-se com alguns agricultores que pensam que ele é responsável pela seca e o agrídem.

Perto do final da película, os esforços de Jake tornam-se quase patéticos. Apaixona-se pela viúva, Mrs. Mulwray, mas não consegue que esta fuja para o México, nem evitar que seja alvejada; fica sem os óculos bifocais, a única prova contra Cross, o homem por trás da seca, orquestrada para depreciar a terra; consegue juntar as peças do puzzle, mas não alcança transmitir a sua versão dos acontecimentos às autoridades. O final é de natureza trágica, e torna-se devastador para Jake, quando se dá conta de que Evelyn está morta. Como resume Jason Holt:

Gittes lacks the wherewithal to negotiate the increasingly dark vicissitudes of the neo-noir world. While less capable, less admirable than their classic-era prototypes, they are, for that very reason, more realistic. Efforts to correct injustice often enough fail, and, in the face of this unpleasant fact, sometimes the best that one can hope for is stoic resignation. As Gittes is finally told: ‘There’s nothing you can do, Jake. It’s Chinatown’. (Holt 27)

4. Amoralidade é o nome do jogo

No filme *noir* clássico, a maioria das personagens era imoral ou, pelo menos, moralmente ambígua, levando a audiência a refletir e gerando uma atmosfera onde o preto e branco davam origem a muitos tons de cinzento (Border e Chaumeton 2). Estes vilões e mulheres fatais eram quase sempre punidos pelos seus crimes e transgressões, dado que o Production Code exigia uma justiça poética, de acordo com os princípios éticos e morais das décadas de quarenta e cinquenta: “No picture shall be produced which will lower the moral standards of those who see it. Hence the sympathy of the audience shall never be thrown to the side of the crime, wrongdoing, evil or sin” (Maltby 242).

Mais ainda, *gangsters* como Caesar Enrico Bandello, em *Little Caesar* (1931), de Mervyn

LeRoy, ou Tony Camonte, em *Scarface* (1932), de Howard Hawks, foram punidos precisamente porque eram ou *desesperadamente* tentavam ser homens de êxito, como afirma Robert Warshow:

No convention of the gangster film is more strongly established than this: it is dangerous to be alone. And yet the very condition of success makes it impossible not to be alone, for success is always the establishment of an individual pre-eminence that must be imposed on others, in whom it automatically arouses hatred; the successful man is an outlaw. The gangster's whole life is an effort to assert himself as an individual, to draw himself out of the crowd, the final bullet thrusts him back, makes him after all, a failure. . . . In the deeper layers of the modern consciousness, all means are unlawful, every attempt to succeed is an act of aggression, leaving one alone and guilty and defenseless among enemies: one is punished for success. (Warshow 133)

Os filmes *neo-noir* apresentam uma abordagem diferente: primeiro, o bandido mata sem punição, provando que “coisas boas acontecem a pessoas más”. Em segundo lugar, como referi, o duro detetive da polícia ou privado foi substituído por uma personagem mais humana, que por vezes falha na sua missão. Finalmente, parece haver uma indiferença acerca aos princípios morais, a começar pela falta de respeito em relação à vida humana. Por exemplo, em *Reservoir Dogs* (1992), de Tarantino, ocorre este diálogo entre Mr. Pink e Mr. White. Mr. Pink pergunta: “Did you kill anybody?” Mr. White responde: “A few cops”. Mr. Pink pede confirmação: “No real people?” Mr. White responde, alegremente: “Just cops” (Tarantino, 1992). Mark Conard comenta esta persistência da amoralidade no *neo-noir*:

There's no god's eye perspective or absolute commandment to say, for example, that you shouldn't murder people or that you should tell the truth. There are only individual perspectives about these things, and there's no way to argue or prove that one perspective is more correct than another. (Conard 112)

A amoralidade é muito mais do que um sinal dos tempos. Torna-se num processo de enfatizar o realismo; surpreender a audiência com a completa subversão do epílogo clássico; e humanizando tanto os vilões, cujos motivos se tornam claros, como os heróis, cujas falhas e limitações aproximam o espetador e revelam a verdadeira dimensão heroica da sua luta.

Existe um novo tom de negro nestas películas: os realizadores contemporâneos alteraram as formas clássicas e os arquétipos do género, combinando *auteurism* com características tradicionais (Buckland 97). Pedindo emprestado e modificando a famosa *tag line* de *Naked City* (1958-1963), de Jules Bricken e Lawrence Doheny, pode-se afirmar: existem

milhões de histórias nos filmes *neo-noir*. E cada realizador conta uma.

Bibliografia

- Abrams, Jerold J. "Space, Time and Subjectivity in Neo-Noir Cinema". *The Philosophy of Neo-Noir*. Ed. By Mark T. Conard. Lexington: UP of Kentucky, 2007. 7-20.
- Borde, Raymond, and Etienne Chaumeton. *A Panorama of American Film Noir, 1941–1953*, trans. Paul Hammond. San Francisco: City Lights Books, 2002.
- Bricken, Jules, and Lawrence Doheny, dirs. *Naked City*. ABC, 1958-1963.
- Buckland, Warren. *Film Studies*. Teach Yourself Series. London: Hodder and Stoughton, 1998.
- Conard, Mark T. "Introduction". *The Philosophy of Neo-Noir*. 1st ed. Ed. by Mark T. Conard. Lexington: UP of Kentucky, 2007. 1-7.
- . "Reservoir Dogs: Redemption in a Postmodern World". *The Philosophy of Neo-Noir*. 1st ed. Ed. by Mark T. Conard. Lexington: UP of Kentucky, 2007. 101-116.
- Hirsch, Foster. *Detours and Lost Highways: A Map of Neo-Noir*. New York: Limelight, 1999.
- Holt, Jason. "A Darker Shade: Realism in Neo-Noir". *The Philosophy of Film Noir*. Ed. by Mark T. Conard. Forward by Robert Porfirio. Lexington: UP of Kentucky, 2006. 23-40.
- Lynch, David, dir. *Lost Highway*. October Films, CyBi 2000, 1997.
- Mann, Michael, dir. "Brother's Keeper: part 2". *Miami Vice* (first season). Universal Television/NBC, 1984-1985.
- Polanski, Roman, dir. *Chinatown*. Paramount, 1974.
- Sanders, Steven M. "Sunshine Noir: Postmodernism and Miami Vice". *The Philosophy of Neo-Noir*. 1st ed. Ed. by Mark T. Conard. Lexington: UP of Kentucky, 2007. 183-201.
- Tarantino, Quentin, dir. *Reservoir Dogs*. Dog eat Dog/Live/Miramax, 1992.
- Verhoeven, Paul, dir. *Basic Instinct*. Carolco, TriStar, 1992.

Detetives com borbulhas:
***Veronica Mars* e a reinvenção do filme *noir*²**

1. “If you’re like me, you just keep chasing the storm”

Nos últimos dez anos, filmes e séries televisivas como *Heathers* (1999), *Donnie Darko* (2001), *Brick* (2005) ou *Veronica Mars* (2004-2007) popularizaram-se e suscitaram o culto do público, tanto nos Estados Unidos da América, como na Europa. Estas produções apresentam personagens, enredos, motivos e uma estética visual que recorda os filmes *noir* criados entre 1941, quando *The Maltese Falcon* estreou, e 1958, com o lançamento de *Touch of Evil*. Os novos filmes e séries retêm, por exemplo, personagens como a *femme fatale*, que conduz os homens a um destino sombrio; a rapariga simultaneamente má e boa, que não hesita em recorrer a esquemas duvidosos para atingir objetivos moralmente corretos; e o detetive solitário, agora um adolescente perturbado — como se Sam Spade tivesse regressado à escola secundária. Na primeira década do nosso século, os críticos cunharam a expressão *teen noir* para definir este novo género, que retém numerosos traços do filme *noir* clássico, não criando, pois, uma rutura significativa.

Neste artigo, tenciono: a) examinar os elementos comuns entre as séries *noir* e as películas tradicionais; b) analisar como estas produções reinventam ou subvertem as características do velho género, gerando uma sensação de novidade; c) detetar algumas das numerosas referências intertextuais presentes em *Veronica Mars*, que podem levar o jovem público a investigar outras séries, filmes e livros.

Neste contexto, concentrarei o meu estudo na série *Veronica Mars*, criada por Rob Thomas, estreada na UPN, em 22 de setembro de 2004 e concluída em 22 de maio de 2007, na CW Television Network, abrangendo três temporadas. No contexto de *The Hero with a Thousand Faces* (1949), o estudo clássico de Joseph Campbell, na área da mitologia comparada, estes estágios correspondem à partida, iniciação e regresso de Veronica (Zinder 111 e Campbell 115-118).

Apesar de *Veronica Mars* não ter atingido o sucesso esperado (a terceira temporada foi

² Mancelos, João de. “Detectives with pimples: How teen noir is crossing the frontiers of the traditional noir films”. *Polissema* (Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto) 12 (2012). 149-165. ISSN: 1645-1937.

abreviada e a quarta não passou do episódio-piloto), conquistou numerosos fãs, e voltou-se numa série de culto, do agrado dos jovens e dos adultos, do público comum e dos académicos, uma audiência heterogénea, composta por membros da Geração X, Y e dos *Baby Boomers*. Até exigente crítico e autor Stephen King reconheceu a qualidade desta produção, quando argumentou: “Why is Veronica Mars so good? (...) I can’t take my eyes off the damn thing” (Bolte 110).

A série grangeou o apreço crítico de publicações como *Village Voice*, *Time*, *Variety*, *TV Guide*, etc., elevando-a ao estatuto de: “canonical television (...) that should live on the video library shelves of the future” (Wilcox e Turnbull 2). Mais ainda, as reflexões de diversos jornalistas, especialistas na área dos estudos fílmicos e jovens investigadores deram origem a duas antologias de ensaios, *Neptune Noir: Unauthorized Investigations into Veronica Mars* (2007), e *Investigating Veronica Mars* (2011), numa clara prova do interesse que esta série gerou.

Em minha opinião, o sucesso artístico de *Veronica Mars* reside primeiramente nas suas características inovadoras, e na concomitante rutura com uma miríade de séries facilmente digeríveis, destinadas aos adolescentes, que invadiram a televisão norte-americana desde a década de cinquenta. Apesar destes episódios terem sido emitidos por cadeias televisivas que apontam para o público mais jovem, a UPN e a CW, não se enquadram no formato tradicional da *soap opera*. Como nota Lisa Emmerton:

In a market already oversaturated with images of ‘sexy kids doing sexy things’, Veronica Mars took the all-too-familiar scenario in which privileged ‘So Cal’ kids revel in their anguish produced by their glamorous lifestyle and turned it on its head. Veronica Mars simultaneously points to the inadequacies of many contemporary youth dramas and provides a demonstration that it is possible to produce quality series that deal with teen issues. (Emmerton 124)

O desejo de inovar no quadro do *noir* desempenhou um papel determinante no espírito da série. Rob Thomas desistiu da sua carreira como professor do ensino secundário, em San Antonio, Texas, para tentar a sorte como escritor, em Los Angeles. Thomas começou por publicar alguns romances, dos quais apenas *Rats Saw God* (1996) obteve o apreço da crítica. Acabou por investir o seu tempo e talento num projeto mais ambicioso: reinventou a personagem de um jovem chamado Keith Mars, que trabalhava na agência de detetives do pai, como Veronica Mars, uma adolescente de dezasseis anos (Wilcox e Turnbull 1). A propósito da génese da série, Thomas explica as razões que o levaram a escolher uma rapariga para protagonista:

This idea that I was attracted to, and had been thinking about since I taught high school, was this vague notion about teenagers being desensitized and jaded and sexualized so much earlier than I feel like even my generation 15, 20 years before had been. That seemed like a perfect thing to try to shine a spotlight on. [That concept] was interesting to me when the protagonist was a boy, but when I started thinking in terms of a girl who had seen too much and experienced too much at too young of an age, it became even more potent to me. (Thomas, "The Origins" 192)

E assim nasceu Veronica Mars: uma loira atraente, sarcástica e espertalhona, com uma tendência paradoxal para combater o crime, quebrando a lei. Numa primeira abordagem, esta adolescente corresponde à imagem estereotipada da namoradinha da América, que frequentemente surge nos meios de comunicação social — branca, loira, bonita, elegante, moderna —, mais uma Shirley Temple, Lolita ou Gidget (Mayer 138).

Contudo, após logo no primeiro episódio da série, o público percebe que se trata de outro tipo de heroína. Longe de ser uma rapariga fútil, esta jovem detetive revela-se uma pessoa complexa e madura, que desafia os preconceitos, enfrentando não apenas as angústias da adolescência, mas também certos problemas que muitos adultos não tiveram de encarar. Neste sentido, corresponde a um novo género de heroínas, quebrando o molde das protagonistas canónicas, uma rapariga que pode funcionar como um modelo para a nova geração. Ilhana Nash nota que este é um caso raro nas séries televisivas:

The dominant discourses of American teen narratives have yet to represent a girlhood that truly serves girls. One that deserves and demands a respectful reaction from adults (...). Instead, we continue to train girls to accept and even request their own subordination, encouraging them, through a well-established system of rewards, to fashion their identities with signifiers of a romance plot that conflates paternal(ist) interests with sexual commodification. This is the girlhood we call normal, the one that populates the 'wholesome' family comedies that comfort and reassure us with their fables of averageness. (Nash 227-28)

Quão diferente é Veronica do mencionado estereótipo? De que forma se aproxima das personagens dos filmes *noir*? Como Sam Spade, o epítome do detetive clássico, criado por Dashiell Hammet, Veronica é uma pária, que opera nas mais sinistras margens da sociedade. Nem sempre foi assim: como filha única do xerife da cidade de Neptune, Keith Mars, e namorada de Duncan, filho do multimilionário Jake Kane, a jovem Veronica era aceite ou, pelo menos, tolerada, pelos seus pares mais ricos.

Para permitir o acesso aos pensamentos de Veronica acerca da dramática mudança que

ocorreu na sua vida, o realizador usa a técnica de *voice-over*, tão típica do filme noir, mas concedeu-lhe um tom mais feminino e sensível (Vaughn 44-45). Por exemplo, no episódio intitulado “Meet John Smith”, Veronica medita acerca da sua existência, com uma profundidade invulgar para alguém na sua faixa etária:

Tragedy blows through your life like a tornado, uprooting everything, creating chaos. You wait for the dust to settle, and then you choose. You can live in the wreckage and pretend it's still the mansion you remember. Or you can crawl from the rubble and slowly rebuild. Because after disaster strikes, the important thing is that you move on. But if you're like me, you just keep chasing the storm. (Thomas, “Meet John Smith”)

No contexto desta série, a *voice-over* funciona como o coro das tragédias gregas, comentando os incidentes; ligando os diversos momentos dos episódios; e representando a opinião de uma classe média ameaçada pelo poder das famílias abastadas de Neptune.

2. “Neptune, California, a town without a middle class”

Esta série apresenta uma dimensão invulgar, que a torna apelativa para o público pertencente a outros grupos étnicos que não o euro-americano, ao prestar atenção tanto à luta de classes como ao intercâmbio multicultural. Neste contexto, a escola secundária de Veronica funciona como um microcosmos de toda a nação, um espaço distópico onde o convívio, as alianças e o conflito são frequentes. No início da série, Veronica explica:

This is my school. If you go here, your parents are either millionaires or your parents work for millionaires. Neptune, California, a town without a middle class. If you're in the second group, you get a job; fast food, movie theatres, mini-marts. Or you could be me. My after-school job means tailing philandering spouses or investigating false injury claims. (Thomas, “Pilot”)

De facto, a maioria dos colegas de Veronica tem pais ricos ou residem numa zona habitacional de prestígio, cujo código postal é 90909, e por isso são conhecidos como *09ers*, um termo que recorda a palavra *onanista* e aponta para o egoísmo desse grupo. Por contraste, existem estudantes desfavorecidos, afro-americanos como Wallace, o braço direito de Veronica, ou hispânicos, como Weevil. Neste sentido, e tal como nos filmes *noir* clássicos, esta série reflete os problemas de uma era, o *zeitgeist* dos EUA na primeira década deste século. Na escola, as assimetrias socioeconómicas notam-se facilmente e resultam da riqueza e do poder. Os alunos mais afluentes demonstram a sua prosperidade através de engenhocas de luxo, roupas e carros

potentes; os menos privilegiados subsistem com empregos a tempo parcial e competem por bolsas, compreendendo que a educação pode ser uma forma de ascenderem na escada social.

Para além de refletir a luta de classes, esta série aborda o delicado tema da interação étnica no caleidoscópio multicultural e frequentemente mostra como a classe e a raça se entrecruzam. Trata-se de um elemento raro nas séries destinadas ao público mais jovem, que preferem evitar temas sérios ou contenciosos, concentrando-se em quem dorme com quem, quem engravida ou quem sobe mais alguns degraus na escada da popularidade. Neste contexto, Rhonda Wilcox e Sue Turnbull argumentam:

The series is far from color-blind. Overt remarks about race are made from the pilot on. Eli 'Weevil' Navarro calls Veronica's soon-to-be-friend Wallace 'that skinny Negro' . . . In the second episode, Logan taunts the Latino Weevil with the fact that his grandmother works as a domestic in the Echolls household. At a Christmas holiday high stakes poker game at the Echolls house, that Weevil talks his way into, a young movie star who is another one of the players complains to Logan, 'That's like the tenth racist thing you've said.' (Wilcox and Turnbull 11)

Nesta tensa comunidade, Keith Mars (o pai de Veronica) comete suicídio profissional quando se atreve a acusar o bilionário Jake Kane de ter assassinado a própria filha, Lilly Kane, causando grande agitação na alta sociedade de Neptune. A investigação criminal conclui que Kane está inocente, e Abel Koontz, um antigo funcionário da empresa é acusado do crime e condenado à morte. Consequentemente, todos os membros da família Mars sofrem a vingança perpetrada pela rica comunidade de Neptune: numa eleição de emergência, Keith é substituído pelo pouco escrupuloso Don Lamb; chocada pela súbita perda de estatuto, Lianne Mars, a esposa de Keith, abandona o lar; enquanto Veronica é banida do círculo dos seus colegas ricos. Sugestivamente, a canção do genérico, interpretada pela banda de rock alternativo The Dandy Warhols, anuncia:

A long time ago, we used to be friends
But I haven't thought of you lately at all
If ever again, a greeting I send to you,
Short and sweet to the soul is all I intend.
(The Dandy Warhols 2)

3. “Do you want to know how I lost my virginity?”

O culminar desta vingança silenciosa ocorre quando Veronica vai à festa de Shelley Pomroy, para provar que as facadas pelas costas não a perturbam, e bebe, sem o saber, uma

combinação de rum, coca-cola e estupefacientes. De madrugada, ao acordar, dá-se conta de que foi vítima de uma violação. Nas suas próprias palavras, simultaneamente sarcásticas e dolorosas, pergunta: “Do you want to know how I lost my virginity? So do I” (Thomas, “Pilot”). Quando a jovem apresenta queixa a Lamb, o sarcástico novo xerife, este recusa-se a acreditar no seu testemunho, pensando tratar-se de uma vingança ardilosa contra os rapazes ricos de Neptune.

De acordo com Deanna Carlyle, Veronica simboliza a vítima numa sociedade onde a lei beneficia os poderosos e onde os governantes não protegem os cidadãos mais necessitados. Carlyle faz ainda notar que, de certa forma, a jovem representa a América pós-11 de setembro ou a nação depois das inundações de Nova Orleães, ou seja, o país violado e abandonado pelos seus líderes:

Just as 9/11 was the defining event for America’s current sense of violation, the New Orleans flood was the defining event for America’s current sense of abandonment. When Hurricane Katrina destroyed much of the Louisiana and Mississippi coastline and endangered thousands of American lives, national resources were not mobilized as efficiently as they were, say, to invade Afghanistan or Iraq . . . The New Orleans debacle and Veronica Mars have this in common: they bring to the surface an American theme that has been psychologically denied and barely kept in check for much of the present decade — namely that many of our high-ranking authority figures, our political leaders, the ‘fathers’ and ‘mothers’ of our nation, may not truly care about protecting us, their citizen children, but may in fact be more interested in bending the truth and securing their power-base. (Carlyle 153)

Este abuso sexual constitui o ponto de viragem na vida de Veronica: a menina feliz e despreocupada torna-se na jovem revoltada e amarga, adquirindo, assim, a dureza dos detetives clássicos. Esta transformação emocional apresenta uma contrapartida física: similarmente ao que sucede com outras mulheres traumatizadas por violações, Veronica enverga agora casacos e camisas de manga comprida, e várias camadas de roupa, apesar do quente clima da Califórnia do Sul (Burnett e Townsend 98). Esta preocupação com os pormenores mostra quão cuidadosos foram o guionista e os realizadores da série, quando deram fôlego à jovem detetive.

Contudo, apesar da sua violação, Veronica recusa-se a ser uma vítima e decide não mudar o mundo ou a sociedade, mas sim proteger tantos indivíduos quantos puder. Numa entrevista concedida à revista *Portrait*, a jovem atriz Kristen Bell afirma:

I think the whole premise of the show is about what she [Veronica] chooses to do with a bad set of events that are forced on her (...) the show is about her saying ‘am I going to sit in my room and cry, or am

I going to go out and make the most of it and become the person I need to be to get through this?’ and that’s what she does. (Lee 16)

4. “I hear you do detective stuff for people”

Trabalhando agora como detetives privados, Veronica e o seu pai mudam-se para uma residência mais humilde e sofrem, juntos, o ostracismo. Numa típica cidade norte-americana, onde o prestígio resulta do sucesso material e profissional, a família Mars torna-se num exemplo de falhanço e exclusão. Como numerosas personagens dos filmes *noir*, Veronica é uma pessoa com um passado tormentoso: a sua melhor amiga, Lilly, foi assassinada, a mãe fugiu, e ela própria foi vítima de violação. Como afirma Thomas, numa entrevista concedida a *The Observer*:

I wanted to create a character who was so far down her outlook was: ‘There’s nothing anyone can do to me now. I’ve been through it all. (...) I wanted a teenage girl who no longer got embarrassed or worried about what others said about her, or fretted over what she was going to wear. (Hughes 6)

Uma perspetiva pessimista do mundo é outro dos elementos que Veronica partilha com os detetives clássicos. Num artigo intitulado “The Simple Art of Murder”, publicado em dezembro de 1944 no *Atlantic Monthly*, Raymond Chandler desenha o perfil psicológico do detetive privado:

He is a relatively poor man, or he would not be a detective at all. He is a common man or he could not go among common people. He has a sense of character, or he would not know his job. He will take no man’s money dishonestly and no man’s insolence without a due and dispassionate revenge. He is a lonely man and his pride is that you will treat him as a proud man or be very sorry you ever saw him. He talks as the man of his age talks — that is, with a rude wit, a lively sense of the grotesque, a disgust for sham, and a contempt for pettiness. (Chandler 33)

Como um detetive normal, Veronica resolve casos — mas no contexto da comunidade de estudantes da escola secundária de Neptune. Normalmente, a adolescente lida com roubos, esquemas envolvendo cartões de crédito ou situações de assédio, a preços módicos, enquanto assiste o seu pai na realização de diversas tarefas. Segundo Thomas:

Using noir ideas in a high-school setting does lend itself to juicy storylines. An adult noir storyline might be a husband murders his wife for the insurance money. Our high-school noir storylines need to dial back a bit — a quality story for us would be: My boyfriend took dirty pictures of me. Help me get them back. (Calvillo 8-9)

Veronica não é motivada por um desejo de justiça nem por necessidades económicas. Alguns excertos de diálogo revelam o seu espírito empreendedor: “Jackson: I don’t care what they say about you, Veronica Mars. You rock! Veronica: Yes, I do. I also take cash” (Thomas, “Silence of the Lamb”). Outro exemplo: “Jackson: I hear you do detective stuff for people. Veronica: I do favor for friends. Jackson: I can pay. Veronica: Sit down, friend! What can I do for you?” (Thomas, “Silence of the Lamb”).

Outros diálogos rápidos e tensos recordam as conversas típicas que se encontram nos filmes *noir* ou *neo noir*. Em minha opinião, *Veronica Mars* apenas se distancia desses diálogos no tom, mais humorístico que sarcástico, mais sarcástico que ameaçador, tal como seria de esperar numa espertalhona. Um exemplo: “Keith: Have you been playing nice with the other children? Veronica: You know Dad, I’m old school, an eye for an eye. Keith: I think that’s actually Old Testament” (Thomas, “Meet John Smith”). Outro exemplo de conversa entre pai e filha: “Veronica: Tough day? Keith: [imitating Phillip Marlowe] That ain’t the half of it. See, this dame walks in, and you should’ve seen the getaway sticks on her. Says something’s hinky with her old man. Veronica: [imitating Marlowe]: Did ya put the screws to him? Keith: You ain’t kiddin’, he sang like a canary. Veronica: [normal voice] You’re in luck, Phillip Marlowe, because it’s dessert for dinner night, and I’ve got a sundae thing set up here. Keith: [normal voice] If child services finds out about this, they will take you away. Veronica: Well, that’s a risk I’m willing to take. Keith: Honey, shouldn’t we try something at the base of the food pyramid? You know, fruits and vegetables. Veronica: [gasps] What is that? A maraschino cherry?” (Thomas, “Return of the Kane”).

Na resolução dos seus casos, Veronica revela outra característica típica dos *noirs*: acredita que os fins justificam os meios. Neste espírito, a jovem detetive interfere com investigações policiais; acede ilegalmente ao cofre da mãe; trama um colega que a humilhou; ameaça expor publicamente a identidade dos membros de uma sociedade secreta de jovens; furta da esquadra os vídeos que podem conduzir ao culpado da morte de Lilly. Thomas comenta a ambiguidade desta personagem:

The element that I find attractive about noir is the shades of grey in characters. It acknowledges that all of us have a dark side. I think that most television focuses on white-hatted heroes. Teen shows, particularly, tend to have good guys and bad guys. We work pretty diligently to keep Veronica from ever being too huggable. She’s overly bent on getting even. She’s brusque. She has a rather Old Testament sense of justice. (Hughes 6)

Veronica apresenta um perfil semelhante ao da chamada boa rapariga má, uma das mais intrigantes personagens na galeria dos filmes *noir* clássicos, algures entre a *femme fatale* (atraente e maliciosa) e a fada do lar (a mulher do detetive, a sua namorada ou, ocasionalmente, a sua angélica secretária, como Effie Perine em *The Maltese Falcon*). Estas películas revelam a presença da boa rapariga má, a mulher que está do lado do herói, embora possa não parecer, inicialmente. Trata-se de uma pessoa sedutora e independente, como Gilda, no filme homónimo (1946), Joyce Harwood, em *The Blue Dahlia* (1946), Susan Hayward, em *Deadline at Dawn* (1946) ou Vivian Rutledge, in *The Big Sleep* (1946). Como a mulher fatal, a boa rapariga má pode também possuir planos secretos — mas estes são bem-intencionados e não provocam a destruição do herói (Spicer 92-93). Nesta tradição, Veronica obtém sempre o que deseja, legalmente ou manipulando os seus amigos (Tucker 42). Por exemplo, recorre ao seu charme para obter a proteção de Weevil: “Weevil: See, there you go with that head-tilt thing. You know, you think you’re all badass, but whenever you need something it’s all, ‘hey’. Veronica: Just be glad I don’t flip my hair. I’d own you” (Thomas, “An Echolls Family Christmas”).

5. “That Maltese Falcon is still eluding us”

Os realizadores dos vários episódios de *Veronica Mars* também recorrem aos muitos elementos que caracterizam a estética visual do filme *noir* e, até certo ponto, do *neo noir*: *chiaroscuro*, enquadramentos oblíquos, sombras, silhuetas, cenas noturnas, etc. (Buckland 91). Concentrando-se no primeiro episódio, Paul Zinder sumaria alguns destes elementos:

In the series pilot, scenes that catalyze Veronica’s stubborn pursuit of the truth are introduced in a heavily-filtered (mind-altered) visual style pronouncing each moment a facet of Veronica’s larger memory. Duncan’s unceremonious (and unexplained) rejection of Veronica occurs near the Neptune High lockers, filmed through a dark blue filter as overexposed backlight shines in the far distance, as though Veronica’s happiness just sits out of her reach. The hue covering the flash of Lilly’s pronouncement that ‘I’ve got a secret, a good one’ is a softer blue, and accentuates the golden highlights in Lilly and Veronica’s hair, making them angelic spirits of the past. When Veronica awakens in flashback to find herself victim of sexual assault, a counter-intuitive high-contrast cheerful yellow light mocks her despair, as she weeps quietly in the morning sun. The harsh blue filter returns when Sheriff Lamb dismisses her reported rape in his office, in images whose clarity confirms his infuriating incompetence. A unique visual strategy transfigures each of Veronica’s retrospections, separating the scenes from her current reality, which lends them an otherworldly (unconscious) significance. (Zinder 112)

Para além da personagem do detetive, dos enredos e da estética, *Veronica Mars* presta

constantemente tributo aos filmes negros, através de referências intertextuais. Por exemplo, quando Meg, uma colega de escola de Veronica, lhe pergunta: “So, are you working on any interesting cases with your father?”, a jovem detetive responde: “Well, that Maltese Falcon is still eluding us, but...” (Thomas, “Weapons of Class Destruction”). Películas mais recentes, como *The Outsiders*, também são mencionadas. Quando um gangue de motoqueiros ataca um grupo de estudantes ricos, Wallace nota: “I suddenly feel like I’m in a scene from *The Outsiders*”, e Veronica comenta: “Be cool, Sodapop” (Thomas, “Pilot”).

Para além destas alusões, há outras referências a produções *noir* e *neo noir*: *The Big Sleep* (1946), *Chinatown* (1974), *Scarface* (1983), *Body Heat* (1981), ou *Fatal Attraction* (1987). Um fã terá certamente prazer em descobrir estas indiretas ao longo das temporadas, um terreno conhecido num oceano de modernidade, um convite a ver ou rever os clássicos. Sem surpresa, o público de culto fez o seu possível para mostrar a gratidão a Rob Thomas e aos produtores: “LiveJournal fans credited Veronica Mars’s Season Three renewal to the fact that they hired a plane to fly “Renew Veronica Mars! CW 2006!” banner over the network offices in order to influence CW executives’ decision about the fate of Veronica Mars” (Gillan 206).

6. “Normal Is the Watchword”

Gostaria de concluir, salientando que *Veronica Mars* inclui várias características dos filmes *noir*, enquanto inova dentro das convenções do género: a série gira em torno de uma detetive solitária, mas o protagonista é uma rapariga; recorre à técnica do *voice-over*, mas as reflexões da personagem lidam principalmente com problemas enfrentados por adolescentes; o conflito de classes está presente, mas desta vez concentra-se na situação da classe média; o local já não é a grande cidade, mas sobretudo os espaços suburbanos que os jovens frequentam, nomeadamente a escola ou a praia; a maior parte da ação decorre durante o dia, aquilo a que Steven Sandler chama “sunshine noir” (Sandler 185), gerando na audiência uma sensação de insegurança.

O enredo e as personagens de *Veronica Mars* são simultaneamente divertidos e reflexivos, e demonstram que é ainda possível reinventar um género e criar uma série inteligente no contexto do cinema comercial. O espírito *noir* assombra todos os episódios de uma produção que permanece como o espelho de uma nação — eternamente jovem, perigosa e imprevisível.

Bibliografia

- Bolte, Caralyn. "Normal is the watchword: Exiling Cultural Anxieties and Redefining Desire from the Margins". *Teen television: essays on programming and fandom*. Ed. Marie Ross Sharon, and Louisa Ellen Stein. Jefferson: McFarland, 2008. 93-113.
- Buckland, Warren. *Film Studies*. London: Hodder & Stoughton, 1998.
- Burnett, Tamy, and Melissa Townsend. "'The Getting Even Part': Feminist Anger and Vigilante justice in Post-9/11 America". *Investigating Veronica Mars: Essays on the Teen Detective Series*. Ed. Rhonda Wilcox, and Sue Turnbull. Jefferson: McFarland, 2011. 95-109.
- Calvillo, Frank. "Film Noir: Stages Comeback". *The Pan-American* 63.15 (25 Jan. 2007): 8-9.
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato, California: The New World Library, 2008.
- Carlyle, Deanna. "The United States of Veronica: Teen Noir as America's New Zeitgeist". *Neptune Noir: Unauthorized Investigations into Veronica Mars*. Ed. Rob Thomas, and Leah Wilson. Dallas: Benbella Books, 2006. 148-159.
- Dandy Warhols, The. "We Used to Be Friends". *Welcome to the Monkey House*. Parlophone Records, 2003.
- Emmertson, Lisa. "This Teen Sleuth's Tricks aren't just for Kids". *Investigating Veronica Mars: Essays on the Teen Detective Series*. Ed. Rhonda Wilcox, and Sue Turnbull. Jefferson: McFarland, 2011. 123-136.
- Gillan, Jennifer. "Fashion Sleuths and Aerie Girls: *Veronica Mars*' Fan Forums and Network Strategies of Fan Address". *Teen television: essays on programming and fandom*. Ed. Marie Ross Sharon, and Louisa Ellen Stein. Jefferson: McFarland, 2008. 185-206
- Hirsch, Foster. *The Dark Side of the Screen: Film Noir*. Cambridge, MA: Da Capo Press, 2001.
- Hughes, Sarah. "Humphrey Bogart's back — but this time round he's in high school". *The Observer*, 26 Mar. 2006: 6.
- Klein, Amanda Ann. "The Noir of Neptune". *Neptune Noir: Unauthorized Investigations into Veronica Mars*. Ed. Rob Thomas, and Leah Wilson. Dallas: Benbella Books, 2006. 83-92.
- Lee, Angela. "Veronica Mars: Ten Things I'll Miss about You – A Fangirl's Ode". *Portrait* June 1, 2007: 16-17.
- Mayer, Sophie. "We Used to Be Friends: Breaking Up with America's Sweetheart". *Investigating Veronica Mars: Essays on the Teen Detective Series*. Ed. Rhonda Wilcox, and Sue Turnbull. Jefferson: McFarland, 2011. 137-151.
- Nash, Ilhana. *American Sweethearts: Teenage Girls in Twentieth-Century Popular Culture*. Bloomington: Indiana UP, 2006.
- Sanders, Steven M. "Sunshine Noir: Postmodernism and Miami Vice". *The Philosophy of Neo Noir*. Ed. Mark T. Conrad. Lexington: UP of Kentucky 2007.

- Spicer, Andrew. *Film Noir*. Essex: Pearson Education, 2002.
- Thomas, Rob. *Veronica Mars*. United Paramount Network and CW Television Network, 2004-2007.
- . “The Origins of *Veronica Mars*”. <http://robthomasproductions.com>. Webpage. 5 November 2011.
- Tucker, Anja Christine Rørnes Tucker, “Teen Noir: A Study of the Recent Revival in the Teen Genre”. Master thesis. Dept. of Foreign Languages, University of Bergen, 2008.
- Vaughn, Evelyn. “Veronica Mars. Detective. Girl!”. *Neptune Noir: Unauthorized Investigations into Veronica Mars*. Ed. Rob Thomas, and Leah Wilson. Dallas: Benbella Books, 2006. 34-45.
- Zinder, Paul. “Get my Revenge On: The Anti-hero’s Journey”. *Investigating Veronica Mars: Essays on the Teen Detective Series*. Ed. Rhonda Wilcox, and Sue Turnbull. Jefferson: McFarland, 2011. 110-122.
- Wilcox, Rhonda, and Sue Turnbull. “Introduction. Canonical Veronica”. *Investigating Veronica Mars: Essays on the Teen Detective Series*. Eds. Rhonda Wilcox, and Sue Turnbull. Jefferson: McFarland, 2011.

Quem quer um super-herói?

Novas tendências nos filmes de ação e aventura

1. “Holding out for a hero”

Em 1985, uma canção *pop* inundava as ondas de rádio e trepava pelas tabelas de vendas de todo o mundo. A voz rouca de Bonnie Tyler entoava um refrão que ficava no ouvido:

Where have all the good men gone
 And where are all the gods?
 Where's the street-wise Hercules
 To fight the rising odds?
 Isn't there a white knight upon a fiery steed?
 Late at night I toss and I turn and I dream of what I need.

I need a hero
 I'm holding out for a hero 'til the end of the night
 He's gotta be strong
 And he's gotta be fast
 And he's gotta be fresh from the fight.
 (Tyler 9)

Este êxito musical constitui uma entre numerosas provas da presença dos super-heróis

na cultura popular do ocidente, desde a década de trinta do século vinte até à atualidade (Gent/Heatley 4). Para além disso, a canção evidencia que o conceito de super-herói não se restringe aos *pulp magazines* ou à banda desenhada, mas é reificado noutras formas de expressão artística, como a música *pop*, os jogos de computador ou o cinema.

Nos últimos anos, vários super-heróis escaparam da prancha dos desenhadores e conquistaram o grande *écran*. Películas como *Iron Man 2* (2010), *Thor* (2010), *Green Lantern* (2011), *Sucker Punch* (2011) ou *The Dark Knight Rises* (2012) têm fascinado tanto os fãs da banda desenhada como do cinema. Devido à sua popularidade, uma nova vaga de heróis musculados e destemidos está para chegar, com *X-Men: Days of the Future Past* (2014), ou *The Fantastic Four* (2015).

O principal objetivo deste artigo é responder à questão: por que são os super-heróis da banda desenhada cada vez mais populares no cinema? Proponho-me analisar as possíveis razões por detrás da renovação e aceitação do género, para explicar este fenómeno. Argumento que a resposta é diversificada e complexa, com raízes na psicanálise, mito, história, sociologia e tecnologia. Para completar a minha missão — por assim dizer —, recorro aos estudos de Carl Gustav Jung, Claude Lévi-Strauss, Joseph Campbell e outros especialistas reputados.

2. Psicanálise: o arquétipo do herói

Poucas obras terão influenciado o pensamento científico ocidental, no século XX, como os ensaios de Carl Gustav Jung, em particular “*Archetypes of the Collective Unconscious*” (1954). Os estudos deste psiquiatra suíço, em numerosos aspetos revolucionários, abriram caminho para uma reinterpretação da mitologia, simbologia, história, literatura e arte. Como é sabido, segundo Jung, todos os seres humanos possuem um inconsciente coletivo, uma base universal, independentemente da sua etnia, origem geográfica ou época (Jung 3).

Nessa matriz residem os arquétipos (termo derivado do grego “*archein*” ou “velho”, e “*typos*” ou “modelo”, “padrão”), também conhecidos como “imagens primordiais”, tais como a Grande Mãe, o Espírito, o Herói, o Criador, o Sábio, o Mago. Ao nível da consciência, estas figuras povoam mitos, lendas e folclore, transmitidos ao longo de várias gerações (Jung 5). As semelhanças que se encontram entre certas narrativas pertencentes a culturas afastadas no espaço e no tempo podem ser explicadas por esta base comum.

Neste estudo, estou particularmente interessado no arquétipo do herói, um ser com qualidades extraordinárias e poderes sobre-humanos. O que torna este arquétipo tão especial e cativante? Como defende Jung: “the hero symbolizes a man's unconscious self, and this manifests itself empirically as the sum total of all archetypes and therefore includes the

archetype of the father and of the wise old man. To that extent the hero is his own father and his own begetter” (Jung, 1966: 333). Em suma, o herói pode ser entendido como um super-arquétipo, poderoso, uma espécie de divindade.

Nas lendas e noutras narrativas, o herói emerge com uma miríade de nomes e faces: guerreiro, cruzado, matador de dragões ou salvador, por exemplo. Não é difícil detetar a presença deste poderoso arquétipo no perfil de Thor, Gilgamesh, Ulisses ou Rei Artur. Neste contexto, Jerry Siegel, criador do Super-Homem, reconhece a herança arquetípica. Numa entrevista, revela a génese do herói mais celebrado: “I am lying on my bed counting sheep when all of a sudden it hits me. I conceived a character like Samson, Hercules and all the strong man I have ever heard tell of rolled into one. Only more so” (Gingeroth 13). Assim, inspirado por figuras bíblicas e míticas, nasceu o primeiro super-herói da era moderna — e, com ele, o modelo para os muitos que se seguiriam.

3. Mito: será o Superman é Hércules em *collants*?

As crenças não desaparecem com o passar dos séculos: existe uma continuidade, uma transformação, um processo de reciclagem que conduz ao renascimento do herói (Lévi-Strauss 7). Por exemplo, o perfil de Hércules inspirou a criação de indivíduos com capacidades extraordinárias, como o Super-Homem, o monstro verde Hulk ou Iron Man, que combate criminosos violentos, protegido por uma armadura cibernética. Similarmente, a imagem da heroína caçadora encontra-se na deusa romana Diana, nas Amazonas, na Wonder Woman, ou, mais recentemente, em Buffy, a Caçadora de Vampiros.

Noutros casos, a banda desenhada importou figuras diretamente dos mitos, sendo o mais notório Thor, inspirado no deus germânico e nórdico dos trovões, que usa um martelo mágico (Gent/Heatley 56-57). Stan Lee, que criou Thor em 1962, para a Marvel, explica a sua origem: “How do you make someone stronger than the strongest person? It finally came to me: don't make him human — make him a god” (Lee/Mair 157).

Independentemente da fonte de inspiração, os super-heróis constituem um panteão moderno, semelhante à galeria de divindades ameríndias, gregas ou nórdicas. Também possuem dinastias e parentes problemáticos; experienciam paixões e amores atraídos; fraquezas e dilemas; e até o martírio e a morte (Reynolds 43).

As crenças foram transmitidas às gerações seguintes através de lendas; atualmente, as narrativas de super-heróis estão profundamente enraizadas na cultura popular, graças às revistas, televisão ou videojogos. Danny Gingeroth, autor de *Superman on the Couch*, questiona: “Why do we need that element of fantasy in our heroes, even in many of the so-called realistic

ones? What need do these fantasies fulfill? What societal function is served by our sitting around our virtual print, cinematic or electronic campfires, to tell and hear stories (...)?” (Gingeroth 29).

A resposta está longe de ser simples. Na minha perspectiva, os super-heróis refletem a nossa esperança coletiva num mundo melhor; para além disso, concedem uma segurança, mesmo que ilusória, na era do terrorismo; finalmente, revelam uma aspiração profunda: atingir, um dia, todo o potencial físico e mental da espécie humana.

4. História: *Post Nine-Eleven Stress*

Os devastadores ataques terroristas de 11 de setembro de 2001 foram historicamente traumáticos. Pela primeira vez, a seguir ao bombardeamento japonês de Pearl Harbor, em dezembro de 1941, a nação foi assaltada no seu próprio território. Como exceção do pessoal militar que servia no Pentágono, as três mil vítimas eram civis trabalhadores. No dia seguinte, o editorial do *New York Times* comentou: “It was, in fact, one of those moments in which History splits, and we define the world as ‘before’ and ‘after’. (...) Every routine, every habit this city knew was fractured yesterday” (Johnson A26).

Neste contexto de trauma, a psicóloga política Virginia Chanley argumenta que o 11 de setembro perturbou profundamente a psique coletiva dos cidadãos norte-americanos, resultando numa multiplicidade de reações. Por exemplo, na ressaca da tragédia, as estatísticas provam que a confiança no governo duplicou, gerando orgulho e unidade nacional, lubrificada pela retórica política de Republicanos e Democratas (Chanley 469). Por outro lado, os ataques provocaram sentimentos de impotência, vulnerabilidade ou mesmo culpa. Sem surpresa, aumentou dramaticamente o número de casos de violência contra muçulmanos e asiáticos. A vingança tornou-se num objetivo nacional e concretizou-se em março de 2003, com a invasão do Iraque.

Na ressaca dos ataques terroristas, os norte-americanos voltaram-se para os políticos, outros para Deus, outros ainda para aquelas figuras que, na cultura popular, representam os vingadores por excelência: os super-heróis. De facto, na primeira década do novo século, ocorreu um *boom* nas bandas desenhadas, jogos e filmes protagonizados por super-heróis. Quando questionado acerca deste fenómeno, o produtor Don Hahn, declarou: “we are seeing so many super-hero movies, so many *Captain America* or *Iron Man*, because those characters can defeat bad guys and that’s really a great story for us” (Raynaldy 1).

Por certo, leitores e espetadores simpatizam com os protagonistas, através de um processo que envolve a admiração pelas suas qualidades (por exemplo, o altruísmo, a coragem, a força do Super-homem), mas também o fascínio pelo poder (mesmo quando este é ambíguo,

no caso de Batman) (Frensham 87). Ao mesmo tempo, os super-vilões são facilmente identificáveis com terroristas, que assassinam civis, numa sociedade onde a proteção é ilusória e até os aviões de passageiros podem ser transformados em mísseis mortais.

5. Sociologia: do escapismo à vingança

Perante um acontecimento trágico, seja um trauma individual ou psicossocial, como o 11 de setembro, as pessoas atravessam diversas fases — o choque, a negação, a descrença, o desespero — antes de atingirem a aceitação (Levers/Buck 323). O primeiro sentimento é perceptível no comentário de uma bloguista: “As I was watching the buildings burning, knowing they were going to come down, I actually found myself thinking, with a genuine sense of anger and frustration: ‘where the fuck is Superman?’” (Anders). A questão colocada, embora absurda, é sintomática: indivíduos impotentes procuram ajuda no reino do religioso ou em seres sobrenaturais, como os heróis.

Não constituiu surpresa que, após o 11 de setembro, aumentasse o número de filmes protagonizados por super-heróis. A filósofa Rebecca Housel afirma: “Naturally, comic-book superheroes perfectly fit the need, and comic-book based films have set new box-office records” (Housel 75). Tal não constitui uma novidade: a época de ouro da banda desenhada coincidiu com a Segunda Guerra Mundial e os tempos que imediatamente se seguiram, altura em que super-heróis como o Capitão América combatiam Hitler, os Nazis e os chamados *Japanazis*. Jovens, soldados, trabalhadores e intelectuais consumiam avidamente esta banda desenhada, em busca de alívio e conforto, justiça e vingança. Alguns anos após a guerra, a popularidade dos super-heróis declinou, a favor de géneros como o *western*, o policial, terror ou o romance (Gent/Heatley 7).

Na minha perspetiva, os filmes de aventuras cumprem uma função dual: por um lado, oferecem ao público uma distração do receio quotidiano de um hipotético ataque. Por outro lado, num mundo onde o poder humano é diminuto, os super-heróis representam a proteção dos fracos e vulneráveis contra os opressores. Este era precisamente o papel desempenhado por numerosos deuses das velhas mitologias, e também pelos homens sagrados e santos nas religiões.

6. Tecnologia: da prancha do desenhador para o grande écran

Na primeira década deste milénio, heróis como Thor ou Iron Man conheceram uma nova vida no grande *écran*, graças à criatividade de guionistas e realizadores. Em minha opinião,

existem fundamentalmente três razões para esta tendência crescente. Em primeiro lugar, a adaptação cinematográfica de enredos e personagens populares constitui, se não uma garantia de sucesso, pelo menos um risco menor, devido à existência uma grande base de fãs. Estimulados pela curiosidade, *marketing* ou rumores na internet, legiões de admiradores ambicionam conhecer as novas aventuras dos seus heróis favoritos. Isto constitui uma forte motivação para numerosos produtores, realizadores e atores.

Em segundo lugar, a transposição de heróis de banda desenhada para cinema é cómoda, porque já está delineado o perfil do protagonista, a sua missão e a teia de amigos e rivais. Para além disso, os enredos dos livros e filmes de aventuras partilham as etapas da chamada jornada do herói. Segundo Joseph Campbell, no estudo de mitologia comparada, *The Hero with a Thousand Faces* (1949), existem determinadas fases comuns a numerosas lendas afastadas no espaço e no tempo. Campbell resume as etapas nestes termos: “A hero ventures forth from the world of common day into a region of supernatural wonder: fabulous forces are there encountered and a decisive victory is won: the hero comes back from this mysterious adventure with the power to bestow boons on his fellow man” (Campbell 23). Estas etapas são reconhecíveis nos filmes *Star Wars: Episode IV: A New Hope* (1977), de George Lucas, ou *Superman* (1978), de Richard Donner.

Uma terceira razão: no cinema atual, os heróis parecem mais credíveis do que nunca, devido às imagens geradas por computador e à tecnologia 3D; também, realizadores como Frank Miller e Robert Rodriguez recorrem a técnicas de *cartooning* em *Sin City* (2005), e Zack Snyder em *300* (2006) (Ndalianis 4). Ao mesmo tempo, os criadores recorrem aos códigos hermenêuticos barthesianos (pistas, equívocos, omissões) para repartir o enredo por vários média. Por exemplo, os *Watchmen* estrelam nas BDs (1986-1987), de Alan Moore e David Gibbons; no filme *Watchmen* (2009), de Zack Snyder; no videogame *The End is Nigh* (2009), de Soren Lund, e em webisodes. Em resultado, o espetador fica com a sensação de que os heróis são reais, vivem para lá das aventuras, e transcendem qualquer meio de expressão artística.

7. Novas tendências: “the anti-movie of superheroes”

Recentemente, os guionistas começaram a questionar enredos, moral e sexualidade. O número de março de 2013 da revista *Empire* foi dedicado aos principais filmes de aventuras que vão estrear este ano. Ao ler as diversas críticas, reparei numa nova tendência: a humanização dos super-heróis. Nas próximas películas, o Super-Homem experiencia a confusão que é ser um alienígena no planeta Terra (Nathan 57-58); Wolverine vive atormentado pelas recordações, lidando até com sentimentos de autorrejeição (Smith 74); Hit-Girl enfrenta a melancolia da

juventude e sofre as dores do amor (Hewitt 68).

Em suma, as aventuras são claramente mais centradas no passado conturbado, nas fragilidades e medos, nos defeitos e ambições das personagens. Tal aproxima os super-heróis dos espetadores e gera empatia, porque os ídolos também enfrentam complicações e dilemas no seu quotidiano. James Mangold, realizador de *Wolverine*, emprega uma expressão curiosa para definir esta vaga inovadora: “the anti-movie of superheroes” (Smith 75).

Os novos filmes também incluem mais super-heroínas, e nem sempre com propósitos eróticos. Ao longo de décadas, a galeria de super-heróis foi preponderantemente composta por homens muscudos e corajosos, detentores de superpoderes. Mulheres como Rulah, the Jungle Goddess ou Batwoman surgem sobretudo como versões de Tarzan ou Batman, e as suas aparições na banda desenhada ou no cinema são esporádicas. A primeira heroína a merecer destaque foi a Wonder Woman, em 1941, criada pelo psiquiatra William Marston, para a DC/All American (Gent/Heatley 58). Há fortes indícios de que esta tendência tem vindo a ser alterada, graças a heroínas adolescentes, que servem como modelos. Destaco os casos de Buffy, the Vampire Slayer, Katniss Everdeen, de *Hunger Games*; Babydoll, em *Sucker Punch*, definida pelo realizador como “Alice no País das Maravilhas com metralhadoras”.

Em suma, as aventuras de super-heróis estão a evoluir, ocupando novos espaços no espetro mediático e conquistando audiências diferentes. Mantêm-se em contacto com os nossos medos e expectativas, mas permanecendo sempre fiéis ao arquétipo essencial: um herói capaz de ser humano e deus, ao mesmo tempo. Missão cumprida.

Bibliografia

Anders, Charlie Jane. “Where would superheroes be without 9/11?” *We Come from the Future*.

7 sept. 2011. <http://io9.com/5837450/where-would-superheroes-be-without-911>

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Novato: New World Library, 2008.

Chanley, Virginia A. “Trust in the Government in the Aftermath of 9/11: Determinants and Consequences”. *9/11 and Its Aftermath: Perspectives from Political Psychology*. *Political Psychology* 23.3 (2002): 469-83.

Frensham, Ray. *Screenwriting*. London: Howtobooks, 2009.

Gent, Mike, and Michael Heatley. *Little Book of Superheroes*. Southfleet: G2 Entertainment, 2010.

Gingeroth, Danny. *Superman on the Couch: What Superheroes Really Tell Us about Ourselves and Our Society*. New York: Continuum, 2006.

Hewitt, Chris. “Segundo Hit”. *Empire* 23 (mar. 2013): 66-68.

- Housel, Rebecca. "Myth, Morality and the Women of the X-Men". *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice and the Socratic Way*. Ed. Tom Morris, and Matt Morris. Chicago: Open Court, 2005. 75-88.
- Lee, Stan, and George Mair. *Excelsior! The Amazing Life of Stan Lee*. London: Boxtree, 2002.
- Jung, Carl Gustav. *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Trad. R. F. C. Hull. Princeton: Princeton UP, 1990.
- . *Symbols of Transformation*, vol 5. Ed. Herbert Read, Michael Fordham, Gerhard Adler. London: Routledge & K. Paul, 1966.
- Johnson, Larry C. "The War Against America: An Unfathomable Attack". *New York Times*. Sept. 12, 2001. Late Edition. A26.
- Lévi-Strauss, Claude (1966). *Du Miel aux Cendres (Mythologiques II)*. Paris: Plon, 1966.
- Levers, Lisa, and Roger Buck. "Contextual Issues of Community-Based Violence, Violence-Specific Crisis and Disaster, and Institutional Response". *Trauma Counselling: Theories and Interventions*. Ed. Lisa Levers. New York: Springer, 2012. 317-334.
- Nathan, Ian. "Super-Homem renasce". *Empire* 23 (mar. 2013): 54-61.
- Ndalianis, Angela. "Comic Book Superheroes: An Introduction". *The Contemporary Comic Book Superhero*. Ed. Angela Ndalianis. New York: Routledge, 2009. 3-15.
- Raynaldy, Romain. "Hollywood shies away from 9/11-inspired movies". *The Express Tribune*. Sept. 4, 2011. <http://tribune.com.pk/story/244114/hollywood-shies-away-from-911-inspired-films/>
- Reynolds, Richard. *Super-Heroes: A Modern Mythology*. Jackson: UP of Mississippi, 1992.
- Smith, Adam. "De volta ao limiar". *Empire* 23 (mar. 2013): 72-77.
- Tyler, Bonnie. "Holding out for a hero". *Secret Dreams and Forbidden Fire*. CD. Sony, 1985.

Sinopse

Mulheres fatais, detetives solitários e criminosos loucos: Estudos sobre cinema constitui o livro ideal para quem desejar conhecer melhor a filmografia de Martin Scorsese, Clint Eastwood, Terrence Malick, Jonathan Demme, Stanley Kubrick ou Alejandro Iñárritu. A obra divide-se em quatro secções, abordando, entre outros temas, o género policial, a reinvenção de heróis e mitos no cinema ou o multiculturalismo. Escrito num estilo vivo e cativante, este volume funciona como uma introdução ao mundo da sétima arte.