

INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL  
DOUTORADO EM CINEMA E AUDIOVISUAL

ANDERSON LUIS RIBEIRO MOREIRA

POÉTICAS DA POSSE: APROPRIAÇÕES DE SUPER-HERÓIS PELO  
AUDIOVISUAL BRASILEIRO

Niterói  
2022



**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE ARTES E COMUNICAÇÃO SOCIAL  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL  
(PPGCine-UFF)**

**ANDERSON LUIS RIBEIRO MOREIRA**

**POÉTICAS DA POSSE: APROPRIAÇÕES DE SUPER-HERÓIS PELO  
AUDIOVISUAL BRASILEIRO**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual (PPGCine) da Universidade Federal Fluminense (UFF) como requisito parcial à obtenção do grau de Doutor em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Talitha Ferraz.

**Niterói**

**2022**

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG  
Gerada com informações fornecidas pelo autor

M835p Moreira, Anderson Luis Ribeiro  
Poéticas da posse : apropriações de super-heróis pelo  
audiovisual brasileiro / Anderson Luis Ribeiro Moreira. - 2022.  
186 f.: il.

Orientador: Talitha Ferraz.  
Tese (doutorado)-Universidade Federal Fluminense, Instituto  
de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2022.

1. Cinema brasileiro. 2. Antropofagia. 3. Cultura popular.  
4. Direito autoral. 5. Produção intelectual. I. Ferraz,  
Talitha, orientadora. II. Universidade Federal Fluminense.  
Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD - XXX



UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL



PPGCINE UFF

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CINEMA E AUDIOVISUAL DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

Ata de defesa do doutorando **ANDERSON LUIS RIBEIRO MOREIRA**, na forma em que se segue:

Aos 17 dias do mês de maio de dois mil e vinte e dois, às 10:00 horas, na sede do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Audiovisual, a Rua Alexandre Moura, nº 8, Bloco A, São Domingos – Niterói/RJ (banca formada por videoconferência), instalou-se a banca examinadora da defesa de doutorado em Cinema e Audiovisual de **ANDERSON LUIS RIBEIRO MOREIRA** formada pelos seguintes professores doutores: Talitha Ferraz (Orientadora-UFF), Laila Maria Domith Vicente (UNIRIO), César Migliorin (UFF), Leonardo Bertolossi, Mário Ferreira de Pragmácio Telles (UFF). Abertos os trabalhos, a presidente da banca passou a palavra ao aluno para que expusesse oralmente o seu trabalho, intitulado: **“Poéticas da posse: Apropriações de super-heróis pelo audiovisual brasileiro”**. Feita a exposição, a presidente da banca passou a palavra aos outros membros para que comentassem o trabalho e arguissem o aluno, para a seguir também comentar o trabalho e as observações feitas pelos professores. Feitos os comentários e arguições, a banca se reuniu e emitiu o seguinte parecer:

A banca destaca a originalidade e a qualidade da tese em sua abordagem teórico-metodológica, enfatizando a elaboração da constelação entre aspectos ligados a potências desnormalizadoras da posse, a modos de multiplicação da propriedade e a procedimentos de desfundamentalização e estéticas da diferenciação nos/dos filmes analisados. A banca reconhece ainda a inovação do trabalho e sua importante contribuição para os estudos acerca das interfaces entre o direito intelectual, o cinema contemporâneo, a poética da grilagem, as dimensões estético-sensíveis, a errância metodológica e analítica de um “alucinar e caminhar”.

Assim, a banca considerou o aluno APROVADO ( X ) NÃO APROVADO ( ).

Nada mais havendo, foram encerrados os trabalhos e eu, Talitha Ferraz, lavrei a ata que vai por mim assinada e pelos demais membros da banca

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Talitha Ferraz (Orientadora - UFF)




---

Prof. Dr. César Migliorin (UFF)



---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Laila Maria Domith Vicente (UNIRIO)



---

Prof. Dr. Leonardo Bertolossi

**MARIO FERREIRA DE  
PRAGMACIO TELLES**

Assinado de forma digital por MARIO  
FERREIRA DE PRAGMACIO TELLES  
Dados: 2022.05.24 14:47:27 -03'00'

---

Prof. Dr. Mário Ferreira de Pragmácio Telles (UFF)

**À minha família, aos meus amigos**

Chegando até aqui e olhando para trás, posso perceber que, apesar das adversidades que enfrentamos nos últimos anos, especialmente a pandemia da Covid 19, não faltaram incentivos, na academia e na vida, que me deram forças para continuar. Esses agradecimentos também são uma forma, ainda que insuficiente, de lembrar de quem me ajudou nesse trabalho sempre coletivo que é escrever.

À minha mãe, Carmen Lucia, meu pai, Paul Douglas, meu irmão, Richard Douglas e minha irmã, Adrienne Lucia, minha família. Mesmo que estejamos cada um em um lugar diferente e mesmo na pandemia, foram um força constante para que pudéssemos continuar, juntos.

Ao Carlos Calenti, por todos os anos de amor e companhia, a quem agradeço e dedico a coautoria desta vida.

À Talitha Ferraz, pela confiança e cuidado nesse longo processo de orientação e, para além da pesquisa, pelo afeto, presença e paciência, especialmente nesses meses que antecederam a entrega da tese.

Ao Tunico Amâncio, por ter acreditado na pesquisa desde o princípio, pelos primeiros passos na tese, e por ter colocado a professora Talitha em nossos caminhos, parceria fundamental para que a pesquisa fosse possível.

Ao Cezar Migliorin, pelos relampejos, desde a graduação em Cinema na UFF, por ter continuado a me acompanhar nessa jornada durante o doutorado, nas aulas e na produção acadêmica, e por ter aceitado o convite para participar da defesa da tese.

Ao Mário Pragmácio, por me fazer acreditar que era possível articular minhas formações em Direito e Cinema, e ter sido um grande incentivador para que eu ingressasse no doutorado. Também pelas parcerias profissionais, que renderam experiências inesquecíveis e que, de alguma forma, me trouxeram até aqui.

À Laila Domith, por quem nutro uma admiração profunda, como pesquisadora, professora e amiga, tendo me incentivado a pensar e a viver intensamente.

Ao Leonardo Bertolossi, por ter jogado grandes insights nos encontros antropofágicos em suas aulas no Centro Cultural Hélio Oiticica, o que abriu muitas possibilidades para essa pesquisa.

Ao Gonzallo Aguilar e Iain Robert Smith, por terem disponibilizado os seus livros; e ao Tavinho Teixeira e Leonardo Mouramatheus, pelos filmes.

Ao Wyncla Aguiar, pela acolhida calorosa na FUNAI e em Itaituba; amigo que esteve mais que presente nos mais de dois anos e meio em que estive aqui, tornando-se uma pessoa fundamental em minha vida.

Aos amigos do *chatz*, *almocinhos*, *camarões do leme*, grupos de amigos reunidos nos whatsapp da vida que muitas vezes, foram luzes no fim do túnel nesses tempos de pandemia. Ao Leonardo Viso, Kênia Freitas, Virgínia Pinho, Geo Abreu, Lara Abib, Monique Cruz e ao Andrew Castro.

Aos amigos e colegas que fiz em Itaituba, PA. Meire, Abraão, Lana e Gi, Fernanda e Léo (will).

Aos amigos da vida Tati Hauer, Samyna Tinoco, Wanisy Roncone, Marina Borck, Gabriela Devulsky e Rafael Soares.

Aos amigos do PPGCine, Nezi Heverton, Lívia Cabrera, Arthur Fiel, Jô Serfarty, Arthur Lins, aos professores e demais colegas.

À CAPES pelo apoio financeiro nos primeiros meses da pesquisa.

A aqueles que não puderam estar presentes aqui.



***Machado***

*DOIS HOMENS, chamados de BRASILEIROS por cortarem  
árvores, conversam sobre o machado:*

***UM BRASILEIRO***

*Dizem que isso é um machado. O primeiro dentre muitos outros  
que a gente vai negociar.*

***OUTRO BRASILEIRO***

*A gente tem que usar nossas mãos para manobrá-lo: erguê-lo  
ao alto, acertar a pontaria e desferir o golpe.*

***UM BRASILEIRO***

*Ele veio do outro lado do mundo e passou por muitas mãos  
antes de chegar às nossas.*

***OUTRO BRASILEIRO***

*Nada que a gente faça agora vai desfazer o seu passado. É o  
que dizem...*

***UM BRASILEIRO***

*No momento que a gente aprender a usá-lo, vai ser o único  
responsável por tudo o que ele faz e também por tudo o que ele  
já fez.*

***(Guanabara Canibal, Pedro Kosovski)***

## RESUMO

A presente tese busca refletir sobre apropriações da cultura pop global feitas pelo audiovisual brasileiro, particularmente sobre a posse de super-heróis e de seus universos por determinadas obras de nossa cinematografia. Para isso, lançamos mão do arsenal filosófico da antropofagia, tradição teórico-prática brasileira; em especial do conceito de posse contra a propriedade. A partir de uma metodologia calcada na Errática, constelamos dois gestos antropofágicos que encontramos na nossa lida com os filmes: no primeiro gesto, as obras (o vídeo *Batman Pobre*, o média-metragem *Super Outro*; e o longa *Hitler III Mundo*) colocam os personagens heroicos que saqueiam em confronto com forças policiais brasileiras; no segundo, os filmes (o curta-metragem *Vando Vulgo Vedita*; a série de vídeos *X-Pocs*; e os longas *Inferninho* e *Batguano*) compõem corpos, espaços e tempos *queer* com os super-heróis de que se apropriam. A partir dessas duas constelações erráticas, e em contraste com um grupo de filmes hollywoodianos que estabelecem uma relação totalmente diferente com os conteúdos proprietários, procuramos refletir sobre a centralidade das propriedades intelectuais no capitalismo contemporâneo e aventamos a possibilidade de uma estética posseira, em contraponto a uma estética proprietária.

Palavras-chave: posse contra a propriedade; antropofagia; super-herói; audiovisual brasileiro; cultura pop

## ABSTRACT

The present thesis seeks to reflect on appropriations of global pop culture by the Brazilian cinema, particularly on the possession of superheroes and their universes by certain works of our cinematography. To do so, we use the philosophical arsenal of anthropophagy, a Brazilian theoretical-practical tradition; especially the concept of possession against property. From a methodology based on the concept of the Erratics, we constellate two anthropophagic gestures that we found in our dealing with the films: in the first gesture, the works (the video *Batman Pobre*, the medium-length film *Super Outro*; and the feature film *Hitler III Mundo*) place the heroic characters they plunder in confrontation with Brazilian police forces; in the second, the films (the short film *Vando Vulgo Vedita*; the video series *X-Pocs*; and the feature films *Inferninho* and *Batguano*) compose queer bodies, spaces, and times with the superheroes they appropriate. From these two erratic constellations, and in contrast to a group of Hollywood films that establish an entirely different relationship with the proprietary content, we seek to reflect on the centrality of intellectual properties in contemporary capitalism and venture the possibility of a posseiro aesthetic, in counterpoint to a proprietary aesthetic.

Key words: possession against property; anthropophagy; superheroes; Brazilian audiovisual; pop culture.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Batman pobre.....	88
Figura 2 - Batman pobre na manifestação contra o despejo da Aldeia.....	90
Figura 3 - O Coisa enfrentando a polícia.....	94
Figura 4 - Batman pobre é vencido pelo spray de pimenta.....	95
Figura 5 - O Coisa na escadaria do prédio.....	96
Figura 6 - O Coisa nas ruas de São Paulo.....	96
Figura 7 - O Coisa é aprisionado pela polícia.....	99
Figura 8 - Superoutro tenta se jogar do alto do edifício Lacerda.....	104
Figura 9 - O espectro do Superoutro.....	105
Figura 10 - Amigos de Vando pintam os cabelos de loiro.....	110
Figura 11 - Corpos <i>queer</i> cantam vampiro sexual.....	112
Figura 12 - Jean Gay, Jean Grey, Faísca e Tempestade.....	114
Figura 13 - Super homem, Mulher-maravilha e Wolverine em Inferninho.....	120
Figura 14 - Dude escolhe o escudo do Capitão América.....	130

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	13
2	<b>POSSE CONTRA PROPRIEDADE</b> .....	21
2.1	<b>Antropofagia</b> .....	22
2.2	<b>A Pobre Carta dos Direitos do Homem</b> .....	27
2.3	<b>Posse contra propriedade</b> .....	33
2.4	<b>Propriedade intelectual</b> .....	39
2.5	<b>Rodolfo Valentino</b> .....	51
3	<b>TRILHAS ERRÁTICAS DE SUPER-HERÓIS NO AUDIOVISUAL BRASILEIRO</b> .....	63
3.1	<b>Errática</b> .....	68
3.1.1	Errância entre Oswald e Glissant.....	74
3.1.2	Errática e Constelações.....	81
3.2	<b>Super-heróis no cinema brasileiro: algumas constelações erráticas</b> .....	86
3.2.1	Gesto 1: confrontos com forças policiais.....	87
3.2.2	Gesto 2: (re)existências <i>queer</i> .....	107
4	<b>SUBJETIVAÇÕES ANTROPOFÁGICAS E ESTÉTICA POSSEIRA</b> .....	127
4.1	<b>Universos proprietários</b> .....	127
4.2	<b>Capitalismo, subjetivações antropofágicas</b> .....	143
4.3	<b>Estética posseira versus estética proprietária</b> .....	159
5	<b>CONCLUSÃO</b> .....	168
6	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	179

## 1 INTRODUÇÃO

Essa tese começa com uma imagem, a do “parangolixo”. Vestimenta feita de sacos de lixo pretos, uma sunga e um desenho no peito, feito à mão, com a insígnia famosa do herói estadunidense Batman. A imagem e a ideia: o Batman Pobre<sup>1</sup>. Talvez uma reverberação ainda sentida no ano de 2017, quando eu propus o projeto que hoje se transforma nessa tese, e quando dei os primeiros passos na investigação sobre aquela figura que participou dos movimentos de ocupação da cidade do Rio de Janeiro em 2013. De lá para cá, muita coisa mudou, e parecemos estarmos vivendo um dos nossos piores pesadelos: pandemia, extrema direita no poder, tudo que desenhávamos naquela época apenas como uma remota possibilidade. O que o Batman Pobre poderia fazer diante de todo esse aparato de guerra, que parece ter recrudescido ainda mais?

Assim, gostaria de me focar naquelas imagens, naquela figura franzina e deambuladora pelos cartões postais da cidade do Rio de Janeiro, um pouco como *Nosferatu no Brasil* (Ivan Cardoso, 1970) fazia, assombrando o aterro carioca, em plena luz do dia. Figuras sombrias traçadas à luz dos trópicos; a ideia continua, Batman Pobre também aterrorizou. Permanecia nas manifestações enquanto fosse possível ficar, até onde a vista ardia e a respiração se tornava difícil, engasgado com explosões, balas de borracha e gás lacrimogênio. Usava o avatar daquele herói estadunidense para estar nas ruas, e nos diversos espaços de disputa, participando diretamente das manifestações de 2013. Figura que atiçava e provocava riso por onde passava, seus filmes tiveram uma produção e circulação errante. Vez ou outra falávamos sobre ele em nossas rodas de conversa, em meio das trocas de mensagens. Estávamos todos curiosos.

Foi assim que surgiu o primeiro tracejar dessa pesquisa, que vem desde a minha monografia em Cinema e Audiovisual, quando apresentei o trabalho intitulado *Cinema antropofágico: apropriações da cultura pop pelo cinema marginal* (2017), sob orientação do professor Cezar Migliorin. A abertura metodológica do recorte antropofágico permitiu que eu apresentasse, no mesmo ano, o projeto de doutorado intitulado *Batman Pobre: apropriações da cultura pop global no audiovisual brasileiro contemporâneo*, dentro da linha de Histórias e Políticas da primeira turma do PPGCine,

---

<sup>1</sup> Batman pobre é o personagem principal do vídeo *Batman Pobre # 1 – Aldeia Maracanã: o despejo* (Carlos D e Pablo Pablo, 2013).

dessa vez sob orientação da professora Talitha Ferraz. A antropofagia sempre esteve no norte mesmo da pesquisa. Ela talvez fosse o próprio motivo dela existir e, como não poderia deixar de ser, ainda que permeada de lacunas que a tese possa eventualmente ter, esgotar o tema nunca foi o objetivo, fazia muito sentido pensar nela enquanto essa teoria-prática de apropriação, caudatária de uma certa tradição brasileira. Curiosamente, a tese está sendo apresentada em 2022, nos 100 anos que marcam a semana de arte Moderna de 1922, quando sua importância vem sendo discutida *ad nauseam*, quando as polêmicas sobre seus artistas, sobre as suas práticas e suas lacunas ainda parecem dominar a conversa cultural brasileira. Aqui, não me detenho nessa discussão, ainda que a antropofagia seja consequência das movimentações da semana. Mesmo com as questões que envolvem os artistas modernistas, os apagamentos que a ênfase neles pode ter proporcionado, ainda acredito na antropofagia como teoria-prática potente, inclusive nos dias de hoje.

Da entrada no PPGCine pra cá, os saltos foram gigantescos, e o escopo do projeto, ainda que em alguns pontos tenha se alterado ligeiramente, e em outros um pouco mais substancialmente, permanece inalterado em sua essência, ou melhor dizendo, em suas intenções e propósitos, sofrendo as mutações necessárias que o tempo pôde lhe trazer. Se naquela época suspeitava-se de uma distinção nas estratégias apropriadoras do pop entre os filmes marginais do final da década de 1960 e do início da década seguinte, e as estratégias de hoje, considerando o atual contexto histórico e político, acabou-se chegando em um método e articulação, esperamos, menos linear, ainda que não menos calcado na história. Assim, foi possível constatar nas práticas antropofágicas, “baixas” e “altas”, suas próprias histórias e políticas que permitiram as análises que empreendemos e a aderência desse projeto à linha de pesquisa para o qual foi proposto.

A pesquisa está dividida em três momentos distintos, em seus três capítulos. O primeiro deles (Capítulo 1) é a discussão própria da antropofagia e do conceito que é mais caro à essa pesquisa, o da posse contra a propriedade. Esse capítulo especula, sob o risco de errar, e errar aqui adquire uma importância crucial na tese como veremos no capítulo seguinte, sobre o que se escreveu acerca de um certo imaginário antropofágico brasileiro, aquele conhecido como a pedra de toque do direito antropofágico, o contraditório “direito costumeiro anti-tradicional”, para lembrar do Primeiro Congresso Brasileiro de Antropofagia (que nunca ocorreu), aquele que aliava de forma

vanguardista, até mesmo para os dias de hoje, pautas como “impunidade do homicídio piedoso”, e que também propunha a abolição do título morto. Essa ideia será extremamente importante para as páginas que estão por vir, posto que é o princípio da discussão sobre posse contra propriedade.

*Queremos a Revolução Caraíba. Maior que a Revolução Francesa. A unificação de todas as revoltas eficazes na direção do homem. Sem nós a Europa não teria sequer a sua pobre declaração dos direitos do homem (Manifesto Antropófago)*

Nesse sentido, foi necessário ativar a pobre “Carta de Direitos do Homem e do Cidadão”, pobre pois o Ocidente mostrou-se incapaz de sorver suficientemente das qualidades e ideias de que se nutriram os revoltosos que, ao renovarem seus estatutos jurídicos, colocaram ao lado da liberdade e da igualdade e da fraternidade, a propriedade. Esse capítulo retoma a cena de Rouen, dos relatos de viajantes, e faz uma ponte desses com surgimento da Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão (*Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen*), para afirmar que esse instrumento jurídico conflagrador de direitos e garantias irrenunciáveis, não sorveu suficientemente as cosmologias ameríndias que, especula-se, influenciaram boa parte das suas ideias.

Também procuramos investigar a Posse contra propriedade a partir desse imaginário cultural colonial, aquele instaurador da ideia de que o “Brasil é um grilo de seis milhões de quilômetros talhado em Tordesilhas”, aliando-a à ideia de que a propriedade é um roubo, ou que o roubo é propriedade. Trazendo o conceito de “desposseção recursiva” (NICHOLS, 2020), é possível incluir a proprietarização e o roubo no mesmo gesto, ou seja, o roubo como mecanismo e meio pelo qual a propriedade é criada. Ao analisar os processos de desposseção nas colônias de povoamento, Nichols afirma que é possível sim afirmar a propriedade e o roubo como conceitos concomitantes. Por isso também apostamos em uma poética da grilagem. Nas palavras de Alexandre Nodari (2009:134), autor de várias referências utilizadas nessa tese, “revelando a anomia que está na base de todo próprio, a teoria ‘da posse contra a propriedade’ mostra que o que aparecia como crime, o grilo – ocupação e falsificação de título de propriedade –, era justamente a origem da ordenação que o proíbe”. Assim, trazemos a leitura que Robert Nichols faz daquilo que ele chama de desposseção recursiva, com relação às colônias de



povoamento também para pensarmos nas operações oligopolistas que as megacorporações midiáticas fazem através dos seus arsenais de PIs.

Dessa forma, nesse capítulo também refletimos sobre estratégias praticadas por corporações como a Disney, que se utilizam de modo assemelhado da recursividade da despossessão para atribuir propriedade para algo que era um bem comum. De modo parecido à relação que a Coroa e os colonos estabeleceram com a terra, poderíamos pensar que a criação de designs e de estilos a partir do imaginário coletivo da humanidade, modificando-os para serem protegíveis por leis de *copyright*, assemelha-se às atividades de delimitação de um território físico e de exteriorização dos atos que lhe garantiriam a posse e, posteriormente, a propriedade sobre esse espaço. Transportando tal estratégia para o universo imaterial, uma vez inseridos dentro dessa lógica proprietária, seria possível excluir quem quer que quisesse se utilizar desses conteúdos. E, uma vez que uma corporação decide proteger seus direitos tão fortemente, ela também está limitando as capacidades expressivas de diversas comunidades mundo a fora, dado que bens culturais comodificados também são constituintes de nossas subjetivações.

Encerrando a primeira parte dessa discussão, resgatamos a própria Revista de Antropofagia, aquela que poderia ser apontada como a origem de todo um ideário antropófago que permeia essa tese, e a sua relação com o cinema. Aqui é importante articular e pensar o cinema e o modernismo de forma mais ampla. Com Mirian Hansen (2009), enxergamos o cinema já modernista desde o seu início, por ser uma resposta aos desafios e realidades impostos pela modernidade. Dessa forma, relacionar o pensamento antropofágico com a concepção de “modernismo vernacular” nos pareceu muito frutífero. A partir do texto *Schema Geral à Tristão de Athayde* (1976), onde a ideia de posse contra a propriedade aparece pela primeira vez, procuramos, junto com Alexandre Nodari (2008), ver no cinema a expressão máxima da multiplicação das posses. Nessa articulação entre Hansen, Nodari e Oswald de Andrade, a figura do ator Rodolpho Valentino, aventada por seu contato com os múltiplos públicos que surgiam na época de sua fama, se torna central para pensarmos na importância do cinema para a conceituação da posse contra a propriedade.

*O que atropelava a verdade era a roupa, o impermeável entre o mundo interior e o mundo exterior. A reação contra o homem vestido. O cinema americano informará.*  
(Manifesto Antropófago)

É no Capítulo 2, segundo movimento da tese, que adensamos as reflexões sobre uma poética do grilo, a partir da apropriação do pop pelo audiovisual brasileiro, particularmente do universo de super-heróis, sobretudo estadunidenses<sup>2</sup>. É necessário, pois, delimitarmos e conceituarmos o pop a que aqui nos referimos, ou seja, aquele tornado uma experiência global, em nível territorial, propiciando diversas vivências, locais e subjetivas. O arranjo conceitual trazido por Thiago Soares (2014) é interessante nesse sentido, pois a cultura pop seria aquela ligada às “indústria da cultura”, e que “estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante”. Porém, é necessário delimitarmos o pop também como a expressão de um *inimigo*, posto que os filmes aqui analisados se colocam diante desses conteúdos apropriados de formas complexas, inclusive enquanto adversários, atravessando lógicas reverenciais, pedindo também uma leitura antropofágica, instauradora de relações múltiplas, não adstritas ao círculo proprietário dos universos canônicos que os originou. Dessa forma também nos referimos a esse pop, muitas vezes, como propriedade(s) intelectual(is), ou conteúdos proprietários, como aquilo que dá forma a um novo tipo de relação de produção, a que faz da informação propriedade privada (WARK, 2019).

Nesse sentido, não se procurou fazer uma análise exclusivamente sob o viés dos embates entre conteúdos hegemônicos e periféricos/resistentes, menos ainda de uma suposta síntese que poderia advir daí, mas fazer dessa oposição a abertura, complexa e contraditória, que esses filmes fazem ao se apropriarem desses super-heróis. Isso porque considerando essas obras como *inimigas*, preserva-se o caráter aguerrido das relações que se trava com os conteúdos devorados, e também, pela lógica antropofágica, reconhece-se as características positivas, enriquecedoras, deles. De alguma forma,

---

<sup>2</sup> Apesar de a circulação global desses filmes e universos, a origem dos personagens que fazem parte desses conteúdos proprietários é, geralmente, estadunidense. Super-Homem, Batman, Robin, X-Men, Homem-Aranha, O Coisa, Mulher-Maravilha são todos super-heróis da DC e Marvel e dos conglomerados a que essas empresas pertencem. Talvez a única exceção que também trabalhamos na tese seja o personagem, e o universo por ele aludido, de Dragon Ball, que é uma franquia de mídia japonesa.

experimenta-se a tríplice função da antropofagia, tal como atribuída por Benedito Nunes, ou seja, a partir da metáfora da deglutição, também realiza-se um diagnóstico e opera-se uma terapêutica dos processos colonizadores que insistem em atuar na realidade brasileira. Assim, se no Capítulo 1 trouxemos a ideia da multiplicação das posses propiciada pela recepção do cinema estadunidense, a partir da ampliação do horizonte social da experiência, no Capítulo 2 trabalhamos com a ideia de que os filmes de super-heróis são grandes forças econômicas que movimentam o mercado cinematográfico atual, parecendo-nos, portanto, algo rico de ser explorado: as tensões entre os avatares de forças dos grandes estúdios e os usos que são feitos deles por obras menores, regionalmente localizadas, periféricas.

Experimentar os usos intensivos que essas obras fazem dos conteúdos proprietários também nos permitiu experimentar uma metodologia própria da antropofagia, ou do pensamento antropofágico brasileiro, para conferir-lhe os sentidos necessários que chegaram até nós de uma multiplicidade de objetos. Afinal, a cultura pop, como vimos na acepção acima, abrange uma infinidade e diversidade de produtos, linguagens e expressões nas mais variadas mídias, no cinema, na televisão, na música, na internet e etc. Esse *corpus* analisável não obedeceu à nenhuma hierarquia ou atribuição de valor, eles nos chegaram porque nos atravessava à vista. Algo neles ou na relação que se estabelecia entre eles, suas imagens e seus sentidos, pediu-nos uma articulação que desse forma a como também os enxergávamos. Os dois gestos elencados, o embate com as forças policiais e as (re)existências *queer*, foram tracejadas a partir das constelações erráticas que esses filmes posseiros (e suas relações) deram a entrever.

No primeiro gesto, pudemos enxergar, a partir de *Batman Pobre* e seus confrontos com a polícia no Rio de Janeiro, os confrontos com as forças coercitivas que também travaram *O Coisa*, no filme *Hitler III Mundo* (José Agrippino de Paula, 1968), e *Superoutro* (Edgard Navarro, 1989) no filme de mesmo nome, em distintas épocas de nossa realidade histórica (e repressora) recente. No segundo gesto observamos, em filmes recentíssimos, a exploração de corpos e linguagens, desviantes, propulsoras de outras vidas que não as orientadas pela história da heterossexualidade e os binarismos sufocantes da sociedade patriarcal. Em ambos os gestos, encerram-se as forças contra aquilo que, justamente, a antropofagia se opunha: a sociedade patriarcal e proprietária. Só uma perspectiva trans-histórica e relacional poderia nos auxiliar nessa tarefa. Por

uma ciência do vestígio errático, aquela que só chega a nós através de mitos e vestígios, propositalmente enterrados nos vastos campos da história oficial e linear ocidental.

*Para nós o que interessante é o ‘consumo’ – a finalidade da produção (Revista de Antropofagia)*

Se no Capítulo 2 percorremos trilhas Erráticas para analisar as constelações que configuraram esses dois gestos, no Capítulo 3 partimos de uma recusa em fazer o mesmo com os filmes que trazemos como contraste. Neles não há nenhum olhar ao passado na direção de outros mundos possíveis, e sim conformação com o *status quo* capitalista e da propriedade privada. Nos filmes *Free Guy – Assumindo o Controle* (*Free Guy*, Estados Unidos, Shawn Levy, 2021) e *Jogador Número Um* (*Ready Player One*, Estados Unidos, Steven Spielberg, 2018), os pequenos trechos, os vestígios utilizados desses super-heróis da cultura pop, são facilmente substituídos por outros, outras PIs, não se fazendo nenhum envolvimento real com as suas possibilidades para além da mera citação. Em *Homem-Aranha: Sem Volta para Casa* (*Spider Man: No Way Home*, Estados Unidos, Jon Watts, 2021), os estúdios Marvel trazem para dentro do seu maquinário cada vez mais propriedades intelectuais, mesclando práticas corporativas e narrativas fílmicas no mesmo processo de autorreferenciamento que mantém os públicos presos aos seus *loopings* infinitos de propriedades. Em todos esses filmes, o uso das propriedades é calculado dentro dos limites empresariais que os determinam, e é sempre direcionado para uma luta individual, tendo como recompensa final as complementares relações entre propriedade privada e o amor romântico heterossexual.

A partir da discussão e contraste entre os dois agrupamentos de filmes, tentamos ainda responder a uma pergunta feita no final do Capítulo 2. Se os filmes constelados nele não servem também a um propósito de intensificação da circulação já massiva desses conteúdos pop, se eles não capilarizariam ainda mais os discursos propagados pelas grandes corporações, assim como fazem os filmes proprietários analisados no Capítulo 3. Nesse sentido foi crucial voltarmos-nos para um conjunto de pensamentos sobre capitalismo e produção de subjetividade, a partir da antropofagia. A tensão entre baixa e alta antropofagia não se resume a classificar os filmes de acordo com essas duas práticas antropofágicas, situá-los ou nos mundos *prêt-à-porter* (ROLNIK, 2021), fabricados pelas linhas de força do neoliberalismo fascista, ou na total oposição a eles, mas

identificar nessas práticas aquilo que habita nos interstícios, o que possibilita a criação de outros mundos possíveis. Se os direitos de propriedade dividem os agenciamentos entre sujeitos e objetos (LAZARATTO, 2014), a antropofagia poderia participar de uma nova subjetivação, através da ideia da multiplicação das posses.

*A existência palpável da vida. (Manifesto Antropófago)*

Por fim, procuramos especular, tal como fizeram os antropófagos, sobre o próprio fundamento falso que funda o direito (e a propriedade), trazendo com isso o sem fundo delirante da posse. Assim, afirmamos a existência de uma estética posseira e uma estética proprietária, pensando em “uma posse contra a propriedade [que] não é uma relação natural com as coisas, mas uma apropriação que não as subjugam, que faz jus à contingência, o encontro sem fundamento, que está em sua base, que não funda, portanto, nenhum Direito” (NODARI, 2007:111). Essa é, aliás, a pergunta que faz Lapoujade: com que direito, como se configura legitimidade, no nosso caso da propriedade? Junto com Deleuze, contra o fundamento, apostamos na expressão do sem fundo, que ao mesmo tempo denuncia a falsidade do fundamento e aposta nas intensidades do sem fundo. Afirmar, assim, a poética do grilo, uma estética posseira, seria partir desse sem fundo para experimentar a vida desses objetos, desses heróis, fora de suas amarras corporativas. É com essa ideia em mente, então, que nos lançamos nessa empreitada que segue.

## 2 POSSE CONTRA PROPRIEDADE

Nesse primeiro capítulo, procuraremos nos aprofundar na conceituação da posse contra a propriedade, chamada de “pedra de toque do direito antropofágico” (ANDRADE: 1976). É a partir desse conceito que, nos próximos capítulos, poderemos nos adentrar nas análises dos filmes brasileiros que grilam conteúdos da cultura pop global para produzir sentidos e afetos próprios, quiçá resistentes (ainda que nos interesse também cavucar as contradições que essa operação necessariamente traz à tona). Assim, para ancorar nossas reflexões, nas próximas páginas refletiremos sobre as noções de propriedade e posse, algumas vezes na chave jurídica, outras no campo mais filosófico. De partida, começamos com uma breve introdução ao universo antropofágico. Não nos deteremos aprofundadamente na conceituação de antropofagia, já amplamente discutida em literatura de diversas áreas do conhecimento. Mas traremos alguns aportes que consideramos relevantes para a discussão aqui posta, especificamente sobre a chamada antropofagia cultural, que tem longa tradição no Brasil, desde a década de 20 do século passado. Em seguida, falaremos das noções jurídicas que estão enredadas no pensamento antropofágico modernista, de onde sobressai a ideia de posse contra propriedade, presente já na primeira dentição da Revista de Antropofagia.

Para discutirmos a relação de posse contra propriedade, começaremos de forma mais literal, pensando a sua relação com a terra, para então nos voltarmos para a especificidade da propriedade intelectual. Por fim, para fincar esse estudo definitivamente no campo audiovisual, terminamos o capítulo discutindo as relações do modernismo brasileiro (de onde saem os conceitos aqui estudados) com o cinema. Principalmente, resgatamos o fato de que na gênese da própria ideia de posse contra propriedade está o cinema, como deixa explícito o texto em que o conceito aparece pela primeira vez na Revista de Antropofagia. Para desenvolver essa íntima conexão, nos focamos na figura do ator Rodolfo Valentino, aludida por Oswald de Andrade, e relacionaremos a ideia de posse contra a propriedade com algumas das reflexões da teórica do cinema Miriam Hansen (1991; 2004; 2009). Assim, com esse capítulo procuraremos construir os alicerces teóricos necessários para as discussões de apropriação do pop pelo cinema brasileiro e também a relação dessa prática com importantes discussões sobre o capitalismo contemporâneo.

## 2.1 Antropofagia

A antropofagia é um ponto de articulação central para essa tese, para pensarmos as apropriações da cultura pop feitas pelo audiovisual brasileiro, principalmente o contemporâneo. Interessa-nos entender se essas apropriações ou quais dessas apropriações são resistentes, no sentido de instaurar possibilidades, novas maneiras de estar no e de produzir mundos, disputando territórios com o capitalismo neoliberal. Essa empreitada, é verdade, é prenhe de contradições: podemos falar da cultura pop como possível ferramenta de luta, quando ela também é ferramenta de controle das nossas subjetividades, empregada por megacorporações midiáticas transnacionais? As fronteiras que separam o combate da cooptação parecem evasivas, cambiantes, eternamente mutáveis. Mas a verdade é que sempre foi nesse espaço movediço que a antropofagia atuou, e é exatamente por isso que ela nos parece tão útil para refletir sobre os dilemas contemporâneos que a discussão sobre apropriação do pop traz consigo.

A antropofagia foi um dos principais elementos caracterizadores da primeira fase do movimento modernista no Brasil. Capitaneados principalmente por Oswald de Andrade, e bebendo das fontes dos movimentos vanguardistas europeus (cubismo, dadaísmo e surrealismo), a antropofagia modernista (e, posteriormente, tropicalista) remete ao gesto antropofágico para, como aposta metafórica, promover a relação entre a cultura local e a cultura global, inevitável, a partir da deglutição e regurgitação de novas formas. Trata-se de uma maneira de se relacionar com o universo externo, aqui incluída a produção cultural do invasor, de forma não somente negativa como, uma vez incorporada, dotada de forças que, senão subversivas, são problematizadoras dessa influência externa. Distante da mera assimilação alusionista, para Beatriz Avezedo (2016:125) talvez seja mais interessante pensar a antropofagia a partir do uso do verbo comer como vingança entre os Tupinambá. E aqui, nos valem de Eduardo Viveiros de Castro:

Comer o inimigo não como forma de “assimilá-lo”, torná-lo igual a Mim, ou de “negá-lo” para afirmar a substância identitária de um Eu, mas tampouco transformar-se nele como em um outro Eu, mimetiza-lo. Transformar-se, justo ao contrário, por meio dele, transformar-se em um eu Outro, autotransfigurar-se com a ajuda do “contrário” (assim os velhos cronistas traduziam a palavra tupinambá para “inimigo”). Não um ver-se no outro, mas ver o outro em si. Identidade “ao contrário”, em suma – o contrário de uma identidade (VIVEIROS DE CASTRO, 2016:15).

Nesse mesmo sentido Suely Rolnik (2015:3-10) nos diz que “abordadas dessa maneira, [as culturas] perdem toda conotação identitária (totalidade estável e fechada sobre si mesma)” e se questiona se a experiência antropofágica poderia contribuir para ‘curar’ “a flexibilidade e a liberalidade de hibridação recentemente adquiridas no capitalismo globalizado”, tendo em vista o “deslocamento do princípio da subjetivação baseado na identidade em direção a uma subjetividade flexível”. Sendo a ‘criação de mundos’ fabricados pela publicidade e pela cultura de massa que “preparam o terreno cultural, subjetivo e social para a implantação dos mercados” nesta nossa era pós-fordista, são os consumidores desses mundos que são demandados em suas capacidades cognitivas para captar e selecionar a pluralidade de mundos lançados a todo momento. Lembramos que, inclusive, para Lazzarato, a subjetividade hoje é em si uma indústria de massa em escala global: “Ela é concebida, desenvolvida e fabricada da mesma maneira que um automóvel” (2014:53).

Nesse contexto, em contraponto a uma baixa antropofagia, ou seja, aquela praticada pelo capital, Suely Rolnik (2015:5) ressalta a escolha ética da antropofagia, ou seja, o fato de que nem tudo é para ser devorado. “É pela presença ou *afeto de vitalidade* que a subjetividade pode avaliar se o outro em questão produz um efeito de intensificação ou de enfraquecimento das forças vitais específicas de que se é portador” (grifos no original).

O critério de seleção para que uma cultura seja admitida no banquete antropofágico não é seu sistema de valores em si, nem seu lugar em qualquer espécie de hierarquia de saberes, mas se o sistema em questão funciona para aquele que o absorve, com o que funciona, em que medida mobiliza ou não suas potências particulares, e em que medida lhe proporciona ou não meios para criar mundo a partir do que lhe pede a vida naquele momento. Isto jamais vale para um sistema em sua totalidade, mas apenas para alguns de seus fragmentos que podem ser articulados, de maneira absolutamente inescrupulosa, com fragmentos de outros sistemas que tenham sido previamente devorados. A prova para estabelecer se os fragmentos de uma cultura funcionam de modo positivo é avaliar se produzem alegria (ROLNIK, 2015:3).

Pensando na alusão que se faz a partir da apropriação antropofágica, temos então um recorte seletivo de fragmentos de sistemas que possam ser articulados, que mobiliza suas particularidades. Aqui, através da seleção de certos elementos da cultura antropofagizada, procura-se, como diz Viveiros de Castro, transformar a própria obra. E a transformar realmente, sem apenas referenciar os conteúdos absorvidos, mas sim travando uma batalha com eles, tensionando-os, e, nesse processo, fazendo o contrário,



o inimigo, transformar-se também. E é essa batalha que nos interessa, pois ela denota também as multiplicidades inerentes do dispositivo antropofágico: ele comporta ao mesmo tempo os conteúdos de fora, no nosso caso originários de conglomerados do capitalismo global, e as resistências que se dão a partir da sua subversão (ou não).

E, além disso, é verdade que não podemos equacionar toda e qualquer apropriação e/ou relação com outras culturas como antropofágica. Para alguns, até mesmo a antropofagia pode ter sido absorvida, em certa medida, pelos anseios capitalistas<sup>3</sup>. E é sempre importante lembrar que o cerne da antropofagia, o contexto de seu desenvolvimento dentro de um Movimento artístico nos anos 1920, está diretamente conectado com o desfrute dos intelectuais modernistas brasileiros da riqueza da próspera indústria cafeeira. Partimos também dessa constatação generalizante, como a de Carlos Jaurégui (2008:435) que adscrive a antropofagia oswaldiana “dentro do espaço restrito da esfera pública burguesa e dentro do marco dos campos do vanguardismo estético e o nacionalismo”<sup>4</sup>. No entanto, esse longo percurso do Manifesto de 1928 e de seus principais desdobramentos (Manifesto Antropófago – Teatro Oficina - Tropicalismo – Bienal de 1998) até os dias de hoje reafirma o “estatuto do pensamento oswaldiano como alternativa potente e resistente” às variadas colonizações históricas euroamericanas, servindo também como “sugestão crítica diante das opressões de Estado e do mercado”.

Assim, nos encontramos nesse limiar entre uma cooptação (ou mesmo produção) subjetiva feita pelo capital através da cultura pop e sua subversão estético-política. Mais que resolver essa contradição, no entanto, nos parece mais interessante habitar essa fronteira, explorar suas particularidades. Gilles Deleuze e Felix Guattari (1997), em seu platô intitulado *Tratado de nomadologia*, vão frisar o caráter de coexistência e

---

<sup>3</sup> Nesse sentido Bruna Lima (2012: 172) ressalta que a redescoberta da antropofagia nas décadas de 1990 e 2010 parecem ser ainda mais otimistas do que foram no modernismo e no tropicalismo. Algumas pistas são traçadas pela autora e sobre as quais ela recomenda estarmos atentos para não estarmos fadados a considerar toda e qualquer operação como antropofágica. A autora cita até o caso de uma encenação sobre o Rei da Vela em Paraty, em 2011, em que seu protagonista, Zé Celso, que impingia a estética do funcionamento do Teatro Oficina de forma similar ao funcionamento do mercado: “a quem não é permitido ninguém ficar de fora e se exige de todos uma posição ativa, sem deixar de lembrar o tempo todo que essa liberdade é incessantemente regulada (LIMA, 2012: 181). Apesar dessas considerações importantes destacadas por Lima, entendemos que as contradições são inerentes às operações antropofágicas, e o esforço dessa tese tentará caminhar nesse sentido.

<sup>4</sup> No original: Ésta última ocorre [a Antropofagia de Oswald de Andrade], repitámoslo, en el espacio restringido de una esfera pública burguesa y “dentro del marco de los campos discursivos del vanguardismo estético y nacionalismo”.

concorrência que existe entre as máquinas de guerra e os aparelhos de captura do Estado:

O Estado ele mesmo sempre esteve em relação com um fora, e não é pensável independentemente dessa relação. A lei do Estado não é a do Tudo ou Nada (sociedades com Estado ou sociedades contra o Estado), mas a do interior e do exterior. O Estado é a soberania. No entanto, a soberania só reina sobre aquilo que ela é capaz de interiorizar, de apropriar-se localmente. Não apenas não há Estado universal, mas o fora dos Estados não se deixa reduzir à "política externa", isto é, a um conjunto de relações entre Estados. (...) Não é em termos de independência, mas de coexistência e de concorrência, num campo perpétuo de interação, que é preciso pensar a exterioridade e a interioridade, as máquinas de guerra de metamorfose e os aparelhos identitários de Estado, os bandos e os reinos, as megamáquinas e os impérios. Um mesmo campo circunscreve sua interioridade em Estados, mas descreve sua exterioridade naquilo que escapa aos Estados ou se erige contra os Estados (DELEUZE e GUATTARI, 1997:18).

Assim, tanto as máquinas de guerra quanto os aparelhos de estado são interdependentes, não se circunscrevem a uma lógica binária desse ou aquele, mas a uma lógica múltipla, e agenciada, desse e aquele. A forma-Estado está sempre buscando incorporar os bandos que agem em seus limites e de fato depende que eles existam para sua expansão contínua. Da mesma forma, os bandos minoritários dependem do Estado para guerrear e na luta se articular enquanto bando. Essa relação ao mesmo tempo sintética e disjuntiva entre os aparelhos estatais e as máquinas de guerra encontra eco nas formulações oswaldianas da antropofagia. A figura do bárbaro tecnizado, presente no *Manifesto Antropófago* de 1928 (ANDRADE, 1975), nos parece exemplar nesse sentido. O bárbaro seria aquele que está fora da civilização ocidental, sendo o seu limite, do qual a forma-Estado moderna depende para existir ("Sem nós a Europa não teria sequer a sua pobre declaração dos direitos do homem", Oswald diz no Manifesto). O bárbaro tecnizado seria aquele que se utiliza das ferramentas, das técnicas da sociedade branca ocidental, para se voltar contra ela, numa relação mais complexa que apenas o dentro e o fora estritamente marcados. Há aqui a mesma lógica múltipla de que Deleuze e Guattari falam, em que o Estado se apropria das máquinas de guerra, e em que as máquinas de guerra se apropriam de elementos da forma-Estado em suas lutas. Concorrência e coexistência, enfim, num movimento contínuo e múltiplo.

É uma relação complexa entre devorações que está no coração da discussão antropofágica. A devoração que as máquinas de guerra, os bandos precários e minoritários podem fazer de elementos do Estado, hoje capitalista. Mas também as

maneiras como o capital se rearticula a partir dessas devorações antropofágicas e ele mesmo devora as formas de sentir e estar no mundo dos bandos e as incorpora na sua lógica de funcionamento. Não é o caso de demarcar o esforço antropofágico como inútil, mas de salientar as contradições que são próprias dele. Pois os bandos também se rearticulam e continuam travando a guerra que os define. Eles desterritorializam os aparelhos de Estado e os aparelhos de Estado reterritorializam as máquinas de guerra. “Não falamos, portanto, de um dualismo entre duas espécies de ‘coisas’, mas de uma multiplicidade de dimensões, de linhas e de direções no seio de um agenciamento” (DELEUZE e PARNET, 1998:156).

A antropofagia, então, habitaria esse limiar, esse limite, seria uma possível linha de fuga que atravessa os bandos e o aparelho de Estado. Uma potencial arma para desterritorializar as técnicas da “civilização” e fazê-las se voltar contra o patriarcado e a propriedade. Mas não existe pura desterritorialização, pura velocidade delirante, e a antropofagia também, como ressaltamos, pode ser absorvida pelo capital na forma de citação vazia e publicitária, por exemplo. Inclusive, é importante ressaltar que nas sociedades de controle (mas não apenas nelas) o poder se exerce, de forma positiva, exatamente nas molecularidades. O capital também desterritorializa, sobrecodificando as singularidades, trazendo-as para sua lógica, modulando seus comportamentos, enfim, como diz LAZZARATO (2014), produzindo suas próprias subjetividades. E a cultura pop é, inegavelmente, um vetor dessas modulações. Até que ponto, nesses filmes que trataremos, então, há uma prática resistente de subversão desses conteúdos, de instauração de curtos-circuitos, e a partir de que ponto podemos falar de uma sobrecodificação capitalista das subjetividades envolvidas?

“O que seria preciso comparar em cada caso são os movimentos de desterritorialização e os processos de reterritorialização que aparecem em um agenciamento”, dizem Deleuze e Parnet (1998:156). No nosso caso, explorar os limites e as contradições que cada filme que aqui analisamos comporta e habita. Pois, se os aparelhos de captura se investem nessas subjetivações, aí também se estabelece um terreno fértil para resistências, que não se dão mais na binariedade, mas na multiplicidade, vetorização e diferenciação por onde os poderes passam.

São entre essas questões, então, que este trabalho pretende se imiscuir. Entre as contradições antropofágicas, seus movimentos múltiplos, não reduzíveis a uma única

resposta. Queremos discutir particularmente sua potência e suas contradições nos dias de hoje, voltando nossos olhos para o audiovisual em suas conexões transdisciplinares. Nesse contexto, nos parece mais honesto habitar todas as contradições que abundam e que são parte fundamental desse trabalho, e não as escamotear ou minimizar suas implicações. Nossa tentativa, então, é evidenciar essas contradições, principalmente na contemporaneidade, e tentar ir além do lugar comum que considera que o Manifesto Antropófago consistiria na proposta de que a “arte vanguardista europeia, deglutida e digerida em terras brasileiras, daria origem a uma produção nacional única e original” (MENA, 2019).

Ainda que repleto de contradições, o Manifesto em si (e a antropofagia) sempre foi mais complexo e revolucionário do que isso. Em primeiro lugar, sua proposta não é apenas artística ou estética, tendo um escopo cultural mais amplo que, por esse motivo, o torna mais poroso e fluído, mais aberto, e permite que seja uma influência tão grande, ainda hoje reverberando em nossa produção e no nosso pensamento cultural. Tampouco seus aforismos se deixam traduzir tão claramente nos termos de balança comercial, entre mercados nacionais e internacionais. Se o Manifesto Pau-Brasil era uma afirmação da poesia brasileira de exportação, no Antropófago essa relação entre dentro e fora não é mais calcada dentro dos limites do Estado-Nação. É justamente contra esse tipo de ideia importada, de catequese, que ele se coloca.

## **2.2 A Pobre Carta de Direitos do Homem**

Podemos exemplificar esses movimentos complexos típicos da antropofagia modernista, para além da ideia de produção de uma arte nacional através da deglutição da arte externa, a partir de um aforisma do Manifesto Antropófago que reflete sobre essas múltiplas relações dentro-fora e, de quebra, nos ajuda a adentrar na seara jurídica que pretendemos discutir adiante. Diz o Manifesto:

Queremos a revolução Caraíba. Maior que a Revolução Francesa. A unificação de todas as revoltas eficazes na direção do homem. Sem nós a Europa não teria sequer a sua pobre declaração dos direitos do homem. A idade do ouro anunciada pela América. A idade de ouro. E todas as girls.

Se a ideia geral mais difundida sobre a antropofagia se concentra na fórmula de engolir o que vem de fora, o estrangeiro, para criar algo novo a partir da mistura com o que

temos internamente, ler esse aforismo nos mostra um outro lado do projeto antropofágico. Num dos movimentos de inversão típicos do método oswaldiano, aqui os antropófagos buscam ressaltar que os ideais tão caros para o pensamento eurocentrado, os de igualdade, fraternidade e liberdade, sequer existiriam sem o seu contato com as Américas. Ou seja, os europeus “antropofagizaram” nossa cultura antes que pudéssemos fazer o mesmo com a deles. E, ainda, transformaram-na numa “pobre declaração”. O que significa que eles talvez não tenham se alimentado o suficiente das ideias vindas da sua dominação das Américas e, desse encontro (ou embate) de pensamentos, não conseguiram produzir uma revolução rica o bastante.

Voltamo-nos aqui para uma obra da década de 1930 que, apesar da idade, ainda traz reflexões importantes para pensarmos sobre o que esse aforismo pode nos informar. O livro *O Índio brasileiro e a revolução francesa: as origens brasileiras da teoria da bondade natural*, do jurista Afonso Arino de Mello Franco foi publicado em 1937. Nele, Afonso Arino faz uma longa reflexão exatamente sobre a influência que o contato com indígenas brasileiros (ou, pelo menos, com uma imagem que se criou do indígena brasileiro) teve para a formação de um conjunto de ideias, principalmente a da bondade natural, que transformariam o pensamento político europeu do século XVIII e culminariam na Revolução Francesa. José Ribamar Bessa Freire nos lembra que:

(...) [a hipótese central do livro] é a de que os pensadores franceses que contribuíram para a formulação dos princípios e do ideário da Revolução de 1789 estavam fascinados pelo modo de vida dos índios e beberam diretamente, entre outras fontes, nas sociedades indígenas e nas reflexões dos índios. Os ideais de Liberdade, Igualdade e Fraternidade, formulados no plano teórico, tinham referências concretas na forma como os índios viviam e se relacionavam – uma prova palpável e viva de que a sociedade podia ser organizada de forma diferente (BESSA FREIRE, 2016:n.p).

Assim, Arinos traça uma linha que começa em pensadores do século dezesseis, aquele imediatamente afetado pelas navegações e pela invasão do território americano pelos europeus, como Michel de Montaigne e Thomas Moore, passando pelos juristas do século dezessete, como Hugo Grotius, Samuel Pufendorf e Jonh Locke, e chegando, enfim, nos pensadores do século dezoito, o século da Revolução Francesa, particularmente em Jean Jacques Rousseau. Através desse percurso, o autor busca mapear as influências da ideia do bom selvagem no ímpeto revolucionário que desencadearia transformações políticas fundamentais e, nesse contexto, a formulação da

Declaração de Direitos Universais do Homem e do Cidadão, aludida por Oswald no Manifesto.

Acreditamos ser importante ressaltar que, como nos informa Zeneide Rios de Jesus (2016) em sua tese, as conclusões de Afonso Arino de Mello Franco passam por um desejo de criticar as ideias revolucionárias e o avanço da esquerda no momento em que o livro foi escrito e publicado pela primeira vez. Assim, abundam adjetivos como “perigosos” e “cruéis” para os ideais que o jurista busca cartografar em sua obra. De qualquer maneira, seu estudo, muitas vezes baseado em fontes primárias, nos permite entrever as influências múltiplas entre o Brasil e a Europa que preocuparam Oswald e os antropófagos. Dessa forma, Afonso Arinos nos fornece aportes importantes para adentrarmos nas questões de propriedade na filosofia antropofágica.

Não nos deteremos com detalhes no caminho que o jurista faz entre os três séculos para os quais se volta. Mas trazemos aqui algumas ideias que nos parecem importantes, principalmente no movimento que vai de Montaigne a Rosseau. Não podemos ignorar outro aforismo do Manifesto, afinal de contas, no qual Oswald diz: “Filiação. O contato com o Brasil Caraíba. *Ori Villegaignon print terre*. Montaigne. O homem natural. Rosseau. Da Revolução Francesa ao Romantismo, à Revolução Bolchevista, à revolução Surrealista e ao bárbaro tecnizado de Keyserling. Caminhamos”. Assim, a própria antropofagia modernista coloca esses autores entre suas referências. Esses também são os pensadores aos quais Arinos dedica maior atenção, nos dizendo que a voz de Montaigne vai ressoar séculos depois no brado revolucionário de Rosseau, filósofo com o qual conclui seu livro e suas reflexões.

Em Montaigne, Afonso Arinos destaca o interesse que o filósofo nutria desde a juventude pela América e a leitura constante dos relatos de viagem ao “novo” continente. O filósofo é influenciado pelos relatos de livros como o do pastor Jean de Léry, de onde baseia boa parte de suas considerações sobre o homem americano do famoso ensaio “Dos Canibais”, e, em menor grau, do cosmógrafo francês André Thevet. Arinos diz que, nos livros desses viajantes, Montaigne encontra não apenas os fatos que serão matéria-prima de suas reflexões sobre o “selvagem”, mas também o germe das suas ideias revolucionárias. Segundo o jurista, Montaigne herda deles o entusiasmo pelos indígenas brasileiros, que, por exemplo, segundo Thevet, “levavam uma sábia vida, desconhecendo o ‘teu e o meu’, praticando o comunismo de bens, considerando

tudo o que existia na terra bem comum” (FRANCO, 2000:188). De fato, segundo Arinos, são os relatos dos viajantes brancos às terras americanas, com todas as suas parciais interpretações do homem “selvagem”, que vão basear os pensamentos dos filósofos europeus que ele destaca e vão fundamentar as ideias deles sobre o homem natural.

Oswald de Andrade, num texto chamado *O Achado de Vespúcio*, elogia o livro de Arinos, posicionando-o como uma obra produzida pela fase antropofágica do modernismo brasileiro (ainda que o jurista conservador não se declare em nenhum momento como influenciado pela filosofia oswaldiana). Andrade ressalta a importância que Arinos dá às cartas de Américo Vespúcio na construção teórica do estado natural do homem. Segundo Oswald, as cartas do navegador “desencadearam um movimento intelectual de primeira ordem. Foram elas que criaram as Utopias” (ANDRADE, 1978:213), o que teria sido evidenciado por Arinos. É nesse tipo de exposição, cartas e relatos de viajantes e navegadores, que Montaigne vai basear boa parte de suas ideias sobre os indígenas, nos diz Arinos.

Mas, é verdade, não é apenas a partir das narrativas de terceiros que Montaigne baseará suas reflexões. Há, além dos livros de viagem e da interlocução com um criado que fora navegador, o encontro com os indígenas brasileiros que participaram da já célebre expedição de seis Tupinambás maranhenses à corte francesa. Em Rouen, na festa de recepção da comitiva indígena, Montaigne pode ter tido contato mais ou menos direto com os homens americanos. Ele relata conversas com um indígena em particular e trocas entre a comitiva tupinambá com o rei. Afonso Arinos nos diz que os diálogos são certamente inventados, dada a distância de tempo entre o evento e a escrita do ensaio onde é narrado, que seria de mais de vinte anos. Mas, mais importante que a veracidade do relato, é o fato dele delinear ainda mais claramente as ideias do bom selvagem, do homem natural como aquele mais civilizado do que os bárbaros europeus. Mesmo a antropofagia praticada pelos indígenas, diz Montaigne, é mais virtuosa que as cruéis vinganças praticadas pelos franceses ou portugueses em guerra. Nesses derradeiros parágrafos de “Dos Canibais”, em que o filósofo narra seu encontro com os selvagens em Rouen, a superioridade moral que ele confere aos indígenas se torna ainda mais evidente. Ao serem perguntados sobre o que acharam da cidade, os indígenas, segundo Montaigne, afirmam se espantarem com o fato de que há gente bem alimentada e rica ao mesmo tempo em que há homens esfomeados, miseráveis, “e [os indígenas] acham

extraordinário que essas metades de homens suportem tanta injustiça sem se revoltarem e incendiarem as casas dos demais” (MONTAIGNE, 1978:106).

Afonso Arinos afirma que nessa passagem Montaigne traça com sua pena “pela voz imaginária de alguns pobres índios brasileiros, um claro panorama daquilo a que, mais tarde, se chamaria luta de classes e revolução social”. (FRANCO, 2000:185). E são exatamente essas ideias, a imagem dos homens naturais, dos indígenas como povos livres, igualitários e fraternos, que vão influenciar o pensamento de Rousseau, alguns séculos depois. Também leitor de relatos de viagens, e, mais importante, leitor de Montaigne e de outros pensadores, como Grotius e Pufendorf, que teriam na América e em seus povos originários a base para pensar outra possibilidade organização social, Rousseau formulou a partir daí suas teses sobre a bondade natural do homem. É a partir de Rousseau, Arinos desenvolve, que essa ideia, um princípio literário-filosófico no século XVI e uma doutrina jurídica no século XVII, se torna uma teoria política no século XVIII, influenciando largamente o espírito da Revolução Francesa. O jurista brasileiro afirma que o rousseauísmo foi “mais que uma escola, foi um estado de espírito coletivo, uma concepção de mundo” (idem:304). Continua Afonso Arinos:

A atuação do rousseauísmo, apesar das infundadas contestações dos críticos apaixonados, foi, portanto, enorme no progresso revolucionário da França. Excedeu mesmo os limites do século da Grande Revolução e pode ser identificada iniludivelmente na mentalidade socialista da primeira metade do século dezenove, pelo menos até a República de 1848. E, dentro desse processo, não é difícil identificar a parte que cabe às suas doutrinas sobre bondade natural, alicerçadas, tantas vezes, na visão deformada do índio brasileiro. (FRANCO, 2000:304).

Assim, é a partir do contato com os povos indígenas brasileiros, ou, mais especificamente, com uma imagem que se criou deles, que de Montaigne a Rousseau se criou o caldo intelectual favorável à Revolução e, em consequência, à Declaração de Direitos do Homem e do Cidadão<sup>5</sup>. É claro, no entanto, que diversas questões se avultam a partir dessa colocação. Por exemplo, o fato de que há uma enorme distância entre erigir uma imagem idealizada dos povos originários como “naturais” e “bondosos”, a partir de contatos esporádicos com indígenas, e realmente se engajar no

---

<sup>5</sup> Documento resultante do processo da Revolução Francesa, define os direitos individuais e coletivos dos homens, os declarando como universais.



que esse encontro, quando todos os seus termos são colocados de igual para igual, pode provocar em ambas as visões de mundo envolvidas. Afinal, temos que lembrar que o contato entre europeus e indígenas foi baseado numa violenta dominação; que a ideia sobre os indígenas criada por esses pensadores era bastante romantizada e, portanto, calcada na mesma linha de raciocínio baseada na dominação do outro; e o fato de que essas ideias revolucionárias pouco favoreceram realmente os povos que as influenciaram.

Deborah Duprat (2012) nos lembra que a Revolução Francesa e seus ideais, para além de propagarem as noções de liberdade, igualdade e fraternidade, também celebraram e reconfiguraram um conceito de nação baseado em “uma identidade cultural e integradora, fundada numa continuidade biológica de relações de sangue, numa abrangência espacial de território, e em comunidade linguística” (HARDT; NEGRI, 2001:113 apud DUPRAT, 2012:229). Nesse contexto, o indivíduo estava no centro dos aparatos legais, e as noções de liberdade, por exemplo, são articuladas de forma a preservar essa individualidade. Duprat ressalta que ideias como “a liberdade do outro termina onde começa a minha”, ao serem levadas ao campo do Direito, significavam que “que todo homem desloca aos demais homens de seu campo de ação. A propriedade privada é o arquétipo dessa geografia de figuras geométricas, fronteiriças e excludentes entre si.” (idem:230). Assim, se a Declaração de Direitos do Homem e do Cidadão só foi possível graças aos contatos entre pensadores franceses com ideias indígenas, como aponta o próprio Manifesto Antropófago, a verdade é que eles não se deixaram contaminar realmente pelas cosmologias ameríndias. Se as ideias de liberdade, igualdade e fraternidade foram baseadas nos modos de viver e pensar indígenas, nas suas lógicas e territorialidades outras, elas foram rearticuladas para, ao fim e ao cabo, reafirmarem a primazia da razão instrumental, do Estado-nação, do indivíduo e da propriedade privada. Está aí, então, a pobreza da Declaração.

Se insistimos nesse longo percurso, é por acreditarmos que ele ressalta algumas ideias importantes sobre a antropofagia modernista e a sua relação com o direito e a propriedade. Primeiramente, como afirmamos, ele demonstra que o movimento de influência externa não é tão simples quanto algumas explicações mais sumárias da antropofagia parecem afirmar: não é uma simples devoração da influência externa. Como o aforismo com o qual abrimos essa reflexão também explicita, a Europa foi influenciada pelo “Brasil” antes mesmo do contrário ser verdade. Mas, esse movimento

de “baixa antropofagia” foi, no mínimo, insuficiente. A forma-Estado se apropriou de certos elementos do contato com o pensamento indígena brasileiro, mas os domesticou, fazendo com que trabalhassem para uma legislação baseada na propriedade privada. Aquele velho movimento de coexistência e concorrência entre os aparelhos de captura do Estado e as máquinas de guerra dos bandos minoritários. O emergente Estado-nação europeu não se deixou de fato transformar-se pelas ideias vindas da América (como é do feitio, do Estado de toda forma), absorveu-as e as neutralizou. É contra essa revolução pobre, então, contra a legislação resultante baseada no direito proprietário, que Oswald e os antropófagos clamam pela Revolução Caraíba e, mais importante para nós, clamam pela posse contra a propriedade.

### **2.3 Posse contra propriedade**

Na Revista de Antropofagia, em sua penúltima edição, era anunciada a realização do Primeiro Congresso Brasileiro de Antropofagia, que estudaria e enviaria à Câmara e ao Senado do país “reformas de nossa legislação civil e penal e na nossa organização político-social” (PRIMEIRO..., 1929:12). Algumas das teses a serem discutidas são adiantadas nas páginas da Revista de Antropofagia:

- I – Divórcio.
- II – Maternidade consciente.
- III – Impunidade do homicídio piedoso.
- IV – Sentença indeterminada. Adaptação da pena ao delinqüente.
- V – Abolição do título morto.
- VI – Organização tribal do Estado. Representação por classes. Divisão do país em populações técnicas. Substituição do Senado e Câmara por um Conselho Técnico de Consulta do Poder Executivo.
- VII – Arbitramento individual em todas as questões de direito privado.
- VIII – Nacionalização da imprensa.
- IX – Supressão das academias e sua substituição por laboratórios de pesquisas. (Outras teses serão posteriormente incluídas).

Em comum, muitas dessas propostas buscam, segundo Alexandre Nodari, a “desnormalização da vida” (NODARI, 2008:109). O próprio Oswald de Andrade (1976), no seu texto *Schema a Tristão de Athayde*, também publicado na Revista de Antropofagia, diz que “Ora, o que para mim, estraga o Occidente, é a placenta jurídica em que se envolve o homem desde o acto de amor (...)”. A concepção jurídica dos antropófagos modernistas, assim, era de algum modo anti-jurídica. Mais um movimento

aparentemente contraditório no seio dessa filosofia. No mesmo texto de Oswald, ele diz que “No Brasil chegámos a maravilha de criar o DIREITO COSTUMEIRO ANTI-TRADICIONAL” - outra contradição em termos, como explicita Nodari (2008:109): “Como pensar em costumes dissociados da tradição e, ainda mais, que conflitam com ela, quando os costumes jurídicos são justamente práticas consagradas, inscritas no aparato da tradição?”. Dentre os princípios jurídicos antropofágicos, o que mais nos interessa, como já explicitamos, é outro que traz à tona contradições reveladoras em sua concepção, e que, de algum modo, se expressa na tese V, da abolição do título morto - é o princípio da posse contra propriedade.

Dizemos que ele traz contradições em sua própria formulação pois, para muitos teóricos do Direito, a posse está, na verdade, na origem mesma da propriedade. Como, então, voltar uma contra outra? Carol M Rose, no texto *Possession as the Origin of Property*, partilha da ideia expressa no título do seu texto (exatamente “Posse como a origem da propriedade”). A autora teoriza que, no âmago de toda propriedade, está a capacidade comunicativa de se expressar a posse de determinado bem. Ainda que esteja se referindo à Common Law, característico de países colonizados pela Inglaterra, acreditamos que suas considerações se mostram interessantes e condizentes com os princípios do sistema jurídico romano-germânico que o Brasil adota. Assim, Rose afirma que para se ter a posse de um bem, e a consequente propriedade sobre ele, é preciso que se grite mais alto que os outros que se é dono daquilo. Ela diz: “O primeiro a dizer: ‘isso é meu’, de uma maneira que o público entenda, ganha o prêmio, e a lei o ajudará a mantê-lo contra outra pessoa que diga ‘não, [isso] é meu’”. (ROSE, 1985:81). Há na visão de Rose um entendimento dos atos de posse como textos, que precisam ser legíveis pelas pessoas que formam a sociedade onde essa reivindicação de posse acontece, para que então isso seja aceito como propriedade de quem reivindicou o bem almejado. Isso pode se dar pela forma de anúncios (*notice*, em inglês) ou de trabalho útil (por exemplo, cultivar uma terra antes ociosa), práticas que se misturam, afinal, o trabalho na terra também é uma forma de anunciar a posse dela para a comunidade envolvente.

Mas, o problema dessa ideia de atos de posse "cristalinos", que seriam a origem da propriedade, é que ela desconsidera o fato de nem todo texto é legível por todo mundo. Ela pressupõe uma capacidade interpretativa universal, algo que obviamente não existe. Segundo Rose, quando a lei privilegia certos atos de posse que reivindicam uma

propriedade, ela “não só recompensa o autor do ‘texto’; [mas] também coloca um selo de aprovação num sistema simbólico particular e na audiência que utiliza este sistema. As audiências que não compreendem ou não aceitam os símbolos estão sem sorte” (idem:85). E, no contexto do sistema colonial, por exemplo, a lei privilegia noções de propriedade e trabalho baseado na agricultura de moldes europeus, na manufatura e no “progresso”.

Pelo menos alguns índios professaram espanto em relação ao conceito de serem donos da terra. De fato, eles se orgulhavam de não marcar a terra, mas sim de se mover levemente por ela, vivendo com a terra e suas criaturas como membros da mesma família, ao invés de estranhos que a visitavam apenas para conquistar os objetos da natureza. A doutrina da primeira posse, muito pelo contrário, reflete a atitude de que seres humanos são alheios à natureza. Ela dá a terra e suas criaturas àqueles que as marquem tão claramente que as transformem, para que ninguém mais possa as confundir com uma natureza não subjugada. (ROSE, 1985:87-88, tradução nossa).

Nesse sentido, a ideia de posse como origem da propriedade depende do que a lei considera como posse, do que ela considera como trabalho útil ou como anúncio. Se populações indígenas têm formas diferentes de ocupar o espaço (dando o exemplo da posse da terra), formas não legíveis para o homem branco (pelo menos a princípio), isso as torna passíveis de serem expulsas dos seus territórios. Dessa maneira, ao ignorar que a legibilidade dos atos de posse depende da cultura tanto de quem os faz quanto de quem os recebe, a lei ocidental transcendentaliza seus princípios, clamando-os como “naturais”, normas cristalizadas decorrentes da natureza, e, assim, justifica suas formas de dominação e extermínio. Nodari afirma que o entendimento das normas jurídicas pelos antropófagos ia exatamente contra esse tipo de pensamento e, portanto, “visava demolir a concepção jurídica vigente, no Brasil, de que as leis poderiam ser subsumidas da razão, ou, por outra, que as normas eram eternas e imutáveis. (...) [Era] Um ataque, portanto (...), à tradição e ao Direito Natural” (NODARI, 2008:66). É nesse sentido que os antropófagos pensam a posse contra a propriedade.

Dessa forma, a posse contra a propriedade é o centro nevrálgico do direito antropofágico. Se a propriedade privada é hereditária, transmitida através da filiação e do título, a posse seria o que vem da vida, o que vem do exercício do fato da vida – pensando na terra, por exemplo, seria a utilização de fato do terreno que daria a posse dele (e não o seu título proprietário). Mas, como vimos acima, é de um processo similar a esse que a lei se utiliza para fundamentar o sem fundamento da propriedade. O que talvez diferencie a formulação antropofágica, sempre apostando nesses movimentos

múltiplos e contraditórios, é a defesa da grilagem – não a abolição do título morto, hereditário, mas o contato com ele através da grilagem. A falsificação dos documentos. Para os autores antropófagos, a própria propriedade está baseada numa falsificação primeira, numa grilagem inicial, que se apropriou de uma terra e criou um título falso que a definia como propriedade. Por isso a importância da grilagem como prática da posse. Não se trata de normatizar a posse, trata-se de desnormatizar a propriedade.

Pensando junto com Carol M Rose e Alexandre Nodari, quando enxergamos o ato da primeira posse como também um ato comunicativo, podemos encontrar o documento que dá posse do território brasileiro à corte portuguesa na carta de Pero Vaz de Caminha. Para Nodari, a carta de Caminha é a instauradora do direito do soberano ao território então descoberto pelos navegadores e marinheiros. O autor ressalta o encontro inicial entre indígenas e marinheiros (que, lembremos, nunca terão a posse da terra, reservada aos nobres portugueses), “um misto de festa e iniciação do nativo à economia europeia, confraternização e conversão do índio em súdito do rei” (idem:25). Num gesto historicamente especulativo, Nodari nos apresenta a possibilidade de pensar num outro resultado para esse encontro, em que os indígenas não sejam normatizados pelos navegadores portugueses, colocados para “dentro” da norma do poder imperial, mas em que os nativos pudessem tirar os marinheiros de dentro dessa lei. Que o movimento desestabilizante fosse, no mínimo, mútuo, desnormatizador. É esse, acreditamos, o movimento buscado na formulação da posse contra a propriedade.

No seu *Schema ao Tristão de Athayde*, texto em que cunha o conceito de posse contra a propriedade, ANDRADE (1976) escreve que “o Brasil é um grilo de seis milhões de quilômetros talhado em Tordesilhas”. Dentro desse espírito, a que Raul Bopp também alude no seu texto *Vida e Morte da Antropofagia*, o de que o Brasil todo era um grilo, de que aqui “o estatuto do uti possidetis tinha mais força que documentos pontifícios e outras legitimações de propriedade” (BOPP, 2012:n.p), podemos pensar nesse fundamento da propriedade que na verdade não tem fundamento, na ideia de que a propriedade é um roubo, ou ainda, como diz o autor Robert Nichols, que é o roubo que produz a propriedade. Em seu livro *Theft is property! Dispossession and Critical Theory (Roubo é propriedade! Expropriação e Teoria Crítica*, tradução nossa), Nichols explora a multiplicidade de desafios conceituais e políticos em torno do tema da despossessão, focando nas lutas de povos indígenas ao redor do globo (principalmente,

em países de colonização inglesa, das chamadas colônias de povoamento) contra a expropriação das suas terras. Ao definir a despossessão, ele diz:

No nível mais geral e abstrato, no campo político e intelectual com o qual estamos mais preocupados aqui, despossessão é tipicamente usado para denotar o fato de que em grandes partes do globo povos indígenas não apenas foram subjugados e oprimidos por elites imperiais; eles foram também alienados de suas terras, isto é, das fundações territoriais de suas sociedades, que se tornaram, por sua vez, as fundações territoriais da criação de novas sociedades colonizadoras do estilo europeu. Então, despossessão é pensada como um processo macrohistórico amplo, relacionado à lógica específica de aquisição territorial do processo colonizador (2020:n.p., tradução nossa).

Nichols chama atenção para uma característica complexa dos processos de despossessão: o fato de que eles ao mesmo tempo criam uma relação de propriedade onde ela não existia (os brancos passam a ser “donos” das terras onde os indígenas viviam e onde esse tipo de relação com o território não era vivenciado) e negam essa possibilidade aos indígenas, que são alienados da sua relação com a terra. “Com efeito”, Nichols diz, “os despossuídos passam a ‘ter’ algo que eles não podem usar, exceto ao aliená-lo para outrem” (idem). Dessa forma, o processo de despossessão mescla a proprietarização e o roubo no mesmo gesto. No contexto da colonização, Nichols argumenta que o roubo é o mecanismo e o meio pelo qual a propriedade é criada.

Nichols argumenta que é preciso pensar a propriedade não como uma coleção de objetos que possuímos, ou como a terra da qual temos o título, mas como uma espécie de *relação*. Reivindicar propriedade, ele diz, é construir relacionamentos com os outros, particularmente construir uma relação de exclusão. Assim, “fazer” propriedade se refere não à criação de um novo objeto material, mas de um novo objeto jurídico e conceitual - uma abstração - que serve para ancorar relações, direitos e, no fim das contas, poder” (NICHOLS, 2020:n.p.). Nesse sentido, o processo de despossessão (mais especificamente nas colônias de povoamento) age ao criar novas relações jurídicas entre os indígenas e o seu território, um tipo de relação que os povos originários não tinham com a terra, para, então, imediatamente excluí-los dessa relação.

O autor lembra das críticas de Marx e seus seguidores à formulação anarquista (utilizada pelos antropófagos) da “propriedade é um roubo”, pois ela seria cronologicamente contraditória. O roubo, os marxistas dirão, só pode existir após a criação dessa relação, ele é posterior à propriedade, ele, de fato, dependeria da propriedade para existir. Mas Nichols, ao explicitar o que ele chama de despossessão

recursiva, que seja esse ato de se reconhecer uma relação de propriedade no exato momento em que se a nega, onde ocorre um processo de transformação (fazer propriedade, criar essa relação onde não existia), transferência (tomar essa propriedade que acabou de ser criada) e atribuição retroativa (em que se atribui a propriedade da terra retroativamente a quem não se considerava como dono dela), demonstra que é, sim, possível falar da propriedade como roubo, como conceitos concomitantes.

Aqui, voltamos aos antropófagos e à ideia do Brasil como um enorme grilo, onde “as demarcações do Tratado de Tordesilhas nunca foram observadas” e a divisão do país em capitânias hereditária “não assegurou o registro de propriedade aos respectivos donatários” (BOPP, 2012:n.p). Se na origem da propriedade está a posse, se a posse vem de um ato comunicativo de reivindicação que depende de uma comunidade interpretativa que o entenda, se os colonizadores forçaram a criação de uma relação de propriedade onde esta não existia, estabelecendo atos de posse que não poderiam ser legíveis para quem ocupava aquela terra, podemos concluir que no fundo da propriedade está o roubo. Ou, como diz Nichols, roubo é propriedade. No fundo da lei está a sua falta de fundamento, ela não tem nenhuma base para sustentar os seus ditames que não seja a si mesma. Como diz Walter Benjamin, citado por Nodari, “o interesse do direito em monopolizar o poder diante do indivíduo não se explica pela intenção de garantir os fins jurídicos, mas de garantir o próprio direito” (BENJAMIN, 1986:166 apud NODARI, 2008:91). O que, Nodari afirma, se torna ainda mais nítido na questão da propriedade privada, como pudemos também observar. E, por isso, a ideia central da posse contra a propriedade, a possibilidade não de instaurar uma outra lei, mais justa, mas de ir contra a Lei.

A escolha pela posse revela-se estratégica: a posse é algo como a ‘última fronteira do direito’, onde direito e vida tornam-se indiscerníveis, onde um fato pode, a todo o momento, se converter em direito, e um direito pode voltar a ser puro fato. Ao insistirem que Portugal grilou o Brasil pelo Tratado de Tordesilhas (duplamente, pois grilou dos autóctones e, depois, grande parte do território pertencente à Espanha), os antropófagos estavam pondo a nu o fundamento obscuro da propriedade e do direito: a apropriação não é um apanágio das culturas periféricas. O que então (e ainda hoje) aparecia como crime, o grilo – ocupação e falsificação de título de propriedade –, era apresentado justamente como a origem da ordenação que o proíbe. Mas o que esta estratégia pretendia não era (só) afirmar o caráter ilegal da propriedade portuguesa, de toda propriedade (demonstrar que, nas palavras de Proudhon, a “propriedade é um roubo”), apelando assim ainda para uma ordem jurídica que estaria sendo ferida (ou para um antigo direito de propriedade indígena maculado pela metrópole), pois “Toda legislação é perigosa”. Antes, almejava – a partir da constatação de que toda propriedade é um grilo, isto é, ilegítima, passageira, fundada sobre um vazio e em contradição com sua

própria origem – extrair não uma norma de julgamento, mas um princípio de ação: uma poética do grilo (idem:19).

Assim, o estatuto antropofágico da posse vai problematizar, negar a propriedade, demonstrar que ela está fundada numa mentira inicial: Contra a propriedade, a posse, a grilagem desses elementos, pode liberar potencialidades que de outra forma nunca experimentaríamos. Trata-se de ir contra o fundamento (*quid juris*) da propriedade, que distribui a terra do pensamento de maneira transcendente, que legitima essa propriedade numa fundamentação que é também falsa (o grilo primeiro, transcendente, que determina a propriedade), que esquadrinha e distribui a terra, cria um espaço estriado<sup>6</sup>, conforme julgamentos *a priori*. David Lapoujade (2017), em *Deleuze, os movimentos aberrantes*, diz que, para Deleuze, trata-se não de um fundamento, mas de um sem-fundo que distribui a terra de forma diferente, “uma distribuição nômade, sem propriedade nem divisão. Na ausência do fundamento, cria-se uma ‘nova terra’, onde os seres se distribuem livremente, é uma terra lisa e amorfa, sem dimensão nem medida” (idem:60). Então, não o fundamento da propriedade privada, da terra estriada, mas o sem-fundo da posse, do uso intensivo, do espaço liso. Não uma fundamentação calcada na dominação do outro, na economia do haver, mas um sem-fundo livre, delirante, aberto às experimentações contínuas.

## 2.4 Propriedade Intelectual

Até aqui, centramos nossas reflexões sobre propriedade (e posse) na questão territorial material. Mas, é claro, para esta tese que se volta para a posse de personagens e universos culturais, é outro o tipo de propriedade que mais nos interessa: a propriedade intelectual. Começaremos com um breve histórico da formação das leis de propriedade intelectual, onde novamente encontramos o sem-fundamento desse fundamento, a falsidade constitutiva de suas bases, que está presente desde a origem do seu

---

<sup>6</sup> Segundo Deleuze e Guattari, o espaço liso seria um espaço nômade, mais livre e aberto aos fluxos, às experimentações, às intensidades. A ele, Deleuze opõe os espaços estriados, sedentários. Mas essa não é uma oposição simplesmente dicotômica. “O espaço liso e o espaço estriado, - o espaço nômade e o espaço sedentário, - o espaço onde se desenvolve a máquina de guerra e o espaço instituído pelo aparelho de Estado, - não são da mesma natureza. Por vezes podemos marcar uma oposição simples entre os dois tipos de espaço. Outras vezes devemos indicar uma diferença muito mais complexa, que faz com que os termos sucessivos das oposições consideradas não coincidam inteiramente. Outras vezes ainda devemos lembrar que os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não pára de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso. Num caso organiza-se até mesmo o deserto; no outro, o deserto se propaga e cresce; e os dois ao mesmo tempo” (DELEUZE e GUATTARI, 1987:184).



ordenamento. Encontramos esse fundamento falso também na forma como, contemporaneamente, a lei é estrategicamente utilizada por grandes conglomerados de entretenimento para produzir lucros exorbitantes enquanto cerceiam as capacidades expressivas da população. Para expor essa ideia, daremos alguns exemplos, nos focando principalmente nas práticas da Disney. Por fim, refletiremos sobre como podemos pensar a posse contra a propriedade no âmbito da propriedade intelectual e dos direitos autorais.

No ocidente, o contexto que possibilitou o surgimento de um aparato jurídico que “protegesse” bens intangíveis veio com a modernidade, com o estabelecimento de uma economia de circulação de livros surgida com a invenção do método mecânico de impressão por tipos móveis, de Guttenberg. Passou-se de uma cultura basicamente oral e de autoria coletiva na Idade Média, onde a produção de livros era restrita e sua circulação controlada pela Igreja Católica, para a valorização de “uma experiência individual, silenciosa e isolada, gravada em papel de forma mais duradoura e fixa do que aquela ao ar livre, acostumada à liberdade de acréscimos, apropriações e improvisos diversos de quem a apresentava” (FOLLETO, 2021:45). O humanismo iluminista colocava o homem (certamente também em seu sentido masculinista) no centro do mundo e, com isso, apostava também nos ideais de originalidade e individualidade que propiciaram o desenvolvimento da ideia do autor como a conhecemos hoje em dia.

Se a invenção de uma forma de impressão mais eficiente criou um mercado de livros, com “vendedores para comercializar as obras, caixeiros-viajantes para transportá-las e novos leitores, muitas vezes alfabetizados a partir das publicações que passaram a circular no período” (idem:47), a verdade é que não era o autor dessas obras que detinha os seus meios de produção. Produzir material impresso tornou-se mais barato que antes, mas ainda era uma atividade cara, muitas vezes financiada por banqueiros e controlada por agentes específicos. Na Inglaterra, local da primeira lei de propriedade intelectual, isso resultou no monopólio da *Stationers Company* para a cópia e circulação de livros, dado à companhia pela Coroa. “A partir de então, passaram a poder ser impressas legalmente na Inglaterra somente obras que possuíssem autorização real e que estivessem listadas no registro oficial em nome de um editor ligado à companhia” (idem:50). Ou seja, como o coletivo Wu Ming (2005: n.p.) afirma, apesar das retóricas que hoje perduram de que os direitos autorais surgiram com o intuito de proteger os interesses do autor, de garantir que ele fosse recompensado pelo seu trabalho (o que,

obviamente, é uma prerrogativa justa), na sua origem o que encontramos é censura prévia (conteúdo aprovado pela Coroa) e o enriquecimento de quem detinha os meios de produção (os impressores).

Quando, após mais de um século de monopólio, a *Stationers Company* passou a se sentir ameaçada por livreiros vendendo obras para as quais não tinham autorização, ela fez lobby por uma nova lei que expandisse ainda mais os seus direitos de cópia. O resultado disso, no entanto, a lei aprovada em 1710 pelo Parlamento Britânico chamada de Estatuto de Anne, deu centralidade ao autor como detentor dos direitos de cópia de suas obras. Pelo Estatuto, o autor, ou quem ele autorizasse que imprimisse e vendesse suas obras, tinha o direito de exclusividade por tempo limitado (14 anos renováveis uma vez), depois do qual as obras ficariam livres para serem editadas, impressas e vendidas por qualquer um - ou seja, caíam em domínio público. Em teoria, isso significaria mais poder ao escritor, mas na prática, qual autor teria os meios para montar a estrutura necessária para colocar seu livro no mercado? Assim, a lei, nos informa Eduardo Folleto, foi também uma artimanha dos livreiros para, na mesma jogada, tirar poder da *Stationers Company* e garantir mais lucros para si. Ou, como diz o coletivo Wu Ming: “na sua origem, a situação permanece mais ou menos a mesma. O que muda é o motivo, a base legal. A justificação ideológica já não se baseia na censura, mas nas necessidades do mercado” (WU MING, 2005:n.p, tradução nossa).

Assim, como afirmamos acima, na própria base que justificaria o sistema da propriedade intelectual, está uma mentira inicial, o sem fundamento do fundamento. Sob o disfarce da proteção ao autor, estão a censura estatal e as vicissitudes do mercado. Isso é uma das características que podem conectar a ideia-prática da posse contra a propriedade, que preliminarmente discutimos em relação à terra, com os direitos intelectuais: na base desse tipo de propriedade, está também um tipo de roubo, estão manobras que privilegiariam o autor, mas que nunca de fato o fizeram. Um movimento recursivo, que tentativamente podemos aproximar daquele discutido por Robert Nichols, que ao mesmo tempo cria a figura do autor como detentor de direitos exclusivos e tira dessa nova figura o controle sobre suas obras.

Uma forma ainda mais próxima de conectar a propriedade intelectual com a propriedade material pode ser vista na formação da lei de direito autoral na França. O filósofo Denis Diderot, o famoso iluminista que foi um dos idealizadores da Enciclopédia, escreve em

1763 uma *Carta sobre o comércio dos livros*, encomendada pela Comunidade dos Livradores parisienses. A carta aplica diretamente a ideia lockeana de direito natural à propriedade privada também aos direitos autorais. Na carta, Diderot reivindica “a propriedade perpétua dos autores e, por extensão, dos editores, sobre as criações ‘do espírito humano’” (FOLLETO: 2021:69):

Uma obra não pertence a seu autor tanto quanto sua casa ou suas terras? Não pode ele alienar para sempre sua propriedade? Seria permitido, por qualquer razão ou pretexto que seja, espoliar aquele que livremente o substitui em seus direitos? Esse substituto não merece ter para esse direito toda proteção que o governo concede aos proprietários contra os outros tipos de usurpadores? (DIDEROT:2002:52 apud FOLLETO, 2021:69).

É claro, há aí outro movimento em falso. Afinal, uma obra imaterial, ou uma ideia, não é o mesmo que um bem físico - se outros usufruem do mesmo livro, ou filme, ou personagem que nós, esses bens não nos são alienados. Pelo contrário, eles se enriquecem no diálogo constante entre os atores sociais, eles adquirem mais consistência, para nós e para os outros. O que, de fato, não foi ignorado no debate público francês do Século das Luzes e da Revolução. Em campo oposto à defesa de uma propriedade perpétua dos autores e editores (lembramos o interesse da comunidade de livreiros), estavam pessoas como o escritor Condorcet que, influenciadas pelos ideais iluministas de universalização do conhecimento, apostavam na abolição da propriedade privada de uma ideia. Desse embate, resultou uma legislação que conciliava ambas as posições, garantindo o direito de propriedade intelectual aos autores, mas restringindo o tempo de validade desse direito. Tanto o Estatuto de Anne inglês quanto o *droit d'auteur* francês são legislações que influenciam os direitos de propriedade intelectual até os dias de hoje. Ainda que desconfiemos de histórias de origens, as explicitamos aqui para mais uma vez afirmar que na base da propriedade intelectual está uma série de interesses, estatais e privados, que não têm necessariamente o autor, e muito menos o público, em mente, apesar das retóricas que também persistem ao seu redor.

Tais leis europeias influenciaram uma série de tratados internacionais, que alargaram as fronteiras de influência dos direitos intelectuais para o resto do mundo (afinal, em uma economia de mercado internacional, há a preocupação com a circulação das obras também para fora dos limites do Estado-nação). A mais importante foi a Convenção de Berna, de 1886, cujas disposições, atualizadas constantemente desde então, ainda são seguidas pelos países que a adotaram (em 2020 eram 192 países, incluindo o Brasil). Mas, certamente, a instituição de um aparato legislativo traz consigo também resistência

- de alguma forma, ele próprio cria o terreno dessas resistências. Um dispositivo jurídico, enquanto atualizador do diagrama de poder de uma sociedade, nunca é apenas negativo ou censor, ele sempre cria possibilidades, realidades, formas de se estar no mundo e de resistir aos ditames do poder. Veremos os desdobramentos disso mais adiante e, principalmente, nos próximos capítulos. Antes, no entanto, nos voltamos para alguns exemplos de como as leis de propriedade intelectual são utilizadas estrategicamente por grandes corporações para obtenção de lucros exorbitantes, enquanto estas impedem a livre circulação de bens culturais no tecido social.

Começamos com um exemplo que envolve domínio público, criação e lógica proprietária. O livro de Mary Shelley, *The Frankenstein* (1831), foi adaptado pela Universal Studios no filme *Frankenstein*<sup>7</sup> (Estados Unidos, James Whale, 1931) como parte do conhecido Ciclo de Monstros daquele estúdio. No livro, Mary Shelley não descreve a cena de criação do Monstro, apenas faz alusão a ela, deixando o/a leitor/a fazer essa criação em sua cabeça. No entanto, a partir do filme *Frankenstein* e de suas continuações sucessivas no cinema, o estúdio, que se apropriou de uma obra de domínio público, acabou criando um universo proprietário, criando os raios, a risada diabólica, o equipamento com *look* de ficção científica e o próprio visual do personagem. Esse visual se tornou uma sensação instantânea e ficou amplamente associado com o monstro, tornando-se sua configuração padrão. Como essa aparência não estava na história original, a Universal poderia controlar sua visão particular do monstro e impor os direitos autorais a ele. Qualquer pessoa que quisesse fazer uma criação a partir desse imaginário de Mary Shelley que fosse semelhante ao monstro verde corria o risco de ser processado, estratégia que a Universal adotou em alguns casos emblemáticos (BAYLEI, 2011). Não se quer aqui demonizar o sistema de propriedade intelectual nem diminuir o potencial inventivo dos criadores e artesãos desse momento particular do cinema de massa hollywoodiano. Pelo contrário, essa fase do cinema é ressaltada justamente pelo seu espírito criador diante do contexto histórico da transição do cinema silencioso para o cinema sonoro. Muitos tentaram imprimir em adaptações e reciclagens, na maior parte das vezes sem sucesso, o mesmo clima. No caso particular dos filmes do Ciclo de Monstros da Universal, o potencial inventivo de criadores e artesãos do cinema é singular. Segundo Biosca (1995: 29), o Ciclo de Monstros da Universal, desenvolvido

---

<sup>7</sup> Considerada por muitos como a primeira obra de ficção científica da história do mundo ocidental. Obra em domínio público disponível gratuitamente nas mais variadas línguas.

nos começos dos anos 1930, foi o que configurou a codificação da iconografia gótica e o tom dominante durante muitos anos. Para ele (idem, tradução nossa):

Tratam-se de filmes B, de curta duração e orçamento em que algumas descobertas do cinema mudo puderam ser experimentadas, que as necessidades técnicas e espetaculares do som foram forçando a abandonar: mobilidade de câmara, iluminação contrastada, paisagem fantástica, trabalho meticuloso de maquiagem<sup>8</sup>.

Como já se disse, não se trata de demonizar o sistema de propriedade intelectual como um todo, mas de criticá-lo enquanto única lógica possível. Criticar um sistema que permite que grandes conglomerados de mídia busquem suas inspirações na memória coletiva, no domínio público, na reserva comum de histórias e signos da humanidade, e, a partir desse saque inicial, tentem barrar outras produções, outras apropriações possíveis. A Disney é outro bom exemplo para pensarmos essas relações. Boa parte das produções mais famosas dessa megacorporação foram baseadas não em conteúdos proprietários originais, mas, pelo contrário, em diversos *commons*, no caso, o domínio público, de expressões culturais tradicionais ou de obras clássicas, como *A Branca de Neve*, *A Bela Adormecida*, *Cinderela*, *Alice no País das Maravilhas*, *Pinóquio*, *Robin Hood*, *A Pequena Sereia*, *Aladdin*, *O Corcunda de Notre Dame*, *Frozen*, entre muitos outros.

A operação do estúdio é, como no caso da Universal citado acima, utilizar-se dessas histórias que fazem parte do imaginário coletivo da humanidade e modificá-las apenas o bastante para que, ainda que sejam reconhecíveis, possam ser registradas por leis de *copyright*. Para ficarmos no caso da Branca de Neve, foram adicionados elementos à história (nomeação dos setes anões, por exemplo, que não tinham nome no conto de fadas) e modificados outros (a princesa fica mais velha, a morte da rainha acontece de outra forma, o encontro da Branca de Neve com o príncipe se dá em outro momento da história etc.), além, é claro, da criação do *design* dos personagens, que os marcam como propriedade da Disney (LANTAGNE, 2021:154). Mas nem os elementos visuais dos desenhos estavam livres de serem “inspirados” por outras obras. Walter Elias Disney, fundador da companhia e mente por trás dessas táticas empresariais que perduram no *ethos* do estúdio até hoje, se inspirava em:

---

<sup>8</sup> No original: “Se trata de unas producciones de serie B, de escasa duración y presupuesto en las que pudieran experimentarse algunos hallazgos del cine mudo que las necesidades técnicas y espectaculares del sonoro estaban forzando a abandonar: movilidad de cámara, iluminación contrastada, decorados fantásticos, minucioso trabajo de maquillaje”

(...) cenas e personagens das obras de ilustradores e pintores ingleses, franceses e alemães como J. J. Granville, Français Emile Reynaud, Benjamin Rabier, Gustave Doré, Honoré Daumier, Ludwig Richter Moritz von Schwind, Heinrich Kley, Arthur Rackham, John Tenniel e Beatrix Potter. Também se “inspirou” em fotografos famosos do final do século XIX, como Edwin G. Lutz e Eadweard Muybridge. Mesmo o castelo-símbolo de Walt Disney é uma cópia do Castelo de Neuschwanstein, localizado na Bavária, Alemanha. Estátuas, desenhos, quadros, histórias, imagens antigas, palácios, cenas de filme, tudo isso era objeto do olhar atento e poderia virar matéria-prima. (MACHADO, 2008:249)

Isso tudo não seria exatamente um problema, afinal, o domínio público existe precisamente para que as ideias circulem e possam ser alteradas, elementos possam ser agregados, elas possam ser encaradas por outros ângulos, com outros pontos de vista. No entanto, a empresa que construiu quase todo o seu bilionário catálogo com base no domínio público, trava uma longa batalha para que suas próprias criações não entrem nele, de bojo afetando milhares de criações mundo afora. É notório que para além das apropriações sobre um patrimônio comum, a Disney se vale fortemente de recursos jurídicos e políticos na proteção do seu acervo de obras intelectuais. E aqui citamos o caso emblemático do ratinho Mickey. A menos de uma década para que *Steamboat Willie* (Estados Unidos, Walt Disney, 1928) entrasse em domínio público, em 1984 (o prazo dos direitos autorais de então era de 56 anos), o prazo para o copyright corporativo foi estendido para 70 anos. Exatamente nesse ano, em 1976, o Congresso norte-americano aprovou, sob pesado lobby do conglomerado Disney, o *Copyright Term Extension Act* (Ctea), que também ficou conhecido como *Mickey Mouse Protection Act*. Através dele uma obra só poderia entrar em domínio público 90 anos após a sua criação. O que valeria dizer que desde 2018 já poderíamos explorar a figura de *Mickey Mouse* não fosse a validação da Suprema Corte norte-americana dos 95 anos para o copyright em poder de empresas, votado pelo Congresso (FARIA, 2012, p. 67). Será que a partir de 1.º de janeiro de 2024 as pessoas poderão usar o personagem e utilizá-lo a seu bel prazer? Como fato irônico que explicita as contradições que estão na base das práticas jurídicas da propriedade intelectual, o filme que entraria em domínio público, *Steamboat Willie*, foi ele mesmo uma paródia de um filme de Buster Keaton, chamado *Steamboat Bill, Jr* (Estados Unidos, 1928). Mais uma vez insistimos que na origem de toda uma disputa jurídica e econômica em torno de direitos intelectuais encontramos um roubo inicial, que é transformado em base para a construção da propriedade como ela se configura hoje.

A Disney, então, se valeu de contos de fada e outras histórias em domínio público para construir boa parte de seu catálogo de filmes animados, o que possibilitou que se transformasse na megacorporação atual, que pode comprar outras PIs (propriedades intelectuais), como *Marvel* e *Star Wars*, para estender seus tentáculos culturais. Ela também, ao mesmo tempo, saqueia o *commons* para produzir lucro, enquanto cria entraves para que outros usufruam desse *commons*. Nesse contexto, consideramos importante afirmar que não é apenas o fato da Disney, com suas históricas práticas lobistas e jurídicas, impedir que outras obras que não as suas entrem em domínio público. Como Rosemary Coombe nos explica, os bens culturais Commodificados, quer queira, quer não, são constituintes das nossas subjetividades atualmente: “circulando largamente nas esferas públicas contemporâneas, eles dão recursos simbólicos para a construção de identidade e comunidade, apropriações subalternas, intervenções paródicas, e narrativas contra hegemônicas” (COOMBE, 1998:8). Assim, quando a Disney luta tão fortemente para proteger os seus conteúdos (não apenas através do lobby para aumentar o prazo do *copyright*, mas também de casos litigiosos contra usos indevidos de elementos protegidos, além de outras práticas)<sup>9</sup>, ela está também tolhendo as capacidades expressivas de diversas comunidades ao redor do globo, que se apropriam dessas obras de formas diversas, dentro dos contextos em que vivem.

O trabalho de Coombe sobre os direitos de propriedade intelectual ressalta o quanto essas legislações trabalham para fixar sentidos culturais, ao invés de abri-los para o diálogo público, no seio do tecido social. É claro, trata-se de uma relação complexa.

---

<sup>9</sup> Uma prática não jurídica utilizada pela empresa que também fere a circulação livre de ideias e produtos culturais é a sua propensão para “colocar no cofre” (vaulting, em inglês) certos produtos, com intuito de produzir escassez no mercado em relação a determinadas obras e lucrar mais à frente com o seu relançamento. Com a recente fusão da Disney com o estúdio Twentieth Century Fox, já se observa uma repetição dessa operação com o novo catálogo adquirido. Como afirma Lantagne, isso afeta pequenos cinemas estadunidenses que dependem de filmes cults para gerar suas rendas. LANTAGNE (2021:166) diz: “This includes a number of titles, like *The Sound of Music*, *Alien*, and *Fight Club*, that have long been reliable, dependable money-makers for small theaters. On their own they are no longer blockbusters, but independent theatres, looking for any way to create, have found valuable niches showing cult classics like these. Disney has begun to remove the entire back catalog of Twentieth Century Fox from licensing discussions. The ripple effect of this could be sizable. Yes, it may drive up the price for those movies when Disney eventually makes them available again, but in the meantime, it will further weaken small theatres’ ability to compete against large chains and streaming services. If small theatres fail, this will in turn limit independent films’ ability to find an audience, since large chains often do not find it financially worthwhile to exhibit smaller movies. Disney’s move to exercise its rights as a copyright holder and deny access to movies thus has the effect of exacerbating the problem of cultural power being consolidated in the hands of fewer and fewer entities”. E, ainda que o efeito sobre salas pequenas de cinema seja importante, principalmente em tempos de pandemia, podemos expandir as consequências dessa prática também para o fato de que privar o público mundial desses títulos é privá-lo de produtos culturais que são parte de seus processos subjetivos, que no tecido social são enriquecidos com novos sentidos, podem ser incorporados em práticas resistentes, políticas de apropriação.

Como já aludimos acima, a lei não é apenas cerceadora, ela cria relações e realidades. Ela não deixa, por exemplo, de ser o motivo de certas obras serem tão pervasivas em nossas vidas e constituírem nossas subjetividades: se ela não permitisse o monopólio de sentido dado a certas corporações que as fazem circular por todo o globo, talvez esses personagens e universos da cultura pop não seriam tão presentes. Mas, ao fazer isso, ao proporcionar a circulação global desses conteúdos commodificados, as leis de propriedade intelectual também criam um terreno de disputas, um espaço para a luta, para a resistência. Rosemary Coombe afirma que, ao criar objetos de propriedade, a lei de direitos autorais cria simultaneamente sujeitos de política. Não à toa, esse debate nos lembra do pensamento de Michel Foucault, particularmente de um momento em que o filósofo francês fala do surgimento dos direitos autorais, no qual diz que “assim que se instaurou um regime de propriedade para os textos, assim que se promulgaram regras estritas sobre os direitos do autor (...) foi nesse momento que a possibilidade de transgressão própria do ato de escrever adquiriu progressivamente a aura de um imperativo típico da literatura”. (FOUCAULT, 2002:47).

Ainda assim, não perdemos de vista o fato de que as leis de propriedade intelectual se tornaram mais e mais instrumentos de bloqueio do diálogo cultural, dando a certos atores sociais, detentores dos meios de produção simbólica, o privilégio de determinar sentidos sociais e, assim, também a capacidade de influenciar os processos de produção de subjetividade de um número gigantesco de pessoas.

Para ser um criador de novos sentidos, um ser racional precisa ter acesso ao seu patrimônio. Tanto quanto a terra é necessária para os frutos do trabalho dos fazendeiros no imaginário de Locke, um *commons* de intangíveis previamente criados é necessário para criadores produzirem novos trabalhos da imaginação. Um conjunto muito ampliado de direitos de propriedade intelectual dá a um grupo de pessoas controle potencial sobre como a realidade “criada” pode ser interpretada. Em outras palavras, pode dar a eles controle sobre o que o mundo *significa*. Tal controle negaria a outros o entendimento, ou “nomeação”, que é uma maneira crucial com que os humanos interagem com o mundo<sup>10</sup> (GORDON, 1993: 1556, tradução nossa, marcações no original).

---

<sup>10</sup> No original: In a civilized society, human beings create the reality around them. Our direct surroundings are buildings and landscape architecture rather than woods and natural water. To be a creative maker of new meanings, a rationalbeing needs access to her heritage. Just as land is necessary for farmers to bring forth fruit (in Locke's imagery), a common of previously-created intangibles is necessary for creators to bring forth new works of the imagination. Too broad a set of intellectual property rights gives one set of persons potential control over how that "created" reality can be interpreted. In other words, it can give them control over what the world *means*. Such control would deny others the understanding, or "naming," that is one crucial way humans interact with the world.



Nesse sentido, Coombe afirma que as práticas interpretativas não são ações de simples nomeação do mundo, mas de fato fazem parte da sua construção, “através de performances expressivas de abjeção e alienação, deslocamento e desejo, ironia e insulto, paródia e persuasão, metáfora e metonímia, ridicularização e reprimenda” (COOMBE, 1998:58). Assim, as leis de propriedade intelectual impedem a circulação de textos culturais fundamentais e, nesse processo, também impedem (ou tornam o processo muito mais difícil) que os sujeitemos ao “escrutínio público e à apropriação transformativa” (idem).

Mas, obviamente, é verdade também que ao longo da história das leis de propriedade intelectual essas prerrogativas foram constantemente contestadas. Os anarquistas também aplicavam seu slogan “a propriedade é um roubo” aos direitos autorais desde o século XIX, estampando as páginas iniciais de suas obras “com recados como ‘sem direitos reservados’, ‘todos os direitos dispersos’, entre outras mensagens explícitas a negar a existência de direitos de autor” (FOLLETO, 2021:91), tradição que se reproduziria na cultura punk dos anos 70 e 80 do século XX. Os movimentos de contestação da lógica proprietária de bens culturais são inúmeros, como os de software livre e código aberto, de sites engajados na democratização do conhecimento acadêmico como o Sci-Hub, e de iniciativas que promovem licenças de direitos autorais fora do sistema do *copyright*, como o *copyleft*<sup>11</sup> e o *creative commons*<sup>12</sup>, entre outros. Podemos incluir nesse roldão até os antropófagos, como a ideia de posse contra a propriedade não nos deixa mentir. Para Giuseppe Cocco (2009: 235), as críticas à propriedade intelectual, inclusive, são um dos exemplos da atualidade do movimento antropófago oswaldiano. Mesmo que o *Creative Commons* (CC) e o *copyleft* possam ser vistos como um “estratagema capitalista”, Viveiros de Castro (2008: 33) aposta no CC como um avanço intelectual:

---

<sup>11</sup> Segundo a Wikipédia: “O copyleft denomina genericamente uma ampla variedade de licenças que permitem, de diferentes modos, liberdades em relação a uma obra intelectual. Seu nome se origina do trocadilho com o termo 'copyright'; literalmente, copyleft pode ser traduzido como ‘esquerdo de cópia’ ou ‘permitida a cópia.’”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Copyleft>. Acesso em: 12 jun 2021.

<sup>12</sup> Segundo o site do Creative Commons: “O Creative Commons (CC) é uma organização mundial sem fins lucrativos que visa promover o compartilhamento do conhecimento e da criatividade como forma de transformação social. O Creative Commons se notabilizou mundialmente pelas suas licenças de direito autoral, que ajudam: 1) aqueles que buscam incentivar a reutilização de suas obras, oferecendo-as para uso público sob condições generosas e padronizadas; aqueles que querem fazer usos criativos de obras alheias; e 2) aqueles que desejam se beneficiar dessa simbiose. A nossa visão é ajudar as pessoas a realizarem o potencial máximo da internet.”. Disponível em: <https://br.creativecommons.net/faq/>. Acesso em: 12 jun 2021.

O Creative Commons está tentando consagrar do ponto de vista jurídico o processo de hibridização, a antropofagia, o saque positivo, o saque como instrumento de criação. Estão tentando fazer com que o saque e a dádiva possam se articular. Eu sampleio e dou, não é “eu sampleio e vendo, vou ficar rico”, a ideia é “sampleio, mas também dou”, um processo em que saque e dádiva se tornam, de alguma maneira, mutuamente implicados um no outro.

Mas, se a conexão da propriedade intelectual com a antropofagia oswaldiana é evidente, ela é igualmente contraditória. Em 1933, no início do romance *Serafim Ponte Grande*, Oswald de Andrade (2001: 54) escreve: “direito de ser lido, traduzido e deformado em todas as línguas”, antecipando discussões que seriam travadas décadas depois. Porém, o livro escrito na mesma época do Manifesto Antropófago de 1928, teve sua primeira edição publicada em 1933, num momento em que o autor já havia aderido à causa proletária e renegado a fase antropofágica, à qual voltaria décadas depois. A contradição consiste no fato de que, ainda que o autor tenha escrito essa passagem no prefácio do livro, isso não teve validade no âmbito dos direitos de propriedade intelectual de então, a não ser pela sua particularidade inventiva e pelo potencial revolucionário. O sistema de proteção autoral brasileiro existe independente de registro, o que permitiu que seus herdeiros explorassem a obra vendendo os direitos autorais patrimoniais para a Editora Globo<sup>13</sup>, já que não se sabe de nenhum documento do próprio Oswald que tenha tentado fazer com que a declaração tivesse alguma validade jurídica, ficando então no plano estético e ficcional.

É de se destacar também que, apesar dessa relação frutífera e da implicação entre “saque” e “dádiva” como proposto por Viveiros de Castro no que tange às licenças *Creative Commons*, para NODARI (2011:126) há uma diferença crucial entre elas e a nota “antiautorial” publicada por Oswald no *disclaimer* do romance. Se as licenças *Creative Commons* “permitem a reprodução do conteúdo com duas ressalvas, a primeira, de que a fonte e o autor sejam indicados; e a segunda, de que a reprodução não vise fins comerciais”, Oswald de Andrade “autorizava não só a tradução e a reprodução, mas até mesmo a deformação do romance *Serafim Ponte Grande*”. Ainda segundo o autor, “Juridicamente, a diferença é maior do que parece. A licença *Creative Commons* libera apenas o *uso* do conteúdo; já a “licença” oswaldiana, para assim chamá-la, libera

---

<sup>13</sup> Segundo o *disclaimer* do livro em questão: Copyright @ 2000 by Espólio de Oswald de Andrade. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta edição pode ser utilizada ou reproduzida – em qualquer meio ou forma, seja mecânico ou eletrônico, fotocópia, gravação etc. – nem apropriada ou estocada em sistema de bancos de dados, sem a expressa autorização da editora.

o uso, o usufruto e o abuso, *usus, fructus, abusos* – as três facetas do direito de propriedade” (idem).

Assim, mesmo que não atualizadas na realidade jurídico-patrimonial da família de Oswald, é fato que as ideias antropofágicas da posse contra a propriedade vão ao encontro da tradição contestatória das leis de propriedade intelectual, o que se expressa também na epígrafe em *Serafim Ponte Grande*. Ao apostar na posse como o direito em contato com a vida, em contraposição aos títulos mortos da propriedade, a posse contra a propriedade se aproxima também das teorias de Rosemary Coombe, para quem as leis de propriedade intelectual só são capazes de enxergar os textos culturais sobre os quais legislam como objetos acabados, prontos, já construídos e imutáveis. Para a lei, “o sentido do texto é produzido exclusivamente no mítico ponto de origem”, ou seja, esse sentido deixaria de se modificar assim que fosse registrado (no nosso caso, pelas grandes corporações midiáticas). Mas sabemos, no entanto, que esses textos estão em mutação constante, conforme as apropriações múltiplas feitas pelos agentes no tecido social. Toda essa permanente transformação é ignorada pela lei. Coombe diz que “isso permite e legitima práticas de autoridade cultural que tentam congelar o jogo da diferença (e *différance*) na esfera pública. Diferenças sociais emergentes são muitas vezes expressas através do medium de textos comodificados – textos que são legalmente definidos como propriedade<sup>14</sup>” (COOMBE, 1998, p. 8, grafia no original). O conceito-prática da posse contra a propriedade busca exatamente explodir a univocidade das práticas proprietárias na direção da multiplicação das posses<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> No original: This enables and legitimate practices of cultural authority that attempt to freeze the play of difference (and *différance*) in the public sphere. Emergent social differences are often expressed through the médium of commodified texts – texts that are legally defined as properties.

<sup>15</sup> Aqui talvez caiba pensar nos textos culturais que são alvos das leis de propriedade intelectual menos como objetos, enquanto instâncias separadas dos sujeitos que os produzem, e mais como indícios de relações constantes, um pouco como no sistema da dádiva que se dá entre diversos povos originários mundo afora, inclusive entre indígenas brasileiros. Formulado na antropologia primeiramente por Marcel Mauss no texto *Ensaio sobre a dádiva* (publicado originalmente em 1924), a dádiva fala das transações diversas feitas por esses povos, que são muito mais que trocas econômicas. “Mauss nota que os bens em circulação nesses sistemas são inseparáveis de seus proprietários e possuem uma substância moral própria relacionada à matéria espiritual do doador de um dado objeto” (FOLLETO, 2021:215-216). Não se trata aqui de fazer uma relação direta entre esses sistemas e os nossos, ou de colocar o sistema da dádiva como uma solução para os nossos problemas com os direitos autorais, mas de entender que essa maneira de encarar os objetos pode nos fornecer uma outra perspectiva para a circulação social de bens, no nosso caso de bens culturais. Enxergá-los não como objetos cristalizados, como a legislação os enxerga, mas como inseparáveis das relações sociais que cotidianamente os atualizam e lhes dão novos sentidos. É nesse sentido que encaramos a posse contra a propriedade, é isso que pensamos quando falamos da multiplicação das posses. Essa ideia ficará mais clara a seguir, onde exploraremos o fato de que, no coração da conceituação da posse contra propriedade por Oswald Andrade, está o cinema.

## 2.5 Rodolfo Valentino

Conforme veremos a seguir, o cinema hollywoodiano incidiu de forma decisiva para a constituição do pensamento antropofágico e para a ideia de posse contra a propriedade. Pensamos aqui, principalmente, na ideia da multiplicação das posses, que se relaciona com uma concepção que não mais restringe a circulação de bens culturais, mas que abre esses textos para as transformações múltiplas que são possíveis no tecido social. Por isso, apostamos na recepção do cinema pelo modernismo, principalmente por Oswald de Andrade e suas colocações sobre a figura do ator Rodolfo Valentino. Para isso, relacionamos Oswald com a teórica estadunidense Miriam Hansen, que vai pensar o modernismo no cinema de forma mais ampla, como uma resposta aos desafios e realidades impostas pela modernidade, e não apenas como um movimento de ruptura estética com um cinema dito clássico-narrativo. Nesse sentido, se o modernismo brasileiro (do qual a Antropofagia é parte fundamental) não produziu filmes, ou se os filmes produzidos na época não usavam de uma suposta estética modernista, isso não significa que o cinema não tenha impactado o pensamento e a prática artística do período e não tenha afetado nossos modernistas. Como afirmamos, na própria conceituação de posse contra propriedade, elemento chave para esta tese e para o pensamento antropofágico, o cinema de Hollywood desempenha um papel fundamental.

À primeira vista, essa informação, de que o cinema de Hollywood influenciou o pensamento antropofágico, pode parecer contraditória. A antropofagia, ao mesmo tempo em que foi uma estética modernista preocupada em se opor ao passadismo classicista representado pelo academicismo nas artes plásticas e pelo simbolismo e parnasianismo na literatura, também propunha a constituição de uma estética fundada na economia do ser e não do haver, portanto, não capitalista. Ela procurava uma resposta estética à influência estrangeira, sendo propositiva ao estabelecer uma relação de concorrência e coexistência com as culturas exteriores à brasileira. Ou seja, a influência externa não é negada *a priori*, mas deve ser incorporada através de uma rearticulação baseada na realidade brasileira – o que se aproxima da noção de modernismo vernacular, cunhado pela teórica Miriam Hansen, para quem o cinema clássico estadunidense, aquele que também foi visto e comentado pelos modernistas brasileiros, reflete as transformações sociais trazidas pela modernidade e se constitui como um vernáculo internacional. O esforço de Miriam Hansen (2009: 249) procura superar o binarismo que costuma opor o cinema clássico como ideológico e o cinema modernista como disruptivo, esquerdista

e/ou progressista. Assim, não é tão contraditório quanto possa parecer que o cinema hollywoodiano, também reflexivo em relação à modernidade, tenha influenciado movimentos modernistas disruptivos como o antropofágico. Como fonte direta para a presente pesquisa, achamos importante evidenciar alguns escritos sobre o cinema na *Revista de Antropofagia* (de maio de 1928 a fevereiro de 1929), um dos principais periódicos divulgadores do pensamento antropofágico de então, destacando daí a figura de Oswald de Andrade e seu *Manifesto Antropófago*<sup>16</sup>.

Existe uma fortuna crítica considerável sobre a relação entre o cinema e o modernismo brasileiro. Em caráter amostral, podemos distinguir dois tipos de enfoques básicos, feitos por diferentes autores. Um que pensa a relação entre o cinema e a literatura a partir de uma perspectiva comparada, por exemplo, Cunha (2011), Bragança e Real (2014) e Hollanda (1978), dentre outros títulos e autores. E outro que trata da relação entre o cinema e o modernismo em uma perspectiva mais abrangente. Nesse segundo enfoque, para ficarmos em alguns exemplos, podemos citar Bernardet (2002), Paranaguá (2014) e Xavier (2017).

Uma ideia corrente na literatura sobre as relações entre o cinema brasileiro e o modernismo postula que as propostas estéticas modernistas só teriam chegado ao cinema com o advento do Cinema Novo, quando havia uma produção “tradicional” consistente para se propor e fazer uma ruptura. Nesse sentido, para Paulo Paranaguá (2014:42), “os comentaristas adotaram inconscientemente como marco zero da modernidade o Cinema Novo, admitindo precursores e legitimadores (Mário de Andrade ou Humberto Mauro), porém, não mais do que isso”. De fato, na história do cinema mundial, costuma ser atribuído o caráter de moderno ao cinema produzido no contexto pós-guerra, associado a rupturas diante da homogeneização promovida pela cultura midiática. Assim foi, por exemplo, na Itália, com o Neorealismo e, na França, com a *Nouvelle Vague*. De modo semelhante, a relativa “consolidação” de um cinema no Brasil após a experiência de Veracruz, Humberto Mauro e outros, também teria propiciado uma ruptura, especialmente a partir do advento do Cinema Novo.

É importante considerarmos que há dois conceitos em jogo aqui, o de modernidade e o de modernismo. De forma bem simplificada, o modernismo no cinema é tradicionalmente associado a rupturas em relação aos cânones clássicos, dos quais são

---

<sup>16</sup> Publicado originalmente em maio de 1928 no número 1, p. 5 e 7, da *Revista de Antropofagia*.

exemplos: a ênfase nos cinemas internacionais de arte no período entre guerras e a ênfase do cinema moderno com o desenvolvimento de filmes no contexto pós-segunda guerra, com o neorrealismo e os distintos cinemas novos. Ou seja, nesta visão o cinema dito clássico estaria voltado para a tradição e cinema moderno seria aquele que desenvolveria práticas alternativas ao cinema clássico. Para Hansen (2009: 245) essa oposição não é tão simples de equacionar, especialmente se entendemos o modernismo também como um discurso que se articula e responde à modernidade. Ela dirá que o cinema clássico surge ligado à modernidade e serve como mediador das transformações sociais, econômicas, políticas e culturais produzidas pela produção e o consumo de massa, e dessa forma está intimamente conectado com o modernismo. Assim, a autora propõe outro conceito de modernismo<sup>17</sup>. E para elaborar esse conceito, ela está mais preocupada em partir de uma modernidade que foi constituída através *mainstream* hollywoodiano, ou seja, de um modernismo hegemônico, em que o cinema foi um veículo de produção e consumo de massa em grande escala sintonizada com os métodos tayloristas e fordistas de produção (HANSEN, 2009: 248), como nunca houvera antes na história da humanidade.

Para Hansen, foi através desse tipo particular de cinema em que se sofisticou a ideia de um público e de um horizonte social da experiência. Os objetos da autora são diversificados, mas a importância dos seus estudos é de nos ajudar a entender a atividade historicamente formada e definida que é o ato de ver filmes. Ao tentar entender porque o cinema clássico norte-americano se tornou um idioma internacional, ela parte de um entendimento da estética modernista não só como aquela conectada à proposta de ruptura vanguardista, mas uma que articula e media a experiência da modernidade, até mais que os próprios movimentos estéticos de vanguarda, já que ela incorporaria práticas culturais mais amplas de produção e consumo em massa.

---

<sup>17</sup> A conceituação de cinema clássico proposta por Miriam Hansen, conforme a própria autora afirma, difere da concepção desse cinema tal como proposta por Bordwell, Staiger e Thompson no livro *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (2015, originalmente publicado em 1985). Para esses três autores, a concepção de cinema clássico remete ao neoclassicismo que considera o filme como um sistema coerente, integral, que parte de um conjunto de normas estilísticas que procura maximizar as respostas do espectador. Porém, como adverte Hansen, essa noção de cinema clássico de Bordwell, Staiger e Thompson não leva em conta diversos filmes e práticas que se dão nesse mesmo período do cinema clássico. Ela enumera, entre técnicas, estilos ou à instituição cinema de forma geral: o substrato do texto melodramático, os gêneros como comédia, pornô, horror, que mobilizavam os corpos de maneiras que não seriam consideradas clássicas (não através da inteligência, mas do sensorial, dos afetos, do corpo em si), até questões relacionadas ao *star system*, envolvendo no conjunto as esferas particulares de exibição, distribuição e recepção (HANSEN, 2009:246 e 247).

O foco que ela traz em sua abordagem nos ajuda a compreender, através dos estudos do cinema, o contexto do modernismo e da modernidade para além da questão da lacuna na produção de filmes pelos modernistas brasileiros e também da questão do moderno no cinema brasileiro ser associado apenas a partir do Cinema Novo. Se existe um apreço pelo cinema norteamericano pelos modernistas, era porque a produção hollywoodiana era exitosa o suficiente para que isso fosse possível. E esse sucesso, para a autora, não é só atribuível às práticas de negócio, distribuição e exibição, mas porque esse cinema clássico, ao contrário do que se costuma tradicionalmente associar - de que ele teria disseminado um comportamento único (e é claro, isso também aconteceu), é também caudatário da própria história do cinema clássico de Hollywood, ou seja, da heterogeneidade dos agentes que o produziram, e do espaço público como horizonte social da experiência moderna que o recebeu e que comportava diferenças e multiplicidades e novos arranjos, o cinema norte-americano colocando isso pela primeira vez no contexto de uma circulação de massa.

A autora atribui a esse modernismo do cinema clássico hollywoodiano a característica vernacular posto que esse termo combina a dimensão cotidiana, do uso do dia a dia, com conotações do discurso, idioma e dialeto, com circulação, promiscuidade e transponibilidade (HANSEN, 2009:243). E é justamente essa característica que nos é importante ter em mente para a compreensão do cinema visto pela ótica dos intelectuais modernistas, pois nele eles puderam perceber, além da constituição de um idioma internacional, a sua possibilidade e potencialidade de articulação com a heterogeneidade da modernidade e do modernismo num país como o Brasil, em que essas duas questões só poderiam se desenvolver adquirindo um sotaque próprio.

A única crítica que Mário de Andrade escreve sobre o cinema brasileiro na *Klaxon*<sup>18</sup> (XAVIER, 2017:163), a propósito do filme *Do Rio a São Paulo para casar* (José Medina, 1922), é que “é preciso compreender os norte-americanos e não macaqueá-los”. De forma similar, Oswald de Andrade (1976) retomará em seu *Manifesto Antropófago* aquilo que o “cinema norte-americano informará”, mas que também lhe servirá de oposição: “Na América do Norte inteira, com o cinema, com o divórcio, o box, o crédito e sobretudo o apetite, o clico primitivista é invencível. Nós, brasileiros, oferecemos a chave para o que o mundo cegamente procura: a Antropofagia”.

---

<sup>18</sup> Revista paulista de arte modernista fundada em 1922.

Ao citarmos esses dois trechos, parece-nos importante para o modernismo brasileiro a compreensão informativa do que o cinema norte-americano despeja pelo mundo, sua técnica, os discursos sobre a modernidade que comporta, mas não só. Há uma postura de absorver do cinema norte-americano propriedades até então inéditas no campo das artes e dos produtos culturais, aquelas que aqui, com sua transponibilidade inerente, terão um sotaque próprio, constituirão a base de uma proposta para lidar com essa cultura de massa, que será justamente “o apelo libertador do moderno para um público de massa – um público que era, em si mesmo, tanto um produto como uma vítima do processo de modernização” (HANSEN, 2004:409).

E assim chegamos à *Revista de Antropofagia* e ao pensamento antropofágico em si. Em 1978, Ismail Xavier (2017:162) ressaltava que o interesse pelo cinema no ideário modernista não ultrapassava observações generalistas, com pronunciamentos esporádicos e mais em nível de curiosidade, apontando que a relação mais substancial entre o cinema e o modernismo teria ocorrido em *Klaxon* e, mais ainda, que “a manifestação lúcida de um pensar em profundidade” tenha se restringido à figura-chave de Mário de Andrade. De fato, é inegável que os escritos de Mário de Andrade na *Klaxon* tenham uma relação direta sobre a reflexão que propomos aqui, a que considera o cinema (e sua recepção) como constituidora da modernidade, a qual o modernismo não poderia se deixar furtar. Os impactos do cinema para os klaxistas, em especial para Mário de Andrade, podem ser condensados em alguns pontos principais, tais como os artigos dedicados à Chaplin e o apreço pelo cinema norte-americano, com seu ideal de dinamismo, fluência da vida moderna e a afirmação da simultaneidade. Mário de Andrade escreveu seis textos sobre Charles Chaplin, além de 8 artigos que Paranaguá (2014:39) considera como exercício de crítica fílmica. De fato, a *Klaxon* teve uma produção mais intensa sobre cinema se comparada à *Revista de Antropofagia*. Além das críticas, o repúdio às cartelas muito explicativas e ao teatro filmado, o cinema enquanto estética para a literatura etc., foram alguns dos temas tratados pelos klaxistas.

Outro ponto levantado por Xavier (2017:152 e 155) é o de que a *Revista de Antropofagia* não teria artigos dedicados ao cinema, o que de fato é verdade – não há nenhum texto especificamente voltado ao universo cinematográfico. Porém, ainda que de fato a *Klaxon* tenha uma produção mais intensa em termos de quantidade, quando comparada à *Revista de Antropofagia* e de qualidade, quando comparada a outras revistas coetâneas, a *Revista de Antropofagia* absorveu, sim, o cinema, e esse tem uma



importância para a própria formação do pensamento antropofágico. Na maior parte das menções feitas ao cinema na Revista, impera a sua utilização como símbolo da modernidade no país. São citações e passagens rápidas, como na crônica de Carlos Drummond de Andrade, *Porque amamos nossos filhos*, no segundo número da primeira fase da revista, em que o escritor relata a fuga de seu filho de uma aula para ir ao cinema; ou num texto de Luis Câmara Cascudo, na quarta edição, que cita o prédio do cinema como um dos indícios da modernidade que chegava a São Luís do Maranhão; ou ainda, já no terceiro número da segunda denteição do periódico, numa passagem que fala sobre a vida cosmopolita do poeta Augusto Schmidt no Rio de Janeiro: “A cidade só. O Rio de Janeiro e sua crônica cinematográfica”.

No entanto, e ao contrário do que Ismail Xavier (2017) parecia acreditar, há pelo menos dois momentos fundamentais da Revista, e do próprio pensamento antropofágico brasileiro, em que o cinema adquire grande importância. Não à toa, esses dois textos são de autoria de Oswald de Andrade (1976), cuja própria literatura sofre grande influência das técnicas cinematográficas, como atestam muitos pesquisadores da sua obra<sup>19</sup>. O primeiro é o próprio, e célebre, *Manifesto Antropófago*, de 1928, em que o universo audiovisual comparece em pelo menos dois aforismos: no sétimo, onde diz “O que atropelava a verdade era a roupa, o impermeável entre o mundo interior e o mundo exterior. A reação contra o homem vestido. O cinema americano informará”; e no vigésimo nono, “A fixação do progresso por meio de catálogos e aparelhos de televisão. Só a maquinaria. E os transfusores de sangue”, no que Beatriz Azevedo (2016:156) considera como, provavelmente, a primeira menção à televisão feita na literatura brasileira. Na escrita do Manifesto, são justapostos de forma errática diferentes elementos da filosofia, da história, das artes, da política, sem que lhes seja atribuído uma explicação didática. O cinema comparece como um desses elementos, mas não apenas como emblema da modernidade. Ele é constitutivo da experiência social sobre a qual a Antropofagia procura refletir e intervir: só “o cinema americano informará” essa nova experiência, massificada, da modernidade. À antropofagia não cabe fugir dessa experiência, mas devorá-la para constituir a experiência própria brasileira.

---

<sup>19</sup> Podemos citar o texto de Flora Süssekind *O cinematógrafo de letras: literatura, técnica e modernização no Brasil*, edição Companhia das Letras (1987) e também o artigo de Haroldo de Campos *Miramar na mira*, publicado em *Memórias sentimentais de João Miramar*, da editora Globo (2004).

No segundo texto de Oswald de Andrade que se refere ao cinema, *Schema a Tristão de Athayde*<sup>20</sup> (ANDRADE, 1976), encontramos aquela que é chamada por esse autor como a “pedra de toque do direito antropofágico”. Alexandre Nodari (2008) retoma esse texto como uma referência pouco explorada à Hollywood feita pelo modernismo brasileiro e que tem uma importância reflexiva sobre a espectralidade, tema de grande interesse também para a constituição do pensamento de Mirian Hansen. Na crônica, Oswald assim escreve:

O facto do grilo histórico, (donde sahirá, revendo-se o nomadismo anterior, a veridica legislação pátria) aí-afirma como pedra do direito antropofágico: A POSSE CONTRA A PROPRIEDADE. Como prova humana de que isto está certo é que nunca houve dúvida sobre a legítima aclamação de Casanova (a posse) contra Menelau (a propriedade). Isso nos Estados Unidos foi significado ultimamente pela defesa de Rodolpho Valentino, produzida pela gravidade de Mencken. Tinha muito mais razão de ganhar dinheiro que os sábios que vivem analysando escarros e tirando botões dos narizes dos bebês. Muito mais! Porque afinal é preciso se pesar a onda de gozo romântico que elle despejou sobre os milhões de vida das senhoras dos caixas e dos burocratas. Isso que é importante (maiúsculas e ortografia como no original).

Ao fazer uma crítica à noção de propriedade, ao invocar a posse contra a propriedade como pedra de toque do direito antropofágico, ele a explica a partir daquilo que o cinema tem potencial de fazer: o contato com as massas. Para Oswald não interessa mais a aura ou o autêntico, o seu título de propriedade, mas os efeitos no público reunido que o assiste – o “gozo romântico” que Rodolpho Valentino provocou nas mulheres da classe média. Segundo Nodari (2008:22), o que o cinema norte-americano informará, é que não importa mais quem tem a propriedade sobre determinada obra, ou mesmo o conhecimento (da crítica) que se pressupõe o mais balizado a respeito dela, mas sim o contato, o uso e a posse que se faz dela. Assim, o autor frisa o impacto do *star system* provocado pelo cinema nos espectadores, que não precisam desses mediadores, dessas vestimentas, para que possa ser usufruído. E o efeito do cinema clássico, o apelo libertador que ele teve para a sociedade de então, foi o de multiplicar as posses, ao contrário da lógica proprietária, patriarcal, que circunscrevia o espaço da mulher apenas ao âmbito doméstico.

Não é de outro modo que Mirian Hansen produz sua reflexão sobre o horizonte social da experiência, no caso, o público de cinema, sobre quem a autora dedica a última parte do seu livro *Babel and Babylon* (1991), sobre as relações de espectralidade, especialmente a feminina em relação à figura do ator Rodolpho Valentino. Ao tomar

---

<sup>20</sup> Publicado originalmente em setembro de 1928 na página 3 do número 5 da Revista de Antropofagia.

Rodolpho Valentino como exemplo, Hansen trabalha a relação que sua figura adquire tanto como culto de consumo e manifestação de uma esfera pública alternativa (1991:253). Como uma *commodity* cujo valor depende de sua habilidade em impactar a vida das pessoas, o ator - e o *star system* – exerceria uma função indispensável entre os interesses imediatos do mercado e as estruturas ideológicas da indústria cinematográfica a longo prazo e, frequentemente incorporavam as contradições que emergiam dessas duas instâncias (idem:248).

Para melhor compreender essa relação entre o Oswald espectador de Valentino e a liberação do gozo romântico de que ele fala, como a liberação da ótica proprietária própria do apelo do moderno, nos voltamos especificamente ao capítulo *The Return of Babylon: Rudolph Valentino and Female Spetatorship* do livro *Babel Babylon: Spectatorship in American Silent Film* (HANSEN, 1991:243). Como o próprio título anuncia, esse texto irá tratar da relação entre a espectadorialidade e a produção e o consumo de massa a partir desse astro do cinema silencioso nos Estados Unidos. Ao abordar a vida de Valentino, Hansen destaca o *star system*, o *fandom*, o culto e o ritual que a ele foi direcionado, especialmente pelo público feminino. As dinâmicas de sua vida pessoal, as polêmicas em que se envolveu a partir de acusações em relação a sua sexualidade ambígua, e as questões de etnicidade que sua figura evocava, participando intensamente do horizonte social de experiência, em contato com a comunidade de fãs, as publicações, as revistas, os torneios envolvendo sua figura, estendiam sua existência pública para além dos filmes em si. Em suma, um borramento da fronteira entre a diegese e o discurso, entre “um endereçamento que repousa na identificação com personagens fictícios e uma ativação da familiaridade com a estrela a partir de intertextos de produção e publicidade” (idem: 246, tradução nossa).

Ao fazer essa junção entre o pensamento de Oswald com o modernismo vernacular, nos interessa invocar a leitura que a antropofagia fez da modernidade como condição de possibilidade do seu próprio pensamento. A reflexão que Mirian Hansen faz sobre o modernismo vernacular nos ajuda a compreender o cinema visto pelos modernistas, no sentido de que eles e, especialmente Oswald, não o viam apenas como um elogio à técnica, mas estava atrelado à constituição de uma modernidade, a partir das condições materiais de produção e de consumo. Para Hansen:

Em outras palavras, nós temos que entender as condições materiais, sensoriais, sob as quais a cultura de massa Americana, incluindo Hollywood, foi recebida e pode funcionar como uma matriz poderosa para os impulsos libertatórios da modernidade – seus momentos de abundância, jogo, possibilidades radicais, seus vislumbres de coletividade e igualdade de gênero (2009: 253, tradução nossa).

Como vimos, o que interessava para o modernismo antropofágico, era o caráter político do cinema dado pelo seu valor de exposição (NODARI, 2008:20). No exemplo de Valentino, na leitura que Nodari faz de Oswald, nem mesmo é a obra que é importante, e sim justamente o seu caráter “fantasmático” que possibilita o contato da massa com esse conteúdo. A importância do cinema, enquanto técnica, se volta especialmente para as consequências de seu atributo benjaminiano da perda da aura propiciada pela reprodutibilidade técnica. Assim, o cinema enquanto produtor de espectros, de fantasmas, possibilita que haja um maior contato de seus atributos com o público, um contato que permite uma apropriação mais direta e menos mediada, um contato que possibilita, inclusive, a própria antropofagia, ao afirmar o direito da posse contra a propriedade única e cristalizada. Nessa ótica, Nodari parte da análise do *star system* hollywoodiano absorvido por uma das principais teses do modernismo antropofágico brasileiro, sua pedra de toque, aquilo que o cinema norte-americano informará: a posse contra a propriedade. A partir do valor político da exposição propiciada pelo cinema, a posse defendida pelo direito antropofágico não remete à cópia ou à aparência falsificada da propriedade (a apropriação); ao contrário ela visa combater a noção mesma de propriedade.

Assim, o vernáculo global da modernidade desenvolvida pelo cinema clássico norte-americano comportava visões múltiplas e muitas vezes até mesmo opostas. Acreditamos que o pensamento de Hansen nos ajuda a compreender o cinema visto pelo modernismo antropofágico, pois é através do cinema clássico que esses novos arranjos são colocados pela primeira vez num contexto de uma circulação de massa, possibilitando o contato, multiplicando as posses.

O cinema clássico pode ter se norteado nos princípios fordistas-tayloristas de organização industrial, combinando do ponto de vista funcional, com normas clássicas de estilo para os filmes; porém, a padronização sistemática da forma narrativa e a resposta dos espectadores não podem explicar inteiramente a formação cultural do cinema, a experiência real na sala escura e as dinâmicas da recepção que variam tanto do ponto de vista local quanto histórico (HANSEN, 2004:408).

O que interessa aos modernistas brasileiros em relação ao cinema não é tão somente a função que o modernismo teve enquanto proposta estética de superação do neoclassicismo. Oswald parecia estar atento ao fato de que o modernismo nasceu com a cultura de massa.

Essas conexões entre o modernismo vernacular e o modernismo antropofágico nos fazem voltar a refletir sobre a aparente contradição entre o apreço pelo cinema norte-americano e a busca por uma independência cultural norteadora do pensamento de vários intelectuais modernistas brasileiros. Aparente porque o cinema nasceu com a modernidade e o modernismo nasceu com a cultura de massa. Se para Hansen essa “padronização” chegava em heterogeneidades (como, por exemplo, a própria constituição da sociedade norte americana e a emergência dos contextos públicos formados por imigrantes, mulheres etc), para Oswald o valor expositivo dessa produção e consumo em massa foi fundadora da estética antropofágica pois ao se valorizar o contato, era possível que a modernidade se expressasse por si só, sem a necessidade de recorrer a uma fórmula que desse conta dela: “Nenhuma fórmula para a contemporânea expressão do mundo”, a não ser “ver com os olhos livres” o próprio mundo (ANDRADE, 1976).

E é através de um Oswald espectador do cinema hollywoodiano que vamos encontrar uma reflexão mais intensa dessa relação. Pois é mesmo a espetatorialidade que ele coloca em jogo como multiplicadora das posses, dos sentidos, contra uma propriedade única do sentido baseada na autenticidade. E, nesse contexto, Miriam Hansen pode nos auxiliar imensamente a pensar sobre essas conexões. Pois, assim como Oswald, ela pensará no cinema clássico de Hollywood como um cinema liberador de múltiplas significações, de diversos arranjos sociais, de hábitos e costumes que refletem os novos paradigmas trazidos pelas transformações da modernidade. Nesse sentido, o cinema clássico hollywoodiano já seria eminentemente modernista, num sentido amplo, pois ele articula na tela os novos modos de experimentar o mundo que rodeia os seus espectadores, cheio de estímulos e sensações.

A figura de Rodolpho Valentino e sua recepção pelo público também une Oswald de Andrade e Miriam Hansen, tendo sido objeto de reflexões de ambos. Para Hansen, o *fandom* que se criou ao redor da figura, principalmente constituído por mulheres, foi um dos fenômenos que possibilitaram a formação de um espaço público alternativo,

feminino, constituído por pessoas antes limitadas ao ambiente doméstico. Através da adoração à figura do ator, se criou uma rede de mulheres onde circulava materiais, afetos, reflexões etc., para além da influência masculina, ainda que certamente limitada à esfera do consumo e, portanto, do capitalismo (HANSEN, 1991:260). Em Oswald de Andrade (1976), no *Schema Geral a Tristão de Athaíde*, a figura de Valentino é defendida exatamente por provocar gozo no público feminino; a multiplicação das poses de que Valentino e Hollywood são emblemas passa também pela ativação desses novos públicos. Não se pode esquecer que a antropofagia para Oswald iria exatamente contra a propriedade e o patriarcado, que estão diretamente ligados. A defesa do gozo e do feminino provocada pelo cinema norte-americano, assim, está intimamente ligada ao projeto antropofágico<sup>21</sup>.

Dessa forma, o cinema aparece como constitutivo do pensamento antropofágico não apenas como mais um fenômeno característico da modernidade, sobre a qual as vanguardas artísticas modernistas vão refletir e articular em suas obras. De forma mais direta, a espetatorialidade do cinema norte-americano e a heterogeneidade de sentidos que ele vai liberar, os costumes que ele amplificará, mesmo com todas as suas contradições, influenciou o pensamento oswaldiano sobre as poses contra as propriedades. A antropofagia sempre habitou espaços de contradição, sua relação com as culturas dominantes, com as tecnologias colonizadoras, sempre passou ao mesmo tempo pela concorrência e coextensão. Cabe ao pensamento antropofágico a escolha ética

---

<sup>21</sup> Apesar de aludirmos a essa liberação do gozo feminino, conforme o texto citado acima, e conforme também confluem de algum modo as conclusões de Miriam Hansen no seu texto sobre Rodolfo Valentino, é importante não perdermos de vista a “profunda crítica da imagem do cinema convencional como produzida pelo e para o olhar masculino” (MULVEY, 2005:351) feita ainda em meados dos anos 1970 pela pesquisadora Laura Mulvey, e por outras teóricas feministas do cinema. Ainda que achemos importante ressaltar as formulações dos antropófagos resgatadas por Nodari, da multiplicação das poses, e conjugá-las com o apelo do modernismo vernacular, do cinema como um liberador de múltiplas significações, não podemos cair em uma leitura reducionista sobre essa liberação do gozo feminino. Lembramos que esse é apenas um exemplo utilizado pelos formuladores da teoria do grilo, a partir da recepção dos filmes de Rodolfo Valentino e do *fandom* que surgiu ao redor dele, para pensar nos contatos com múltiplos públicos possibilitados pela característica fantasmática da imagem cinematográfica. No entanto, não poderíamos deixar de fazer essa observação, sobre a defesa do gozo e do feminino estarem intimamente ligados nesse projeto antropofágico, já que ela é parte constituinte da retórica do texto de Oswald. É importante ressaltar que há um risco de se reafirmarem binaridades nessa formulação, recaindo ainda na heterossexualidade compulsória. Há de se refletir também que sair do espaço doméstico pode não ser suficiente para uma liberação e pode até mesmo fazer parte de outras capturas. Gostaríamos, assim, de ressaltar as inúmeras contradições entre essa suposta liberação do gozo feminino pelo cinema e a realidade da vida e das lutas feministas. Nesse sentido, é interessante como Laura Mulvey, através da crítica psicanalítica (e freudiana), vai se utilizar desse quadro conceitual específico “dissociando a imagem da mulher de reflexo para sintoma, e assim pensá-la como sintomática da circulação de imagens em uma cultura (...) patriarcal e mercantilizada, como uma representação do inconsciente masculino” (idem, 353). A liberação do gozo poderia, inclusive, ser vista como uma representação patriarcal das mulheres, nessa perspectiva posicional.

de definir o que deve ser comido e o que deve ser descartado. Assim, também o é com o cinema de Hollywood: mesmo fazendo parte do sistema capitalista patriarcal e proprietário, ele abre brechas, produz efeitos insuspeitos, libera afetos que circulam o mundo todo. Multiplica os gozos e as posses. Por isso Oswald também o devorou e o fez parte do seu pensamento.

Assim, a conjunção das reflexões de Hansen com o pensamento oswaldiano, nos trazem de volta para a reflexão sobre as maneiras como podemos pensar a circulação de bens culturais para além da sua objetificação em instâncias cristalizadas e reguladas pelas leis de direitos autorais. Contra o sentido único, a multiplicação das posses. É fundamental para essa tese que Oswald de Andrade tenha produzido esse movimento reflexivo tendo como um dos pontos de partida exatamente o cinema, e ainda o cinema mais pop, hollywoodiano.

Como refletimos acima, os ideais desse tipo de texto comodificado de fato produzem nossas subjetividades (lá desde os princípios do cinema estadunidense industrial, como essas discussões não nos deixam mentir). O contato com esse cinema, com essas imagens, faz com que os seus sentidos sejam multiplicados no tecido social. A legislação proprietária tenta fixar esses sentidos, dando aos agentes mais privilegiados desses sistema (grandes estúdios, megacorporações midiáticas) a possibilidade de controlar os seus significados. Mas eles sempre escapam, é claro. A resistência vem na forma de grilagens múltiplas. E são essas estratégias dos bandos minoritários, suas resistências em relação aos aparatos do forma-Estado, que tentaremos também explicitar a seguir, ao analisarmos as apropriações do pop feitas pelo cinema brasileiro contemporâneo.

### 3 TRILHAS ERRÁTICAS DE HERÓIS NO CINEMA BRASILEIRO

Nesse capítulo, voltaremos nosso foco para as análises de filmes brasileiros que se apropriam do pop global com o intuito de produzir imagens e significações próprias. Com esse objetivo, faremos uma articulação particular de filmes, elegendo alguns gestos específicos dentro da vasta gama devoradora das produções nacionais. O primeiro e maior gesto que privilegiamos foi o da utilização, ou melhor, da apropriação de super-heróis internacionais nas narrativas, imagens e demais operações expressivas dos filmes. É esse o princípio básico que organiza as escolhas que fizemos. Chegar nesse nexos primeiro foi um desenvolvimento orgânico do processo de pesquisa: o projeto que o iniciou focava-se apenas no personagem do Batman; ao longo do doutorado foi se caminhando para uma abordagem mais ampla de possibilidades em relação à cultura pop, pensando até na utilização da luz neon como um dos possíveis elos entre obras brasileiras e o imaginário pop internacional; e, por fim, chegou-se nas figuras super-heroicas de forma geral como ponto focal da pesquisa. Podemos justificar essa escolha por alguns motivos: no próprio encontro com os filmes brasileiros, de diversas épocas, de diversos formatos, com diversas abordagens, a presença dessas figuras pop nos chamou atenção, tanto pela quantidade de vezes que as encontramos, quanto pelos sentidos mobilizados a partir de suas imagens. E, também, faz parte da decisão o fato de que filmes de super-herói são inegavelmente grandes forças econômicas que movimentam o mercado cinematográfico atual. Pareceu-nos algo rico de ser explorado ao longo da tese, as tensões entre esses avatares da força dos grandes estúdios e os usos que são feitos deles por obras menores, regionalmente localizadas, periféricas.

Nesse sentido, observemos os dados de ocupação de nossas salas de cinema, que são reveladores. No dia 25 de Abril de 2019, por exemplo, estreou no Brasil, e no mundo, o desfecho da saga dos Vingadores, produzida pela Marvel e pela Disney, com o filme *Vingadores: Ultimato* (Estados Unidos, Anthony Russo, Joe Russo, 2018). O filme mostra o desdobramento dos eventos que se sucederam após a dizimação da metade da população universal a partir de um gesto: o estalar de dedos do vilão Thanos. Os cálculos do portal Filme B apontavam para uma ocupação de até 80% das salas de cinema no Brasil. Tal previsão foi confirmada com a notícia de que o lançamento de *Ultimato* provocou “crescimento de 37% da renda e de 20% no público no fim de



semana”. Ainda segundo o portal, o longa chegou a concentrar a fatia de 93,8% do mercado cinematográfico brasileiro. Um único longa, um único gesto: o que deixaria atônitos muitos cineastas e teóricos brasileiros que discutiam a ocupação de nossas salas de cinema no decorrer do século XX<sup>22</sup>. Mais recentemente, o terceiro filme da última franquia do Homem-Aranha (o que significa que se trata da terceira série de filmes dedicados ao herói nos últimos 20 anos, totalizando 9 filmes ao todo, sem contar com as animações), *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* (Estados Unidos, Jon Watts, 2021) ocupou um percentual ainda maior de salas: 96%, também segundo as estimativas do Filme B<sup>23</sup>. Em épocas atravessadas pela pandemia de COVID-19, o sucesso do filme, mesmo que predestinado pela quantidade de locais de exibição, foi alardeado como potencial salvador das salas de cinema, sendo a terceira maior bilheteria global de todos os tempos, atrás apenas de outros dois filmes de super-heróis, entre eles o já citado *Vingadores: Ultimato*.

Trazemos esses números para ilustrar a centralidade desses personagens e universos tanto para o mercado cinematográfico contemporâneo, quanto para os imaginários sociais que se constroem globalmente a partir e ao redor dessas figuras. Se encontramos a sua utilização apropriadora no cinema brasileiro pelo menos desde a década de 1960, demonstrando que sua inserção cultural é mais antiga, é inegável o crescimento de sua influência a partir do começo desse século. E isso significa também que essas imagens podem ser, e de fato são, locais de tensões e disputas de sentidos. Por serem tão pervasivas, partes indelévelis do nosso cotidiano midiático atual, elas se tornam ainda mais aptas a apropriações, recontextualizações, profanações, devorações. A vida social

---

<sup>22</sup> Aqui vale fazer um parêntesis e destacar, dentre esses cineastas e críticos brasileiros, a comunicação do ensaísta Paulo Emílio Sales Gomes (1981). Em 1960 ele apresentava a “marca cruel do subdesenvolvimento” a tudo que se “relacione com o cinema no Brasil”. As linhas de uma “situação colonial” enredavam-se nessa dominação cultural, sobretudo a estadunidense, de nosso cinema, incluindo-se aí, as salas de cinema. ROGOWSKI POZZO (2020:4), partindo do texto supracitado, e ao investigar o quadro da hegemonia do cinema hollywoodiano no Brasil, afirma que o “subdesenvolvimento histórico do cinema mundial tem origem em questões de ordem macroeconômica, na estrutura oligopolista da indústria cinematográfica em escala mundial”, cenário que não mudou ou se dissolveu com a popularização das plataformas de streaming. Podemos destacar, ainda, a pesquisa de Pedro Butcher (2021), que ressalta o papel da rede de distribuição de filmes que começou a se formar em 1915. A partir de extensa pesquisa em arquivos brasileiros e estrangeiros, ele aponta para o impacto dessa prática oligopolista do cinema estadunidense no Brasil, com a instalação de filiais dos grandes estúdios no país e, de como a prática discursiva adjacente, fortalecida através da diplomacia entre ambos os países, também impactou o apreço pelas formas apresentadas pelo modelo estadunidense em detrimento das práticas de produção e circulação de obras brasileiras. Essa pesquisa foi a tese de doutoramento do pesquisador desenvolvida no PPGCine-UFF.

<sup>23</sup> Disponível em :<https://www.terra.com.br/diversao/cinema/homem-aranha-ocupa-quase-todos-cinemas-do-brasil.e76509ccba9875e7abad8948cd0da2a4wylxhe3.html>. Acesso em: 2 de jan. 2022.

dessas propriedades intelectuais, inclusive, se enriquece no contato contínuo com o tecido social, com a profusão de sentidos díspares produzidos, com a multiplicação das posses que acontece a partir de sua circulação e recepção. Por mais que leis de propriedade intelectual tentem aprisionar os sentidos em uma redoma corporativa, comodificada, eles inevitavelmente escapam e são antropofagizados. É essa a operação que vamos analisar nesse capítulo, então: como os filmes que escolhemos devoram esses conteúdos pop e como os articulam para produzir seus sentidos próprios.

Aqui achamos importante retomar a ideia de assimilação do inimigo presente no pensamento e na prática antropofágica. Mesmo que não pensemos a produção hollywoodiana apenas pela chave da invasão, da colonização de subjetividades e salas de cinema, ainda assim nos parece evidente que isso é parte da recepção desse cinema pela tradição crítica nacional<sup>24</sup>, além de um esforço real por parte das grandes corporações midiáticas de dominação do mercado global. Ou seja, há motivos concretos para que a produção hollywoodiana (contemporaneamente, e com maior importância para essa tese, representada pelos filmes de super-heróis) seja considerada inimiga. Nesse sentido, um dos maiores interesses que temos em relação à antropofagia é exatamente a sua relação complexa com esse rival. Inspirada em rituais indígenas de devoração de alteridades inimigas, algo que se destaca é a possibilidade de se enriquecer com as qualidades do outro através dessa prática. Mesmo que inimigo, reconhece-se as suas forças e procura-se alimentar delas, descartando o que não interessa, nesse processo, então, se transformando e transformando o outro que foi comido. “Ato que tem sua origem na hostilidade, na agressividade e na prevaricação sobre um inimigo real, a devoração torna-se, contudo, um modo – a um tempo simbólico-ritual e empírico, material – de abrir-se àquela mesma alteridade negada no ato da assimilação”. (FINAZZI-AGRÒ, 2003:618 apud NETO e GAIO, 2020: 192). Assim, é possível se alimentar das características fortalecedoras dos personagens e universos dos super-

---

24 Voltamos à Paulo Emílio Gomes (1981) e à “marca cruel do subdesenvolvimento”: “Através do exame de condições dos distribuidores, exibidores, produtores, encarregados de cinematecas, críticos e ensaístas, delineiam-se com exatidão as linhas de uma situação colonial. (...) Importadores e exibidores [brasileiros] atingem a prosperidade, mas apenas como reflexos de realidades sociais situadas fora de nossas fronteiras. São incapazes de violar as normas envelhecidas de um jogo que há muito deixou de corresponder às exigências de nosso dinamismo social. Sua prosperidade não está condicionada ao processo de emancipação e enriquecimento da comunidade. A situação de coloniais implica em crescente alienação e no depauperamento do estímulo para empreendimentos criadores. Esses homens práticos não estão, na verdade, capacitados para nenhuma ação de consequências no quadro geográfico e humano brasileiro. Podem ter ideias e fazer projetos, mas sempre dentro dos limites estreitos ditados por uma situação externa diante da qual se sentem desarmados”.

heróis, mesmo que, e talvez exatamente porque, eles representem a dominação estrangeira na recepção das imagens cinematográficas.

Lembramos do que Benedito Nunes fala em relação à antropofagia oswaldiana, sua tripla característica de metáfora, diagnóstico e terapêutica. Metáfora pois vai buscar seu sentido na cerimônia tupi de imolação dos inimigos valentes aprisionados, que eram devorados como forma de absorver suas qualidades, e assim “engloba tudo quanto deveríamos repudiar, assimilar e superar” (NUNES, 1978: XXVI). Diagnóstico porque revela a sociedade brasileira como uma sociedade traumatizada pela colonização e seus procedimentos repressores, procedimentos cujo modelo seria a repressão praticada pelos jesuítas dos próprios rituais antropofágicos indígenas. E, por fim, terapêutica, pois a antropofagia constituiria um ataque verbal, satírico e crítico contra os mecanismos repressores coloniais que ainda agiam na sociedade brasileira. Assim, a antropofagia comporta múltiplos movimentos em relação ao inimigo, ou à produção cultural invasiva, estrangeira: choque, luta, absorção, descarte, transformação. E, ressaltamos, não se trata de se relacionar com essas imagens (no nosso caso) estrangeiras, entre a aceitação e o embate, para ter como resultado uma identidade nacional (cinematográfica) forte. O projeto utópico antropófago, como veremos melhor a seguir, procura ultrapassar uma identidade calcada no Estado-nação.

(...) quando Oswald afirma que “o que precisamos é nos identificar” (ANDRADE 1978b [1953], p. 153) não se trata de uma reificação da ideologia da brasilidade, chave a qual a antropofagia foi por vezes lida, perdendo assim seu ponto nevrálgico, a saber, o tema da alteridade, de um “outro” que, menos que reduzido à minha própria imagem, seja apropriado para transcrição do próprio “eu”. Essa desidentificação de si estaria assim representada nas palavras provocantes do antropólogo Eduardo Viveiros de Castro: “transformar-se, por meio dele, transformar-se em um eu Outro. (...) Não um ver-se no outro, mas ver o outro em si”. (NETO e GAIO, 2020: 193)

Assim, não nos interessa pensar como os filmes que analisaremos produziram uma imagem fechada do Brasil, como eles representariam uma identidade nacional. Mas, sim, como, só podendo ser produzidos aqui, eles se relacionam com essas forças de fora e de dentro, como eles refletem relações de poder, como eles produzem subjetividades e sensibilidades específicas através da devoração, incorporação e embate com essas imagens pop. Como as suas imagens se transformam a partir da devoração do inimigo e o transformam também.

Com esse intuito, para além do gesto inicial que anima a pesquisa, que seja a utilização de super-heróis nos filmes, articulamos mais dois gestos que organizarão as nossas análises, produzindo duas constelações diferentes de filmes. De alguma maneira, esses dois grupos refletem duas características elencadas por Benedito Nunes (1978), pelo menos de forma geral, pois cada filme e cada sequência analisada comportam mais complexidades em si. A primeira constelação analisará filmes em que os super-heróis apropriados se veem em confronto com forças policiais. Podemos aproximar esse gesto da ideia de diagnóstico, ressaltando os mecanismos repressivos que agem na nossa sociedade a partir das tensões produzidas ao se utilizar super-heróis nesse contexto. Cenas em filmes como *Hitler III Mundo* (José Agrippino de Paula, 1968), *SuperOutro* (Edgard Navarro, 1989) e vídeos como *Batman Pobre # 1 – Aldeia Maracanã* (Carlos D Medeiros e Pablo Pablo, 2013) são comparadas para entendermos como se dá essa prática antropofágica nas obras, que sentidos são mobilizados a partir dessas imagens. A segunda constelação envolve a utilização das imagens de super-heróis para ressaltar a vivência de corpos *queer*, corpos LGBTQIA+, corpos que vivem suas vidas e sexualidades para além dos binarismos de gênero ou da heterossexualidade compulsória. Talvez aí, com certa generosidade, testemunhemos a terapêutica antropofágica, o ataque às linhas de poder que conformam a sociedade patriarcal através da celebração do gozo, do ócio, da festa. Não que nos filmes selecionados, como *Inferninho* (Guto Parente e Pedro Diógenes, 2018), *Batguano* (Tavinho Teixeira, 2014), *Vando Vulgo Vedita* (Andréia Pires e Leonardo Mouramateus, 2017), *X-Pocs* (Adder Santos e outros, 2018-), não haja indícios muito óbvios das dificuldades, dos problemas sociais que envolvem esses corpos, mas certamente encontramos neles uma potente linha de fuga que procuraremos acompanhar e entender.

Mas antes de adentrarmos nas nossas análises, gostaríamos de nos deter nos caminhos metodológicos que utilizaremos. Como método comparativo trans-histórico, adotamos aqui o que chamamos de uma análise *errática*, baseada na ciência dos vestígios erráticos que fulgura nos textos de Oswald de Andrade e que é retrabalhada por autores como Gonzalo Aguilar (2010). Relacionamos esse conceito de Errática com as ideias do filósofo martinicano Édouard Glissant (2021), onde encontramos um pensamento da errância e uma poética da relação que, nas ressonâncias com o trabalho filosófico de Oswald de Andrade, nos ajuda a traçar nossos caminhos analíticos. Também relacionaremos essa filosofia da história oswaldiana com o pensamento de Walter

Benjamin (1994), particularmente com sua ideia de constelações, e com seu desdobramento em um método de comparação fílmica desenvolvido por Mariana Souto (2020), chamado de constelações fílmicas. Partindo dessa discussão metodológica, em seguida nos deteremos nas análises fílmicas propriamente ditas.

### 3.1 Errática

A ciência errática é evocada por Oswald de Andrade no segundo momento em que o autor volta seu pensamento para a Antropofagia, no final da década de 1940. Tendo-a abandonado na década de 1930, com sua adesão ao comunismo e ao Partidão<sup>25</sup>, Oswald retoma suas reflexões antropófagas no final dos anos 40 em uma série de textos onde a Errática comparece. Entre os mais importantes estão os ensaios “A Crise da Filosofia Messiânica” e “A Marcha das Utopias”. Em “A Crise...”, Oswald procura fazer uma espécie de história da filosofia ocidental, contrastando o que considera como a filosofia messiânica, que seria transcendental e patriarcal, com uma cosmografia matriarcal. O matriarcado como utopia, contra a propriedade e o patriarcado, se torna o norte do programa antropofágico. Mas, Oswald nos informa, ele só chegaria a nós através de mitos e vestígios, propositalmente enterrados nos vastos campos da história oficial e linear ocidental. Uma das principais inspirações de Oswald para essas reflexões foi o filósofo alemão da segunda metade do século XIX Johann Jakob Bachofen, que, no livro *Das Mutterrecht*, partia de lendas e mitos da Antiguidade para buscar os vestígios das sociedades matriarcais que antecederam ao patriarcado clássico. A obra de Bachofen encara esses mitos como fontes históricas legítimas que contrastados com a ordem social vigente, dão a ver resquícios de outros tempos e outras possibilidades de viver no mundo. “Neste sentido, Bachofen lê o mito antigo a contrapelo (...) para nele descobrir ruínas de uma disposição social primitiva” (de CARLI, 2016: 51). Assim, inspirado pelo alemão, Oswald de Andrade defende a ciência do vestígio errático, que buscaria também nas ruínas dos passados vestígios antropófagos e matriarcais, “sobrevivências daquilo que sempre opõe resistência às figuras da transcendência, que é, para ele, patriarcal e messiânica, como o pai, Deus, o Ser, o Estado, o dinheiro, em benefício de uma experiência sempre renovada da vida” (idem).

---

<sup>25</sup> O Partido Comunista Brasileiro, ou PCB.

Algo que se depreende dessa fase do pensamento antropófago oswaldiano é uma filosofia da história muito particular. Seu estilo de escrita ensaística é altamente influenciada por sua vivência poética e, mesmo que em menor grau que nos manifestos, é telegráfica, trazendo generalizações e abarcando grandes períodos históricos em textos não muito longos. Mas, ressaltamos, Oswald faz isso a partir de recursos de estilo que produzem sínteses importantes para delinear suas principais ideias. Dentre estas, uma das mais importantes para entendermos a Errática está resumida assim, no ensaio “A crise da filosofia messiânica”: “E tudo se prende à existência de dois hemisférios culturais que dividiram a história em Matriarcado e Patriarcado. Aquele é o mundo do homem primitivo. Este o do civilizado. Aquele produziu uma cultura antropofágica, este uma cultura messiânica” (ANDRADE, 1978:78). Essa divisão da história em dois polos, ainda que possa ser considerada por demais simplificadora, atravessa toda a escrita e o pensamento de Oswald nessa fase de sua vida. Contudo, não é o caso de simplesmente identificar esses momentos históricos distintos, como também de apontar para uma possibilidade futura. Afinal, a presença da utopia é uma outra característica fundamental da filosofia da história que Oswald explora nesses textos. O autor, através de uma estrutura dialética que trai a influência marxista-hegeliana no seu pensamento, mesmo após ele denunciar a virada messiânica da experiência soviética, fala de três momentos históricos, os dois já citados, e um ainda por vir: “Porque enfim, é a seguinte a formulação essencial do homem como problema e como realidade: 1.º termo: tese — o homem natural; 2.º termo: antítese — o homem civilizado; 3.º termo: síntese — o homem natural tecnizado.” (ANDRADE, 1978:79).

A síntese utópica que Oswald propõe como horizonte para nossas sociedades é também a retomada de uma figura que comparece ao Manifesto Antropófago e sobre a qual falamos rapidamente no primeiro capítulo: o bárbaro tecnizado, aqui atualizada como homem natural tecnizado. Assim, o homem natural é identificado como aquele que vivia em sociedades matriarcais e praticava a antropofagia ritual, tinha propriedade coletiva sobre os bens materiais e era adepto ao ócio; o homem civilizado, a face negativa dessa dialética, é o que vive no patriarcado, subjugado pelo trabalho, pela monogamia e pelas relações de propriedade; o homem natural tecnizado traria de volta o ócio que era regra no matriarcado, agora possibilitado pela expansão técnica acontecida no segundo termo.

Assim, podemos de antemão enxergar as óbvias críticas de tais constatações: a falta de

rigor científico para estabelecer esses períodos históricos, o alto grau de generalização decorrente, a crença na libertação humana pela via do progresso tecnológico, e a insistência no homem como avatar desse percurso histórico. E, por mais que, pelo menos em parte, concordemos com essas críticas, nos interessa aqui as ideias que essas formulações colocam em movimento, o que elas dizem sobre o projeto antropofágico e a Errática. Dentre todas as contradições típicas do pensamento oswaldiano, esses ensaios da década de 1940 sobre o matriarcado, a filosofia messiânica e a Errática, apontam para a crítica constante de Oswald ao sacerdócio, ao trabalho e ao capitalismo; para a sua perspectiva trans-histórica, para a sua historiografia não linear (mesmo que à primeira vista o esquema dialético acima possa dar a entender o oposto), que busca os vestígios do passado para encontrar o que a história oficial propositalmente não registrou – ou seja, para a Errática; para a definição da antropofagia ritual como uma organização do sentimento órfico (sobre o qual explicaremos melhor adiante) mais nobre que a sua cooptação pelo sacerdócio patriarcal; e, por fim, para a direção utópica do projeto antropofágico, que traz o passado para a construção de um porvir baseado na festa, no ócio, na propriedade comum, enfim, nesse matriarcado tipicamente oswaldiano.

Em “A crise da filosofia messiânica”, Oswald encontra nas tragédias de Ésquilo, principalmente na Oréstia, indícios da passagem das sociedades matriarcais para as patriarcais. Na peça, Orestes assassina a própria mãe, como vingança pelo pai que fora morto pelo amante dela.

A partir de então, Orestes é perseguido pelas Erínias, personificações da vingança encarregadas de punir os crimes de sangue, especialmente o mais grave deles, o matricídio. Levado a julgamento presidido por Palas Atena, Orestes, defendido por Apolo, acaba absolvido depois de empate entre os votos dos juízes. O voto de Palas Atena decidiu pelos direitos do Pai, absolvendo Orestes do crime de matricídio; as Erínias, convencidas da própria inutilidade, sujeitam-se às leis do Estado nascente, esse regulador e monopolizador da vingança, cujo fundamento está na herança paterna e em suas reivindicações. Daí o caráter e o status de fundador que a Oréstia ocupa diante de toda a literatura ocidental (CARPEAUX, 2012, p. 55) e, mais do que isso, o fato de corresponder a um dos documentos fundadores da Revolução Patriarcal, que derradeiramente pôs fim às sociedades de direito materno (VALLE, 2017: 332).

Já em Sócrates, Oswald vai encontrar as bases das filosofias messiânicas, o momento em que “a cultura ocidental adentra a seu fundamental estado de negatividade, que caracteriza o homem civilizado. A expressão dessa negatividade funda um dualismo

entre natureza e homem, entre corpo e alma, terra e céu” (idem: 333). Segundo Oswald, em Sócrates se nega a natureza, o aqui e o agora, em nome de uma redenção que se daria no além-vida, na morte. E isso justificaria todo tipo de abnegação em nome dessa redenção, o que manteria as pessoas escravizadas e demais classes subalternas obedientes. A partir daí, Oswald passa pelo pensamento cristão, em que a promessa de salvação após a morte é decididamente introjetada, “como suporte e justificação da condição de escravo (...), bem como da instituição da monogamia e da obediência às leis (aceitação do destino)” (idem). Na idade média ocidental, o sacerdócio, o aprisionamento e direcionamento do sentimento órfico, torna-se o principal balizador das relações sociais. É com a Reforma que se esboça, segundo Oswald, os primeiros baques mais fortes no sacerdócio, mas há também aí, por outro lado, a ênfase no trabalho como o redentor substituto: “(...) é o próprio Lutero que, estabelecendo uma concepção de salvação religiosa fundada na valorização ética do trabalho, plantaria a semente do ascetismo que, em seus ulteriores desenvolvimentos, reclamaria assim uma vitória do ‘negócio’ sobre o ‘ócio sagrado’ dos sacerdotes” (idem: 338).

Como dissemos anteriormente, os movimentos argumentativos de Oswald são amplos, abarcando períodos enormes de tempo. Porém, em suas sínteses, eles apontam para a transformação patriarcal do ócio em sacerdócio (sacralização do ócio) e negócio (negação do ócio), ambos trabalhando para a subjugação de determinados grupos humanos. Assim, a partir da Grécia antiga, o sentimento órfico do mundo é cooptado e direcionado para fins de reprodução das relações patriarcais de propriedade. O sentimento órfico seria, segundo Benedito Nunes, o “sentimento existencial de abandono do ser no mundo” (NUNES, 1978: xxxiii), a busca humana por sentido e significado para sua existência, o sentimento do sagrado. “É dele que brota toda criação de sentido por meio da qual o homem enfrenta a contingência e o caos. Com a constituição do sacerdócio, o sentimento órfico recebeu um mediador, um canalizador que durante séculos e nas mais diversas culturas dirigiu sua expressão e suas consecuições” (VALLE, 2017:327).

Ulisses do Valle (2017) identifica esse conceito de sentimento órfico como o nexo principal que organiza a filosofia da história oswaldiana. Para Oswald, mesmo quando o sentimento não é cooptado pelas religiões, ele não cessa de existir, afinal ele faz parte da experiência humana no mundo. Com o fim do monopólio do sacerdócio em relação



ao sentimento órfico, Oswald identifica o fascismo, o Estado-nação em seu grau máximo, como outro de seus cooptadores, além do seu direcionamento para a ética do trabalho e do consumo nas sociedades capitalistas, ambos os casos sendo sistemas de crenças que desenraízam esse sentimento de suas bases religiosas, mas ainda o mantém direcionado para a dominação e a subjugação das populações.

Nas sociedades “primitivas”, no Matriarcado, segundo Oswald esse sentimento se realizaria através das festas rituais e da antropofagia. A antropofagia seria uma forma de se relacionar com esse sentimento “do sagrado que se oculta no homem, preso ao instinto da vida e ao medo da morte” (ANDRADE, 1978: 173), fazendo da devoração do Outro uma forma de se relacionar com a morte e de criar comunidade. Através da antropofagia há também a transformação de um sagrado completamente alheio à humanidade em algo mais próximo, através da “atitude devorativa pela qual o selvagem, graças ao ritual canibalístico, incorporava, num ato de extrema vingança, a alteridade inacessível dos seus deuses, fincando-os na terra” (NUNES, 1978: xxxiii). Para Oswald, um dos marcos da ruptura com as sociedades matriarcais e de entrada no mundo patriarcal se deu quando o homem cessou de devorar o seu semelhante e passou a escravizá-lo: “pode-se ver na falta da catarse pela antropofagia ritual a causa que fixou, no trauma do sentimento de culpa, o poder do pai como Superego, e portanto como princípio exterior de realidade, coercitivo e inibitório do princípio interior de prazer” (NUNES, 1978:xliv).

Segundo Oswald, o rito antropofágico, a devoração do inimigo (substituída no regime patriarcal pelo tornar o inimigo um escravo), exprime um modo de pensar a morte não como passagem para outra vida, mas como devoração. Ela diz respeito a uma concepção geral do que é vida, a um modelo geral de comunidade, a um específico modo de ser-junto e de estar em comunidade com outros, isto é, de relacionar o sentido de sua ação à de outros. O digerido é incorporado, e aquele que o digere está condenado a ser digerido um dia também: diante dos outros entes naturais e do processo imanente de vida e morte que os enlaçam, o homem natural constata o caráter devorador da vida e o expressa em rito (VALLE, 2017: 328).

Ressaltamos o processo pelo qual a prática antropofágica coloca o sentimento órfico no plano da imanência, e não da transcendência como faz o sacerdócio, que promete uma salvação no além-vida. Isso é retomado no projeto utópico oswaldiano, naquele terceiro termo de sua dialética histórica, o momento do homem natural tecnizado. Com a volta do Matriarcado, possibilitada pelo suposto fim do trabalho através da primazia das

máquinas, o homem não precisaria mais escravizar o outro (um dos pilares do Patriarcado, junto com a propriedade e o matrimônio monogâmico), recuperando com total força o seu sentimento lúdico, base de toda criação artística. Assim, com o fim do Patriarcado e sua filosofia messiânica, em uma nova sociedade, sem classes, sem propriedade privada e sem monogamia<sup>26</sup>, seria devolvida à humanidade o seu “sentimento órfico, ainda sentimento religioso, mas desvinculando o ser humano da transcendência, para entregá-lo à imanência de um mundo sem Deus” (NUNES, 1978: XLVII). O ócio se sobreporia ao sacerdócio e ao negócio.

A dimensão utópica é, então, parte determinante da filosofia da história de Oswald, e a Errática seria o seu método de investigação antropofágica. Para Gonzalo Aguilar (2010), o matriarcado, dentro da filosofia oswaldiana, é mais que uma promessa de futuro, é uma posição investigativa e especulativa que procura entender o percurso humano. O método para dar conta dessa posição é, então, a Errática, “que traz à tona a necessidade de articular um pensamento que possa resgatar, dos vestígios e restos, aquilo que foi reprimido ou vencido” (AGUILAR, 2010: 15). Diz Oswald: “Será preciso criar uma errática, uma ciência do vestígio errático, para se reconstituir essa vaga Idade de Ouro, onde fulge o tema central do Matriarcado” (ANDRADE, 1978: 88). É, então, a partir de pegadas, vestígios encontrados em lugares díspares, como obras literárias, cerimônias eclesiais e sociedades indígenas, que Oswald constrói sua narrativa particular da história, partindo não da linearidade das fontes oficiais, mas da dispersão, das possíveis fulgurações dos vencidos. Assim, ele constrói também a sua visão utópica de uma sociedade matriarcal futura. Com a Errática, ele procura resgatar “o vestígio anacrônico ou o que se perdeu, para abalar o sentido único e autoritário do poder patriarcal que domina a sociedade contemporânea e, muito particularmente, a cultura latino-americana” (AGUILAR, 2010: 15). Aguilar (idem) sublinha, ainda, que errar (de Errática) pode significar tanto alucinar quanto caminhar, e, acrescentamos,

---

<sup>26</sup> “No matriarcado, a estruturação comunitária não se baseia na paternidade, já que esta não pode ser determinada com precisão. Nele não há nem complexo de castração nem complexo de Édipo, desaparecendo a hostilidade contra o pai e também a ulterior interiorização da imagem do pai como princípio de autoridade das regras sociais. Numa comunidade na qual o indivíduo é visto e entendido como filho da comunidade e não de um pai em particular, não há espaço para a herança nem, portanto, para a propriedade privada. Somente com a monogamia imposta à mulher a partir do domínio patriarcal e com a fixação do parentesco a partir da paternidade é que a herança se tornou fundamento da posse; do mesmo modo, apenas quando o homem deixou de comer seu inimigo para torná-lo seu escravo é que se fundou um Estado de classes. A partir desses marcos da Revolução Patriarcal – a fixação da paternidade, a propriedade privada e a escravidão – desenvolver-se-ia toda a história do racionalismo ocidental (...)” (VALLE, 2017:340-341).

caminhar alucinadamente, ou sem destino certo, sem linearidade e sem destino em vista. Uma análise errática, assim, pode colocar em relação momentos históricos distintos, buscando neles os vestígios, as fulgurações antropofágicas, alguns de seus gestos perdidos.

Segundo Alexandre Nodari, “a ciência errática é um método oswaldiano de investigação antropofágica através da história, mas que não passa pelo tempo cronológico da propriedade. Ela buscaria os vestígios, os rastros da antropofagia no passado que se abrem no tempo para o porvir” (NODARI, 2011: 474). Contra o tempo e o sentido da propriedade, contra o sentido único determinado pelos vencedores, a Errática se abre para outras possibilidades de habitar e construir o mundo. E, ainda que ela vise o porvir, esse olhar está absolutamente calcado nos passados da humanidade. Afinal, é em um passado remoto que Oswald encontra o matriarcado. Se ele de fato existiu como delineado pelo autor, não nos interessa tanto quanto as possibilidades dessa operação que busca as potências do “homem primitivo” e as joga para o futuro. Para Gonzalo Aguilar, o que anima essas ações erráticas não é o fato de que esse homem primitivo, natural, é nosso ponto de origem, mas ele é “a matéria que resiste a ser eliminada, essa dimensão louca e lúdica que se revela com toda sua força frente a racionalização dominadora e patriarcal” (AGUILAR, 2010: 30). Por um lado, então, está o sacrifício do sentimento órfico nas promessas redentoras do além-vida, por outro, a sua transformação através da devoração contínua, a sua atualização imanente, terrena, através do ócio, da alegria, da festa, da arte. É essa potência, louca e lúdica, que Oswald entrevê na sua utopia matriarcal.

### **3.1.1 Errância entre Oswald e Glissant**

Esses apontamentos iniciais sobre a Errática como método de investigação antropofágica já nos dão algumas ideias de como tentaremos proceder nas nossas análises fílmicas. Mais que um transplante direto, no entanto, buscamos inspiração nesse pensamento oswaldiano, um princípio operativo para encarar as apropriações devoradoras que priorizamos na tese. Nesse sentido, a busca por gestos antropofágicos não se dará necessariamente em filmes e outras obras que se organizem inteiramente ao redor do ato de apropriação de super-heróis. Ao valorizarmos os vestígios, valem cenas curtas em filmes maiores, ou mesmo quadros soltos; personagens secundários, ou até

figurantes; enfim, gestos quaisquer que captem o olhar e produzam algum significado através da incorporação dessas figuras pop. Também não estamos preocupados em criar uma cronologia dessas apropriações, de fazer um trabalho histórico que desvende, em cadeias de causas e consequências, como as devorações desses personagens e universos evoluíram linearmente ao longo do tempo no nosso cinema. A nossa ideia é colocar em relação tempos díspares dentro dos dois blocos de gestos antropofágicos que reunimos. É claro que cada época revela formas diferentes de se apropriar dessas figuras, mas aqui isso poderá se revelar através das comparações transversais que faremos entre os filmes.

Assim, o que nos importa principalmente é a relação: a relação das imagens de super-heróis com os filmes em que elas se inserem e o que essa relação pode nos dizer; as relações entre os filmes que se utilizam dessas imagens e o que podemos aprender a partir desses agrupamentos, tão intencionais quanto aleatórios. A relação, é claro, é a mola propulsora da antropofagia também: é a relação com o outro, o devorar das suas capacidades, das suas forças, que perfaz esse ritual e que funda a poética oswaldiana. É na relação entre as forças culturais locais e estrangeiras, por exemplo, que se produz esse fazer artístico, onde a arte pode ser uma maneira de liberar o sentimento órfico de seu aprisionamento pelos sacerdócios e negócios, pela religião e pelo capitalismo. Para Oswald, foi a passagem dessa relação complexa entre si e o outro que é a antropofagia, para a escravização do humano pelo humano, que marcou a ruptura entre a “Idade de Ouro” do matriarcado e o messianismo vazio e violento do patriarcado. Em vez de se relacionar com a diferença em sua complexidade, passou-se a subjugar-la, oprimi-la, enquadrá-la na lógica patriarcal da propriedade privada. Nesse sentido, a prática da posse contra a propriedade, a liberação alucinante das significações no seu contato com o tecido social, é também parte do projeto utópico antropofágico, do seu caminho errante na direção de uma outra sociedade.

Aí também a relação exerce um papel fundamental. Se Oswald aposta na proliferação do contato das imagens de Hollywood com seu público global como uma espécie de multiplicação das posses, então, na posse contra a propriedade, é a relação não mediada com o conteúdo proprietário que importa: quanto mais relações são experimentadas, melhor. E, no nosso caso, o método Errático nos serve exatamente para entendermos como acontecem as múltiplas relações dos filmes brasileiros, de diversas épocas, com os universos heroicos dos quais se apropriam, como se dão as suas múltiplas formas

com que eles tomam posse desses personagens. Entendendo, então, a relação como uma das bases desse processo, encontramos ressonâncias interessantes entre o pensamento de Oswald de Andrade e o do filósofo martinicano Édouard Glissant.

Pensador seminal das diásporas, da colonização, da escravização da população negra nas Américas e também das suas poéticas de sobrevivência e luta, o pensamento de Glissant dá uma importância absolutamente central à noção de Relação. A Relação para o autor é um encontro entre diferentes em que não há síntese possível, em que não ocorre a formação de um terceiro termo fechado, único, mas pressupõe uma abertura absoluta, um ser em devir que se cria constantemente a partir das relações múltiplas que estabelece. Para ele, o exemplo do Caribe é paradigmático, principalmente a partir do que ele chama de processo de criouliização (e não mestiçagem),

uma dimensão inédita que permite a cada um estar ali e alhures, enraizado e aberto (...). Seu símbolo mais evidente está na língua crioula, cujo gênio é o de se abrir sempre, ou melhor, talvez, o de apenas se fixar conforme sistemas de variáveis que teremos não só de imaginar, mas também definir (GLISSANT, 2021: 59).

Segundo Glissant, é verdade que o contato e a relação entre culturas distintas sempre existiram, mas com a modernidade a relação com o Outro se tornou parte absolutamente indelével da experiência humana. O que antes era temporalmente distendido, agora é imediato, e o alhures pode nos afetar mesmo que não nos desloquemos no espaço. Nesse sentido, desenvolve Glissant, “a consciência da Relação se generalizou, incluindo o coletivo e o individual. Nós ‘sabemos’ que o Outro está em nós, que não apenas ressoa em nosso devir, mas também na maior parte de nossas concepções e no movimento de nossa sensibilidade” (GLISSANT, 2021:51). E, o filósofo nos informa que a verdade da Relação sempre se dá a ver a partir do relatado, das narrativas. Não se trata de uma narrativa única, absoluta, no entanto; a Relação se mostra através da “totalidade dos relativos postos em relação e ditos” (GLISSANT, 2021:52). Aqui podemos pensar nas imagens de super-heróis estrangeiros colocados em relação com o contexto social brasileiro, por exemplo: nessas narrativas, quais relações são ditas? Aqui e alhures ao mesmo tempo, para onde elas, abertamente, apontam?

Assim como a antropofagia, o pensamento de Glissant se volta para os mundos que são violentamente colocados em relação a partir do empreendimento colonial. Assim como

no pensamento oswaldiano, Glissant desenvolve uma poética para pensar, desvelar, elaborar esse encontro, para dizê-lo. Ambos apostam na arte como propulsora de imaginários utópicos, buscando nela “estratégias de saídas potentes e emancipatórias em face das dominações política e econômica” (MOREIRA FAULHABER, 2021:41). E, assim como em Oswald, em Glissant esse pensamento também está ligado à errância. Relacionando-o à poética da Relação, o filósofo fala também de um pensamento e uma poética da errância, nômade e imprevisível. É importante ressaltar que Glissant faz diferenciações entre pelo menos dois tipos de nomadismos: o chamado nomadismo em flecha, que ele condena, e o nomadismo circular. O nomadismo em flecha é o nomadismo invasor, dos hunos, dos espanhóis e portugueses, que saem de suas terras originais com intuito de conquistar novos territórios, exterminando seus ocupantes, e, por fim, voltando a se enraizar no território. “O nomadismo em flecha é um desejo devastador de sedentarismo” (GLISSANT, 2021:35). O nomadismo circular, por outro lado, é aquele das populações que se movem conforme o território esgota suas possibilidades, ele é determinado pela sobrevivência do grupo, e agressão não faz parte do seu *ethos*.

Aqui, como em Oswald, encontramos uma narrativa histórica engendrada pelo teórico que, através de seu estilo literário, abrange grandes períodos temporais a serviço de suas ideias principais. De forma bastante resumida, Glissant afirma que as nações ocidentais pré-cristianismo e povos americanos pré-colombianos tinham em comum o fato de se identificarem com uma cultura, e não com um país, ou uma nação. O autor percebe na tentativa generalizante do Império Romano (“pulsão de uma identidade universal”) e, principalmente, na reação a essa tentativa, o princípio de um crescimento dos movimentos de nomadismo em flecha, que resultariam em processos de sedentarização. Revoltas contra o império, resistência ao universal, cristalizando-se em sedentarismos/particularismos que se dariam em círculos concêntricos (primeiramente formando províncias, depois, países). “É, portanto, aí, no Ocidente, que o movimento se congela e que as nações se pronunciam, à espera que repercutam pelo mundo” (GLISSANT, 2021:37). O autor ressalta que se volta a esse processo porque ele se disseminou pelo mundo. Inclusive, mesmo aquelas nações que se libertaram das garras da colonização, se formaram, segundo Glissant, ao redor dessa pulsão totalitária ocidental, e não de uma relação fundante com o Outro. Para o filósofo martinicano, nada aconteceu de tão oposto ao pensamento da errância do que esse período histórico

em que as nações ocidentais se formaram e depois se expandiram pelo globo, conquistando novos territórios na base da violência, da subjugação e do extermínio de populações inteiras.

De volta ao momento atual, em que a Relação é fundante a todo o tecido social, no sentido em que os processos eclodidos pelos nomadismos em flecha ocidentais resultaram na intensificação do contato entre culturas diversas numa escala sem precedentes, Glissant afirma que a ideia da errância emerge como uma forma de responder às solicitações desses tempos de desestruturação das compacidades nacionais. Dentro desse contexto, ele nos diz que o desenraizamento e o exílio podem ser proveitosos “quando são vividos não como uma expansão do território (um nomadismo em flecha), mas como uma busca pelo Outro (por nomadismo circular)” (GLISSANT, 2021:42). Aqui podemos novamente relacionar o pensamento da errância (e da relação) com a antropofagia, pois se trata também de uma relação com o Outro que não busca criar raízes, que não visa um projeto de nação, mas, pelo contrário, busca explodir essa ideia de pátria. Assim, acreditamos que a antropofagia também é uma poética da relação entre culturas que mergulha na imprevisibilidade, no devir.

Sobre a imprevisibilidade, para Glissant durante muito tempo vivemos sob a égide do pensamento ocidental que visa a previsão: “Todos os pensamentos de sistema visam à previsão. E percebemos que em matéria de relações de culturas (...) a regra é a imprevisibilidade de previsão” (GLISSANT, 2005:102). Glissant evoca os cientistas do caos e a ideia de um *sistema determinista errático*, que se voltaria para a imprevisibilidade de situações com múltiplas variáveis, como, ele teoriza, as relações entre culturas na contemporaneidade. Trata-se, então, de uma poética da ambiguidade, da opacidade, e não aquela que busca a transparência com a qual o pensamento ocidental procura se cobrir. A criouliização, tão fundamental às reflexões de Glissant, seria também a impossibilidade da previsão: um encontro entre culturas que nunca se fecha numa forma cristalizada. Ele diz: “Conhecer o imprevisível é sincronizar-se com o presente, com o presente em que vivemos, mas de uma outra maneira, não mais empírica nem sistemática, mas sim poética” (GLISSANT, 2005:106). Nessa poética da imprevisibilidade, o autor destaca o pensamento do rastro/resíduo, mais um ponto de contato fundamental entre a Errática oswaldiana e a poética da errância. Glissant evoca o rastro/resíduo para pensar nas manifestações artísticas de pessoas africanas

escravizadas que, destituídas de suas heranças, se expressaram através dos rastros que mantinham em suas memórias:

(...) o africano deportado não teve a possibilidade de manter, de conservar essa espécie de heranças pontuais. Mas criou algo imprevisível a partir unicamente da memória, isto é, somente a partir de pensamentos do rastro/resíduo, que lhes restavam: compôs linguagens crioulas e formas de arte válidas para todos, como por exemplo a música de jazz, que é reconstituída com a ajuda de instrumentos por eles adotados, mas a partir de rastros/resíduos de ritmos africanos fundamentais. (GLISSANT, 2005:20)

Assim, através desses resíduos de memória, de história, as formas artísticas reconstituem possibilidades de existências negadas, “agem como instrumentos de (re)descoberta do mundo, funcionando como agentes de um resgate de fragmentos culturais dispersos, abafados pelo discurso oficial da História, para que se componha uma realidade nova.” (MOREIRA FAULHABER, 2021:45). Ora, a relação com o vestígio errático nos parece bastante acentuada aqui: uma visão da história que busca resíduos, vestígios, para construir novas possibilidades de ser e estar no mundo. Isso fica ainda mais claro quando Glissant fala da sua ideia de *visão profética do passado*. Segundo ele, a História não deve ser pesquisada, recomposta, narrada apenas de maneira objetiva pelo historiador, ela “deve ser também ser sonhada de maneira profética, para as pessoas, comunidades e culturas cujo passado, justamente, foi ocultado. (...) existem fenômenos ocultados nas culturas humanas que podem trazer à tona variantes essenciais que às vezes escapam à análise” (GLISSANT, 2005:102-103).

Essa nos parece exatamente a atitude de Oswald em relação ao passado: uma visão profética, que busca os vestígios do Matriarcado em obras artísticas e em rituais religiosos para pensar nas possibilidades perdidas que podem ser recuperadas. Contra a escrita oficial da história, a Errática, o pensamento do rastro/resíduo, a visão profética. Para nós, se estamos falando de um método comparativo trans-histórico, isso pode significar olhar os vestígios antropofágicos que ressoam nas obras que escolhemos, como eles ecoam em diferentes momentos históricos para se expressar contra o autoritarismo, a repressão estatal e policial, ou para produzir imagens de corpos cavando suas existências em uma realidade que tenta lhes negar, tudo isso utilizando os avatares de super-heróis no processo, refletindo sobre a relação entre diferentes culturas pelo próprio ato apropriador. Não negando a violência desses encontros, mas apostando de qualquer forma no potencial deles para destravar formas artísticas produtoras de



mundos. Então, poderíamos dizer que eles também se valem de uma poética da relação, da errância, e se fundam nos encontros com o Outro, na imprevisibilidade desses encontros.

A poética da Relação de Glissant também vai contra a língua única, cristalizada, na direção de um multilinguismo, “em contato intenso com tudo que é possível” (GLISSANT, 2021:59). Nesse sentido, a criouliização, a língua crioula em sua abertura e imprevisibilidade infinitas, conduz exatamente à “aventura do multilinguismo e ao estilhaçamento sem precedentes das culturas. Mas o estilhaçamento das culturas não é sua dispersão, nem sua mútua diluição. Ele é o sinal violento de sua partilha consentida e não imposta” (idem). O projeto colonizador, pelo contrário, procura dominar o Outro através, também, da implementação de uma língua única, oficial. Talvez possamos identificar, como exercício especulativo, a dominação de nossos mercados audiovisuais (sejam salas de cinema ou operadoras de *streaming*) por imagens de super-heróis como uma forma de criar uma língua única, comodificada, baseada nas propriedades intelectuais, com o intuito de maximizar os lucros das corporações detentoras de seus direitos. É claro que há nesse exercício uma certa imposição retórica, mas não de toda infundada – afinal, já falamos aqui das grandes bilheterias que hoje só parecem possíveis para filmes da Marvel ou DC; e, com o enfraquecimento do circuito exibidor durante a pandemia de COVID-19, do discurso de que o filme do Homem-Aranha seria o salvador do mercado.

Nesse sentido, contra a tentativa de uma língua única, essas obras que analisaremos parecem apostar na possibilidade do multilinguismo, mesmo que a partir das mesmas figuras de heróis, usando assim as armas do próprio inimigo para lutar contra ele e para cavar espaços onde se possa respirar e existir. O multilinguismo, nesse sentido, pode ser relacionado com a multiplicação das posses, com a imprevisibilidade dos contatos múltiplos que a lógica da posse produz em oposição aos fechamentos da propriedade. Mais uma vez, é na relação entre os termos, no contato entre o conteúdo proprietário e os seus públicos, por exemplo, que encontramos uma poética do imprevisível, um encontro com o outro que seja aberto, multilíngue. E, nessa poética, importa o que é posto em relação e quais sentidos se depreendem disso – para nós, importa como cada filme se relaciona com a cultura que antropofagiza, e também como colocamos em

relação os filmes entre si, que sentidos são liberados a partir de cada um desses contatos, em seus agenciamentos erráticos, trans-históricos.

### 3.1.2 Errática e Constelações

Partindo das inúmeras ressonâncias entre o pensamento de Oswald de Andrade e o de Édouard Glissant, que, acreditamos, nos ajudam a melhor entender a Errática enquanto método investigativo que atravessa tempos históricos distintos buscando vestígios antropofágicos, adentramos agora na relação entre a Errática e o pensamento de outro autor, cujas noções sobre tempo e história também nos auxiliarão nessa empreitada analítica: falamos de Walter Benjamin e do conceito de constelações. As constelações são metáforas constantes no pensamento do filósofo alemão. Nas traduções brasileiras da obra do autor, muitas vezes a palavra foi substituída pelo seu sinônimo “configuração”, sem se atentar para algumas características importantes evocadas pelo uso original da imagem de constelações, que indica “que a relação entre seus componentes, as estrelas, não seja apenas motivada pela da proximidade entre elas, mas também pela possibilidade de significado que lhes pode ser atribuída” (OTTE; VOLPE; 2000:37). Assim, essa metáfora ou imagem operacional para o pensamento benjaminiano evoca não só um agrupamento possível, mas uma observação que seja capaz de criar e dar sentido a essa configuração. Uma configuração que *relacione os termos*.

Laila Domith (2015) nos lembra ainda de outra característica importante do conceito de constelação. Enquanto corpos celestes, as estrelas que observamos da Terra muitas vezes, devido às distâncias enormes que nos separam delas, já não existem mais no mesmo tempo atual e cronológico que nós. Sua luz, sua imagem, ainda que nos seja presente, é emitida do passado. Isso a leva a aproximar as constelações de outra figura benjaminiana, o *Angelus Novus*, o anjo da história que recusa o tempo enquanto flecha, progressivo e linear, e se recusa a olhar o futuro, enxergando o passado como uma catástrofe única. Assim como na Errática oswaldiana, ou na visão profética do passado de Glissant, um olhar para o passado que não o encare como uma simples sucessão de acontecimentos, mas que informa totalmente as configurações do nosso presente. “Imagem é aquilo onde o que foi se une como um relâmpago ao agora em uma constelação.” (Benjamin apud DOMITH, 2015:26-27). Domith fala, então, de fazer

história *entre* os pontos luminosos, entre as imagens que formam uma constelação, numa concepção de história descontínua e não oficial. A história como montagem – inclusive como montagem cinematográfica.

É sabido que o cinema se faz enquanto uma projeção de 24 quadros por segundo, velocidade esta que em projeção sequencial nos traz a impressão de movimento e engana a nossa visão que não percebe o que de fato são quadros estáticos transpostos sequencialmente. A montagem do Cinema Clássico quer se aproximar de um certo naturalismo em suas sequências e em seus recortes cuidadosos que fazem desaparecer os limites entre os quadros em sua transposição sucessiva e, assim, pretende não nos deixar ver o artifício que o constrói. Entretanto, há uma outra concepção cinematográfica que podemos apontar desde o cinema russo de Vertov, mas também na Nouvelle Vague de Godard, que se nos apresenta como uma montagem em que o artifício cinematográfico se dá a ver, se nos apresenta os limites entre os quadros, seus recortes, sua sobreposição muitas vezes brusca e, portanto, a sua construção enquanto montagem das cenas que não se passa como natural ou reprodução modesta e inocente da natureza. O artifício é claramente apresentado como parte do cinema, a composição das cenas, a tensão entre os quadros: assim é também a montagem literária que pretendemos aqui. Esta que não anseia se passar como a história natural, a história cronológica, a história “verdadeira” que segue seu curso e é apresentada enquanto escritura. Abdicamos desta vaidade científica. (DOMITH, 2015:28).

A ideia de interrupção se faz muito importante nessa concepção histórica enquanto montagem, como Domith mesmo articula ao falar da montagem cinematográfica, principalmente daquelas que não buscam o naturalismo, mas evidenciam o artifício. Cortes bruscos, falsos raccords etc., que podem nos dar a ver brechas, podem produzir outros tipos de temporalidade. Como nas constelações, tensionando as relações entre as partes (os planos) agenciadas, permitindo que nos instalemos nesses intervalos e produzamos nossas próprias leituras a partir das relações que estabelecemos. Para Benjamin, em suas reflexões sobre o tempo, é o presente que seria esse momento de interrupção: “O presente enquanto interrupção. Não um continuum histórico que se dá entre passado e futuro, mas ao inverso, a sua interrupção” (DOMITH, 2015:37). O presente, a partir do qual podemos fixar as imagens constelares, se torna então um momento em que temos “uma oportunidade de fabular histórias naquilo em que nelas se pedia um devir outro, um vir-a-ser-outro e que no presente ainda as percebemos como vivas e presentes” (DOMITH, 2015:37-38). Através do presente enquanto interrupção e choque podemos, como na Errática, fazer conexões entre imagens díspares do passado para assim produzirmos um outro futuro potencial. E, nesse sentido, também como na Errática e no pensamento de Glissant (se o conectarmos com o resto/resíduo), o topos do vestígio tem grande importância para o pensamento benjaminiano.

O vestígio, as ruínas do passado, tem um aspecto bidirecional para o autor: por um lado, através de processos deteriorativos, eles marcam a passagem do passado para o presente; por outro, é partir deles que podemos empreender o caminho inverso, do presente para o passado. “Para Benjamin, o passado está presente nas ruínas, que, se pudessem falar, teriam muito a contar. Basta dar ouvido a elas – ou então fazer uma leitura em busca de componentes dispersos de algo anteriormente inteiro” (OTTE e VOLPI, 2000:40). Buscar os vestígios do passado, a partir daí produzir certas imagens e fazer relações entre elas: a conexão entre a Errática e o método constelar parece bastante óbvia. Contra a história enquanto progresso, e contra a história oficial dos vencedores, enxergar o passado através de um olhar constelar significa, para Benjamin, buscar a redenção de certos ocorridos que foram ignorados (tal como o Matriarcado para Oswald), tendo assim a capacidade de produzir releituras e de transformar o presente no processo: “à maneira dos sinais luminosos que chegam após muito tempo de emitidos pelas estrelas, a recuperação do passado se daria em forma de recordações que cintilam em um momento atual de perigo” (OTTE e VOLPI, 2000:44). Uma visão profética do passado, uma visão errática, uma visão constelar. O que se ressalta da abordagem de Benjamin, e nos que interessa particularmente, é sua característica pictórica – as imagens da história que podemos encarar aqui de modo bastante literal enquanto imagens cinematográficas postas em relação (montagem), articulando os vestígios antropofágicos que encontramos nos filmes para produzirmos algum sentido provisório que dê conta, mesmo que talvez insuficientemente, das urgências de nosso tempo, na direção de um porvir transformado.

Nesse sentido, chegamos ao método de análise fílmica elaborado por Mariana Souto (2020) que usa as constelações benjaminianas como ponto de partida para investigações comparativas entre obras audiovisuais. Transposto para a pesquisa no cinema, o método constelar permite que se sejam conexões entre filmes que não foram necessariamente vistos em relação ao longo da história do cinema. As obras escolhidas não precisam ter em comum as categorias mais evidentes, como gênero, realizador/a, país, movimento ou época de produção, embora essas características possam influenciar o recorte de alguma forma.

O agrupamento pode se dar com a liberdade de quem mira o céu, vê uma infinidade de pontos e une aqueles que produzem uma imagem de interesse – o que não dispensa a tarefa de demonstrar aos outros observadores quais são os vínculos ali enxergados e o porquê dessas ligações (SOUTO, 2020:158).

Assim, ainda que se possa fazer uma escolha bastante idiossincrática entre filmes diversos, atravessando períodos históricos, gêneros e até suportes de exibição, é preciso que o pesquisador elabore as relações que enxerga entre essas obras de forma que o recorte não seja absolutamente arbitrário. Aqui lembramos a característica das constelações de que dependem do observador e de suas leituras de mundo para existirem. Assim, as constelações fílmicas expressam leituras específicas do pesquisador e o auxiliam “a organizar e situar alguns pontos de destaque em meio a um panorama maior” (idem). As constelações fílmicas também procuram quebrar análises lineares, de causas e consequências já dadas anteriormente, abrindo as obras para um olhar mais transversal, menos amarrado às convenções da História com h maiúsculo.

Metodologicamente, Souto afirma que constelação não é apenas o resultado de uma pesquisa, mas marca também o processo que produziu esse resultado – ela é tanto procedimento quanto composição. “A constelação é a cristalização de um trajeto de pensamento e carrega em si um trabalho. (...) Quando pronta, traz as marcas de um percurso. A constelação não é exatamente uma coisa, mas uma proposta de relação” (SOUTO, 2020:160). E essa relação, para a autora, só existe quando é tecida entre pelo menos três pontos, ou três obras audiovisuais, pois a triangulação fugiria de binarismos e de um raciocínio baseado no ponto-contraponto, facilitando o escape ao linearismo nas análises. Nessas conexões, sejam triangulares, quadrangulares ou com qualquer outro número de traçados, o espaço entre os pontos relacionados é tão ou mais importante que os próprios pontos; ou seja, as relações entre os filmes, os intervalos, distâncias e articulações são cruciais; são elas que perfazem de fato as análises nesse método constelar. Através dessas relações, podemos pensar em cada filme de novas maneiras, enriquecendo não apenas a imagem total da constelação, mas também cada ponto posto nessa trama retirado de uma linha histórica em linha reta, podendo conversar com outras obras a partir de gestos específicos. A partir da relação entre esses gestos imagéticos é que podemos produzir uma reflexão em tela, em rede. “As imagens, portanto, não surgem numa condição ilustrativa e nem são ponto de chegada, mas devem ajudar a construir e estruturar a reflexão. Pensamos com as imagens, através das imagens” (SOUTO, 2020:162).

A partir dessas discussões, gostaríamos de posicionar nosso método também num entre, também a partir de uma relação – entre a Errática e a poética da relação e a constelação.

A partir dessa triangulação de visões trans-históricas, que privilegiam uma outra abordagem temporal, preocupada menos com a cronologia, com a linearidade da História dos vencedores, mas com os vestígios de múltiplas histórias que podem ser recontextualizadas a partir das linhas que enredamos ao redor delas. As ruínas ou os restos do passado (seja ele longínquo ou muito recente) podem informar nosso presente, quando as resgatamos com um olhar profético, afeito ao devir e às imprevisibilidades, na direção da construção de outros futuros possíveis. Assim, as imagens de filmes brasileiros que se apropriam de super-heróis podem ser colocadas em relação, produzindo ainda uma outra imagem, a imagem dessas linhas que os interconectam e os transformam a partir dessa relação: a devoração do outro como relação que altera todas as partes envolvidas, uma poética que diz de uma relação fundante multilinguística, uma constelação que conecta pontos luminosos da história e produz uma imagem outra no presente. Politicamente, relações que são produzidas a partir do choque e da violência colonial, e que não ignoram esses vetores de dominação, mas que os dobram para produzir outras formas potentes de se viver no mundo: a crioulização ou a antropofagia. A periferia multiplicando os usos das imagens produzidas na “metrópole” para os seus próprios fins, para dar conta de suas próprias necessidades, assim como nas constelações as imagens dos passados são lidas a partir das urgências do presente.

Se as propriedades intelectuais são uma das maiores estratégias do capitalismo cognitivo contemporâneo, se no caso da indústria cinematográfica elas moldam as economias políticas dos grandes conglomerados de entretenimento, que buscam controlar os significados que são produzidos a partir de personagens e universos-chaves, como os dos super-heróis, que se tornaram os maiores arrecadadores de bilheterias mundo afora, então a devoração dessas imagens, a multiplicação de suas posses por obras que não estão inseridas nesses grandes estúdios, pode nos ajudar a ver relações políticas importantes entre produções locais e as linhas de força do capitalismo global (em todas as suas contradições). E fazer constelações fílmicas com essas imagens apropriadoras, relacionando-as entre si erráticamente, pode nos dar a ver gestos que, na sua profusão, apontem para possibilidades outras de resistência e de existência. Um encontro com o outro aberto e imprevisível, com outro filme, outra imagem, outra cultura, outro inimigo. Seguir essas trilhas erráticas na direção que ela nos levar e refletir sobre os caminhos formados, a imagem final dessa constelação construída. É isso que procuraremos fazer a seguir.

### 3.2 Super-heróis no cinema brasileiro: algumas constelações erráticas

Antes de adentrarmos nos gestos erráticos que aqui constelamos, teceremos algumas observações rápidas sobre os super-heróis, figuras ao redor das quais nossas análises se enredam. Aqui, é verdade, não nos interessa tanto esses personagens em si quanto os usos feitos pelos realizadores brasileiros que se apropriam de suas imagens e universos ficcionais. Para os fins dessa tese, suas histórias específicas nos importam no limite em que são mobilizadas pelos filmes que analisaremos. No entanto, algumas definições sumárias podem nos ajudar nesse percurso. Segundo Peter Coogan (2006), os super-heróis podem ser definidos a partir de quatro características principais: missão, identidade secreta, uniforme e super-poderes. No entanto, elas não esgotam as possibilidades de definição ou são dogmas absolutos; os contextos e convenções ao redor de certos personagens podem determinar se eles são considerados ou não como super-heróis (é o caso do Batman, por exemplo, que não possui super-poderes – a não que se acredite que dinheiro seja um deles). Pode-se levar-se em consideração “narrativa, envolvimento com outros personagens e a recepção do público” (VLAIC MORAIS; DA SILVA NUNES, 2021: 16-17), entre outros fatores. De nossa parte, como já ressaltamos, não nos importamos em uma categorização fechada do que é um super-herói, e essas características nos interessam a partir de suas apropriações; dessa forma, a maneira como uniformes são antropofagizados pode ser uma parte importante de nossa análise, ou como os super-poderes são ou não utilizados nos filmes, e assim por diante. De todo modo, os personagens que centramos aqui, em sua maior parte, já fazem parte do cânone dos universos heroicos, sendo apropriados exatamente por isso.

Assim, chegamos a outro ponto que gostaríamos de abordar rapidamente. Uma das características fundamentais da cultura pop, como discutimos na introdução, é exatamente a sua capacidade de se infiltrar no cotidiano das pessoas mundo afora. Ou melhor, partindo da perspectiva com a qual nos importamos, é o interesse das pessoas por esses conteúdos, inclusive a sua apropriação para fins e criações próprias, que os define como de fato produtos da cultura pop. Dessa forma, não é de se espantar que não é apenas no Brasil que os super-heróis são parodiados e/ou apropriados por cineastas locais. Há uma rica tradição nas Filipinas, por exemplo, de filmes que tomam posse de personagens como o Batman e o Homem-Aranha, como Iain Robert Smith (2017) delinea em seu livro *The Hollywood Meme*. Se inspirando e, de alguma forma,

complementando o trabalho de Miriam Hansen (2009) e o seu conceito de modernismo vernacular, sobre o qual falamos no primeiro capítulo, Smith fala de um pós-modernismo vernacular, “um estudo do ‘pós-moderno global’ para usar os termos de Stuart Hall, que parte do trabalho de Hansen para examinar um período mais tardio na história da circulação global de Hollywood [do que aquele estudado pela autora]” (SMITH, 2017:30). A circulação e a constituição das imagens hollywoodianas como um vernáculo global pós-moderno é algo que, obviamente, nos interessa. Mas, ao contrário de Iain Robert Smith, não nos preocupamos exatamente em estabelecer um modelo que dê conta das interconexões globais entre Hollywood e outros cinemas locais que não o estadunidense. Nesse sentido, temos a sorte de uma tradição filosófica brasileira que, calcada na nossa situação colonial específica, nos auxilia nessa empreitada: a antropofagia e sua constelação de conceitos, como a posse contra a propriedade e a Errática. Assim, temos consciência do fenômeno global de adaptações e devorações de super-heróis, mas nos focamos na experiência brasileira através de uma perspectiva antropofágica.

### **3.2.1 Gesto 1: confrontos com forças policiais**

O primeiro gesto antropofágico que vamos constelar é aquele feito por certos realizadores brasileiros que se apropriam da imagem de super-heróis estadunidenses e as colocam em confronto direto com forças policiais nacionais. Essa imagem se repete em, pelo menos, três obras que aqui elencamos. São obras produzidas em suportes diferentes, em épocas e cidades também distintas, que podemos articular através dessa relação antagônica com a autoridade estatal encarnada pela polícia. *Batman Pobre # 1 – Aldeia Maracanã* é um vídeo postado no Youtube em 2013; *Hitler III Mundo* é um longa-metragem de 1968, filmado durante a ditadura militar e normalmente enquadrado dentro do chamado cinema marginal; *Superoutro* um média-metragem de 1989. O primeiro se passa nas ruas do Rio de Janeiro, o segundo, de São Paulo e o terceiro, de Salvador. O primeiro antropofagiza o personagem Batman, o segundo, o personagem Coisa (do Quarteto Fantástico), o terceiro, o Super-Homem. Os três, de suas maneiras específicas, utilizam da imagem dos heróis para comentar sobre as forças repressivas que são parte do tecido social brasileiro, reflexos dos processos colonizadores que ainda são intrínsecos à nossa sociedade, e contra os quais a antropofagia procura apontar as suas armas culturais.



Aqui não começaremos do começo, ou, pelo menos, não daquele início cronológico que significaria começar pelo filme mais afastado no tempo. Começaremos de um outro princípio, de uma das primeiras obras que nos chamou atenção para a devoração de super-heróis pela nossa cinematografia, ou seja, de uma das obras disparadoras dessa pesquisa, que está conosco desde o seu projeto inicial: o vídeo do *Batman Pobre*. Nas primeiras imagens do vídeo, acompanhamos uma figura magra que termina de se vestir, e, ao fundo, o estádio do Maracanã se ergue em meio a um canteiro de obras. A indumentária do homem é feita de sacos de lixo pretos: uma máscara e uma capa complementam a sunga que já vestia. No torso nu, um desenho de morcego marcado na pele. Esse é o Batman Pobre, personagem de Carlos D Medeiros, que participou de diversas manifestações no Rio de Janeiro em 2013, e que nos guia pelo ato contra o despejo da Aldeia Maracanã no vídeo *Batman Pobre #1 – Aldeia Maracanã* disponível no YouTube<sup>27</sup>. Essas imagens que abrem o filme já delimitam muito claramente o contexto em que ele foi produzido – o das transformações da capital carioca na preparação dos megaeventos esportivos que viriam a acontecer nos anos seguintes. Em meio às disputas pelo projeto de cidade e de país que as manifestações daquele ano levaram para as ruas, Carlos D se apropriou da figura do super-herói estadunidense Batman para articular sua performance crítica e irônica.

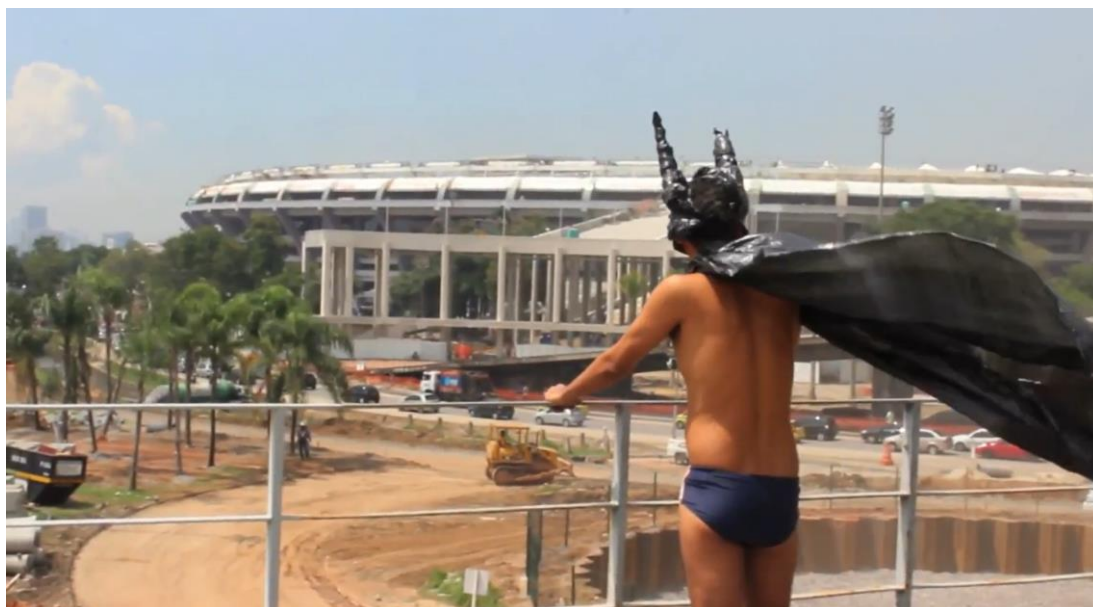


Figura 1: Batman pobre

---

<sup>27</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=J2pJgIdy4M>. Acesso em: 8 mar 2018.

Ainda no começo da obra, o personagem se pergunta, com sua voz nasalada em *off*: “O que Batman Pobre pode fazer diante desse aparato de guerra?”. Ressaltamos aqui a voz pois a consideramos, de fato, um elemento importante da performance e construção audiovisual desse personagem, um elemento que o relaciona, em contraposição, às encarnações cinematográficas canônicas do homem-morcego, principalmente aquelas dirigidas por Christopher Nolan, em que o herói interpretado por Christian Bale, quando mascarado, fala num registro bastante grave, uma performance de masculinidade que buscaria suscitar medo em quem o encontra. A voz anasalada do Batman Pobre nos parece, assim, uma consciente e paródica contraposição ao Batman proprietário, uma maneira de marcar a sua condição outra, não autoritária, mais conectada à sua vivência periférica e ao fato de que não tem muitas ilusões sobre o seu poder contra os inimigos, aqui sendo o aparato de guerra das forças policiais.

Outra parte importante dessa relação irônica entre o Batman Pobre e a figura que o originou é o seu figurino maltrapilho, composto de sacos de lixo e uma sunga, que Carlos D chama de Parangolixo, relacionando-o com os parangolés, famosas obras de Hélio Oiticica (ou antiobras, como o próprio artista as gostava de chamar). É interessante pensar que os parangolés eram, nas palavras de Oiticica, “um modo de dar ao indivíduo a possibilidade de 'experimental', de deixar de ser espectador para ser participador” (OITICICA, 1986: 110). Aqui, o parangolixo permite ao performer experimentar a existência heroica, mas como resto, como vestígio empobrecido do figurino cinematográfico ou das histórias em quadrinhos, imprimindo no signo do Batman a pobreza da existência sul-americana em seu confronto com o poder. Pois, também é verdade, o parangolixo não permite apenas que ele experimente ser essa versão heroica periférica, mas se torna também um dispositivo que permite a Carlos D, ao mesmo tempo em que produz certos sentidos a partir da figura do herói, fazer parte da manifestação, se misturar aos ativistas, virar uma figura recorrente da luta naquele período e, enquanto realizador de um vídeo sobre a manifestação da Aldeia Maracanã, não se limitar a apenas a assistir de fora, através das lentes da câmera, mas jogar o seu próprio corpo nas cenas muito reais de conflito com a polícia.



Figura 2: Batman pobre na manifestação contra o despejo da Aldeia Maracanã (*Batman Pobre*)

Assim, no vídeo, olhando para o alto, o performer e a câmera acompanham o voo baixo de um helicóptero da Polícia Militar, presença constante nos atos cariocas. Em meio ao caos da manifestação, ele narra, compara a resistência contra o despejo da Aldeia Maracanã à Canudos<sup>28</sup>, descreve as estratégias adotadas pelos manifestantes (barricadas, máscaras de gás), colhe depoimentos em favor da causa indígena. Durante todo o tempo, ouvimos os gritos dos ativistas: “covarde”, “fascista”, “racista”. A trilha sonora, uma ópera, pontua em alguns momentos-chave o caráter trágico do que está prestes a ocorrer. As armas dos manifestantes são reveladas e espalhadas: leite de magnésia para amenizar os efeitos das bombas de gás lacrimogênio e ataques de *spray* de pimenta; máscaras improvisadas de garrafas pet que fazem coro à precariedade do traje de Batman Pobre. A situação é precária frente a todo o aparato de guerra do Estado. Batman Pobre continua narrando: “a voracidade do capital financeiro, a loucura pelos megaeventos cria um Estado de Exceção”. Novamente a ópera e, segundos depois, uma vítima de *spray* de pimenta relata o ataque da Polícia Militar. “Bruce Wayne” caminha em direção ao que parece ser o epicentro do ataque enquanto diversos manifestantes voltam, muitos cobrindo seus rostos. Ele hesita quando escuta barulhos de bomba ou bala, “a vista arde, a respiração é difícil, o que Marechal Rondon diria disso?”. Ele tenta

---

<sup>28</sup> “Guerra de Canudos ou Campanha de Canudos foi um conflito armado que envolveu o Exército Brasileiro e membros da comunidade sócio-religiosa liderada por Antônio Conselheiro, em Canudos, no interior do estado da Bahia”. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra\\_de\\_Canudos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra_de_Canudos). Acesso em 12 jan. de 2019.

se aproximar e não consegue, “Batman pobre foi vencido pelo poder estarrecido do spray de pimenta”.

Para contextualizar a manifestação na qual o vídeo *Batman Pobre* foi gravado, a Aldeia Maracanã foi a ocupação indígena autogestionada de um casarão abandonado nas imediações do estádio famoso que lhe deu nome. O edifício tinha raízes históricas relacionadas com a luta indígena: em 1910 o Marechal Cândido Rondon instalou no prédio o SPI (Serviço de Proteção aos Índios) e em 1953 o antropólogo Darcy Ribeiro inaugurou ali o primeiro Museu do Índio das Américas (ALTEBERG; KOZLOWSKI; MENEGUETTI, 2019:53). Em 2006, depois de 29 anos abandonado após a mudança de endereço do Museu para Botafogo, diversos indígenas e ativistas do Movimento Tamoio dos Povos Originários partiram em uma caminhada que resultou na ocupação do prédio. Nesse lugar, a Aldeia Maracanã ficou sendo, até 2013, um destino seguro para indígenas da própria cidade ou indígenas de fora, que estivessem de passagem pelo Rio de Janeiro. A comunidade ali instituída, com pessoas de pelo menos 17 etnias diferentes, além de residir em casas coletivas e individuais, promovia atividades culturais, espirituais e políticas<sup>29</sup>. A Aldeia era um local de referência da luta por visibilização das causas indígenas no ambiente urbano e, por isso, a revolta, quando, em 2012, o então governador Sérgio Cabral anunciou planos de demolição do prédio para supostos melhoramentos do entorno do Maracanã para a Copa do Mundo de 2014.

A ameaça da derrubada e o eventual despejo da Aldeia foram duas entre diversas intervenções do poder estatal no tecido urbano do Rio de Janeiro nessa época de preparação para os eventos. Entre localidades como a Vila Autódromo (na Barra da Tijuca) e o Quilombo das Guerreiras (na zona portuária), entre outras, cerca de 22 mil famílias foram desalojadas (idem, p. 4). Para Raquel Rolnik (2019), as Parcerias Público Privadas (PPPs), adotadas nos projetos urbanistas do Rio de Janeiro de então, criam espaços para o capital se fixar aos territórios. “O Estado limpa, remove, desterritorializa quem ocupa uma área que poderia dar um rendimento maior ao capital” (ROLNIK, 2019:194). Isso nos remete também ao trabalho da socióloga Sharon Zukin (1996:205), para quem as paisagens pós-modernas se caracterizam por uma liminaridade, termo trazido da antropologia e que é ressignificado para corresponder a

---

<sup>29</sup> Disponível em: <https://rioonwatch.org.br/?p=38463>. Acesso em: 23 abr de 2022.

um tipo de espaço que é limite, transicional entre natureza e artefato, público e privado, mercado global e valores locais. Para esta autora, a paisagem urbana pós-moderna, além de mapear as relações entre cultura e poder, mapeia também a oposição entre *mercado*, “as forças econômicas que desvinculam as pessoas de instituições sociais estabelecidas” (ZUKIN, 1996:206), e *lugar*, “as formas espaciais que as ancoram no mundo social” (idem). Nessa queda de braço, no contexto carioca do começo da década de 2010, o *mercado* em suas relações incestuosas com o capital estava usando de todos os seus aparatos de guerra para se sobrepor aos *lugares*, o que incluía ameaças e intimidações a quem ousasse ficar no seu caminho.

No fim das contas, a Aldeia Maracanã não foi derrubada. O governador Sérgio Cabral<sup>30</sup>, hoje preso por lavagem de dinheiro, corrupção passiva e organização criminosa, entre outros, incluindo fraude da licitação para a reforma do Maracanã, voltou atrás após manifestações de diversos órgãos, como IPHAN (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional) e MPF (Ministério Público Federal), que emitiram pareceres a favor do tombamento do edifício. Ainda assim, a desocupação foi determinada. Foi nesse contexto que no dia 22 de março de 2013, meses antes da eclosão nacional que foram as jornadas de junho<sup>31</sup>, a manifestação contra a reintegração de posse da Aldeia culminou em confronto com as forças policiais. Entre os manifestantes, estava o Batman Pobre. É interessante pensar na paisagem urbana do Rio de Janeiro como esse espaço de liminaridade conceituado por Zukin, um espaço situado no cabo de guerra entre o mercado e as localidades, porque acreditamos que o Batman Pobre também se encontra num limiar parecido. E o que as imagens e sons que habitam esses limiares produzem ou podem produzir? O que se passa quando uma figura pop tão ubíqua da cultura massivo-midiática, representante singular do *mercado*, é utilizada, apropriada e reapropriada no contexto periférico, menor, pobre e local? Que fissuras e dobras provêm daí?

A nosso ver, Batman Pobre explora contradições entre a resistência e a assimilação, entre a devoração feita de nós e a devoração feita por nós. A luta desse homem-morcego

---

<sup>30</sup> Sérgio Cabral foi o 61.º Governador do Rio de Janeiro, tendo exercido seu mandato duas vezes, o primeiro de 2007-2010 e o segundo de 2011-2014, quando renunciou ao cargo, tendo sido preso em 2016 através de um dos desdobramentos da operação Lava Jato.

<sup>31</sup> As Jornadas de junho foram uma série de protestos que eclodiram em todas as regiões do Brasil, na esteira das manifestações políticas que ocorreram da Primavera Árabe e dos movimentos *Occupy*, tendo mobilizado dezenas de milhões de pessoas em todos os estados brasileiros.

periférico, e dos manifestantes que dividem a rua com ele no filme, é exatamente contra a devoração do capital que enxerga a cidade, Rio City, como um parque de diversões dos seus interesses e quer expulsar tudo que não lhe traga lucros. Mas, ao mesmo tempo, Carlos D usa uma figura proprietária de um grande conglomerado de mídia transnacional como avatar para a sua luta – mesmo que de alguma forma transfigurado, o Batman ainda está lá, reconhecível no nome e nos adereços. O Batman canônico, propriedade da Warner Media, é um personagem bilionário que luta pela manutenção do *status quo*. Querendo ou não, ele também é vetor dos ideais neoliberais de limpeza da cidade por capitalistas, muitas vezes em conluio com a polícia. É claro que a jogada de Carlos D é exatamente subverter essa figura, dobrar suas forças para outra direção, iluminando o *pobre* contido em seu nome, e as derrotas que vêm de roldão com a falta de recursos. De alguma forma, então, o Batman Pobre é a própria encarnação desse espaço liminar. Em seu corpo, ele exemplifica as tensões entre o capital e os pobres, entre os interesses comerciais globais e as lutas das populações locais. Nesse contexto, temos o confronto com as forças policiais e a derrota do herói, originalmente sempre invencível.

Assim, Batman Pobre chega à conclusão de que não há herói individual possível. Mas, longe de se isolar a partir dessa constatação, aposta na potência e na alegria das ruas. A própria figura empobrecida do homem-morcego é, em parte, alegre, causa risos, é debochada. Devorando essa figura que também faz parte das estratégias simbólicas do capital, ele a ridiculariza e busca a potência no riso, nas ruas, na coletividade. Batman Pobre conflagra a figura produzida e disseminada pela mídia capitalista global com os efeitos que o capital, em conluio com as forças repressoras policiais, tem sobre populações marginalizadas e periféricas. E é a exploração dessa contradição imagética, que se faz com toda a ironia dos trajes rotos, únicos possíveis para um herói marginal pobre, que nos faz acreditar que Batman pobre participa da tradição antropofágica de se fazer um diagnóstico das relações conflituosas com as linhas do poder e uma terapêutica através do deboche e da violência (NUNES, 2001), usando os restos da cultura massiva como arma.

É numa chave parecida que encontramos outro filme que faz uso de um super-herói para explicitar confrontos com o poder instituído. Dessa forma, continuando nossa análise errática e constelar, nos encaminhamos agora para o final da década de 1960, no auge da

Ditadura Militar, e nos voltamos para um filme marginal. *Hitler III Mundo* (1968), de José Agrippino de Paula, um filme importante para pensarmos nessas operações que atravessam a produção audiovisual brasileira e denotam estratégias de se confrontar com o poder através de suas imagens. Nele, na cena que mais nos interessa aqui, vemos o personagem do Coisa sendo perseguido pela polícia militar no alto de um prédio em São Paulo e, depois de ser dominado por um grupo de PMs, ser jogado num camburão enquanto a população que está na rua assiste à cena.



Figura 1: O Coisa enfrentando a polícia (*Hittler III Mundo*)

A relação que procuramos estabelecer entre esses dois filmes parece bastante evidente, então. Ambos se utilizam da imagem de super-heróis no confronto com a polícia, em ambos os casos os super-heróis são derrotados, denotando certas ideias sobre o cenário político brasileiro de cada época.



Figura 2: Batman pobre é vencido pelo spray de pimenta (*Batman Pobre*)

*Hitler III Mundo* foi filmado em 1968, mas foi exibido pela primeira vez apenas em 1984, devido à censura do regime militar. O filme tem uma trama tênue, não-linear. Nela temos um golpe de estado em um país de terceiro mundo, dado por um ditador inspirado em Hitler. A estrutura é composta por diversos blocos narrativos dissonantes em que, muitas vezes, é possível constatar o diálogo do cineasta com a cultura pop. Esse diálogo se dá principalmente através da utilização de personagens como um Samurai, robôs nazistas, e, mais importante para nós, o Coisa (super-herói dos quadrinhos do *Quarteto Fantástico*) que são jogados num contexto de horror e abjeção ligado ao período ditatorial brasileiro. No filme, o Coisa é, quase sempre, enquadrado por Agrippino de forma com que ele pareça triste, sozinho, deslocado. O personagem da Marvel tem o corpo constituído de pedras, resultado de um acidente espacial que deu a ele e a seus parceiros do Quarteto diferentes poderes. Mesmo nas histórias em quadrinho, e em suas adaptações para outras mídias, o Coisa é um personagem trágico, que sofre por sua aparência monstruosa, não-humana. No filme brasileiro, essa melancolia do personagem é aproveitada para provocar os efeitos pretendidos por Agrippino e ainda elevada a enésima potência através da forma com que o Coisa é filmado, além, é claro, do contexto fílmico e social em que é inserido. Imagetivamente, a câmera dirigida por Jorge Bodanzky, coloca-a ou como grande demais para o quadro, dando a ideia de que ele não pertence ao seu entorno, ou como pequeno demais, como alguém diminuído por suas circunstâncias.





Figura 5: O Coisa na escadaria do prédio (*Hitler III Mundo*)



Figura 6: O Coisa nas ruas de São Paulo (*Hitler III Mundo*)

Sempre com um ar desolado, seja jogando baralho e brigando com seu rival de cartas, ou sozinho em seu apartamento, ou ainda se olhando no espelho e parecendo ter uma crise existencial, as suas cenas nos transmitem uma atmosfera de impotência e tristeza, principalmente perante o horror do regime militar. Esse contexto político é parte de toda a tessitura do filme, aparecendo nos gritos em sua trilha sonora (que é dissociada das imagens, fazendo superposições, montagens de sentidos diversos), na trama de governantes nazistas e jovens rebeldes, nas imagens de mortes e torturas que pululam o filme. Destacamos uma sequência que, também utilizando de figuras da cultura pop (ainda que não super-heróis), demonstra a atitude de absoluto horror e pessimismo do filme em relação à situação política brasileira do final dos anos 60. Trata-se de uma cena de tortura a choque, que nos remete diretamente a filmes de Frankenstein, particularmente aquele protagonizado por Boris Karloff (*Frankenstein*, James Whale, 1931) e amplamente parodiado pela cultura pop. Em um cenário cheio de pequenas explosões e estruturas metálicas aparentes, com um personagem deitado numa espécie de maca, a eletricidade, que originalmente cria o monstro, é usada aqui como dispositivo torturador. Tal apropriação reforça a ideia de uma devoração da linguagem e das imagens pop no contexto abjeto da Ditadura Militar brasileira. Aqui lembramos da “estética do lixo”, estratégia de usar os restos da cinematografia e da cultura de massas estrangeira para criar imagens chocantes, que joguem de volta, na cara do colonizador, a violência de sua dominação<sup>32</sup>.

Então, no contexto da tortura e perseguição policial pelo Estado ditatorial brasileiro que o filme reflete através de apropriações da cultura pop, a tristeza do Coisa, originalmente relacionada a uma questão basicamente individual (sua aparência), se reveste de caráter coletivo. Como forma de dar esse tom carregado ao filme, a montagem enquanto

---

<sup>32</sup> A estética do lixo era um procedimento adotado pelos realizadores do cinema marginal que transformavam as sobras de um sistema internacional dominado pelo monopólio capitalista do primeiro mundo em material para suas obras. Grande parte dos filmes marginais filtra as imagens de Hollywood, dos filmes B americanos, dos novos cinemas europeus através de um contexto periférico, subdesenvolvido, de pobreza material. Seja através de uma estética do improvisado, das imagens sujas e riscadas, da *mise-en-scène* que faz uma colagem de figuras e tipos saídos da cultura de massa em contextos periféricos, das imagens literais de dejetos, lixões, espaços marginalizados da sociedade, etc., essas obras recontextualizavam suas influências globais no Brasil subdesenvolvido. Dizem Robert Stam e Ella Shohat: “Enquanto a metáfora anterior da estética da fome havia tomado como base vítimas famintas cuja redenção se efetuava através da violência, a metáfora do lixo propunha um sentido transgressor de marginalidade, da sobrevivência no interior da escassez, da condenação de sempre ter que reciclar os materiais da cultura dominante. O estilo do lixo era visto como o mais apropriado para falar de um país de Terceiro Mundo que se alimentava das sobras do sistema capitalista internacional”. (SHOHAT; STAM, 2006: 432)

colagem é um dos procedimentos mais importantes dentre os utilizados por Agrippino, na medida em que, além de colocar os personagens pop num país periférico, os faz conviver com outras imagens de mutilação, de tortura, de assassinatos, de sangue etc. São diversas as cenas de corpos arrastados pelos corredores, aos gritos, por exemplo, intercaladas às outras cenas, inclusive do Coisa. Nesse sentido, a fragmentação narrativa, uma vez interconectada pela montagem, tenta dar conta de um horror onipresente no imaginário daquela geração. E ressaltamos também que, na montagem, todo o som do filme, construído após as gravações, é uma das formas utilizadas para dar a tônica desse contexto: sons de soldados marchando, sons guturais, sons de helicóptero, toques de campanha teatral, sons de diversos animais, locuções radiofônicas e televisivas, com funcionamento diegético, mas sobretudo com funções extra-diegéticas, radicalizando em sua proposta uma forma de lidar com o mundo que o cerca.

Assim, no contexto adverso da pobreza e da violência ditatorial, o personagem do Coisa, dotado de força sobre-humana na versão canônica dos quadrinhos, se torna enfraquecido. Ele não tem ímpeto para enfrentar o aparato massacrante das forças policiais a mando do Estado. Agrippino antropofagiza a figura do Coisa, particularmente o imaginário em torno da sua força, para curto-circuitar sua imagem, colocando-o como uma figura triste e patética. As virtualidades do personagem constituído pelas histórias em quadrinhos da Marvel, a forma como esperamos que aja nessa situação, socando os policiais e ganhando a batalha, são subvertidas para que experimentemos outras intensidades a partir da posse dessa figura: como já falamos, a impotência frente ao terror estatal, que é aumentada exponencialmente quando até esse personagem superforte se mostra insuficiente. Depois de tentar lutar contra seus perseguidores no alto de um prédio, a população da cidade o observando da rua, o Coisa é levado arrastado até um carro da polícia. A sequência termina com um plano filmado de dentro do camburão – de alguma forma, é como se toda a cidade estivesse prestes a ser levada para os terríveis espaços de tortura junto com o Coisa.



Figura 7: O Coisa é aprisionado pela polícia (*Hitler III Mundo*)

Assim, tanto Batman Pobre quanto Hitler III Mundo usam os heróis que roubam do imaginário pop global, principalmente estadunidense, para falar de embates com o poder instituído e, de forma mais geral, sobre a situação política do país no momento em que foram feitos. Os heróis aqui não trazem o verniz de glória e sucesso de suas encarnações originais. Quando trazidos para o contexto brasileiro, eles se tornam risíveis ou deprimidos, não podem ganhar contra as forças do Estado em conluio com o capital. Mais que uma apropriação reverencial dos conteúdos pop, essas obras os assimilam como forma de problematizá-los, de travar uma batalha interna com eles, de aproveitar de suas virtualidades, suas potências, o que neles mobiliza nossos afetos, e de usá-los como potencial arma irônica que estabelece e ilumina relações antagônicas através de suas imagens.

Assim, a figura do Batman Pobre é utilizada para criticar as investidas do capital financeiro global no tecido urbano do Rio de Janeiro dos anos de 2010. Já em *Hitler III Mundo*, a figura do Coisa, herói estadunidense, é apropriada em um filme que deixa claro a influência dos Estados Unidos no regime ditatorial brasileiro. Um momento emblemático dessa inextricável relação ocorre quando vemos o Senhor da Guerra (o ditador nazista, com bigode de Hitler, que toma o governo desse país de terceiro mundo) deitado em uma cama, uma suástica no braço e coberto só por uma toalha, e

alguém vestido apenas com a bandeira dos Estados Unidos amarrada à cintura se aproxima e lhe acaricia os cabelos. Literalmente, os Estados Unidos e a ditadura deitados juntos na mesma cama. As duas obras, então, se utilizam da cultura do inimigo para explicitar as complexas relações de poder que se dão nos processos de repressão policial. Ambas reciclam imagens da cultura pop não com o intuito, ou com os efeitos, de apaziguar a experiência histórica, mas sim para produzir curtos-circuitos. Eles buscam criar outras possibilidades de experimentar a História através dos personagens que roubam (ou que tomam posse) do entretenimento capitalista global, articulando outras maneiras de ver e entender o tempo em que estão imersos, delineando desafios e formas de resistências.

Há ainda outro filme que faz operações muito semelhantes, utilizando a figura de um herói para falar da constante opressão das forças policiais brasileiras em relação às suas populações, mas também indicando linhas de fuga através do nomadismo alucinado de seu personagem principal. É assim que, nas esteiras das andanças alucinantes a que aludimos no início do capítulo, encontramos o filme *Superoutro* (Edgard Navarro, 1989). Através do caminhar delirante pela poesia de Castro Alves, pelos emblemas cívicos (como o programa de rádio A Voz do Brasil, os desfiles de 2 julho<sup>33</sup>, o filme *Independência ou Morte*, longa de 1972 dirigido por Carlos Coimbra), pelos símbolos da cultura pop estadunidense e da cultura popular brasileira, o filme e seu personagem informam uma maneira de percorrer a cidade de Salvador, tracejando linhas de fuga em relação às instituições e ao poder coercitivo. Contra o andar em linha reta, o nomadismo circular. O único objetivo de *Superoutro* é o de voar.

Chamemos o personagem principal do filme, interpretado por Bertrand Duarte, também de *Superoutro*. Apesar de os vários indícios que comparecem ao longo da obra (a logomarca do filme do Super-Homem, os cartazes, a música tema do filme, o uniforme falsificado do herói estadunidense etc), é só em sua parte final que se dá a transformação definitiva, ou a errância mais radical do nosso personagem principal.

---

<sup>33</sup> O Dia da Independência da Bahia ou Dois de Julho é um feriado baiano, data cívica comemorativa da expulsão dos portugueses pelos colonos, na “Independência do Brasil” na Bahia. Ainda segundo o Wikipédia, conta “com grande desfile popular juntamente com as imagens do caboclo e da cabocla, reverenciando a força nativa sobre as tropas lusitanas derrotadas em 1823, percorre por várias ruas históricas até o seu apogeu no largo do Campo Grande ou praça Dois de Julho”. (Fonte: Wikipédia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Festa\\_da\\_Independ%C3%Aancia\\_da\\_Bahia](https://pt.wikipedia.org/wiki/Festa_da_Independ%C3%Aancia_da_Bahia). Acesso em: 23 abr de 2022).

Para analisar a apropriação do pop feita pelo filme, principalmente a partir do gesto escolhido para nossa trajetória aqui, podemos agrupar três sequências que se conectam e se desenrolam em três locais distintos da cidade de Salvador: o Cine Glauber Rocha, a Praça Castro Alves e o Elevador Lacerda. São as sequências finais do filme.

A primeira delas começa em frente ao Cine Glauber Rocha, em que os principais elementos de cena são uma baiana acarajezeira e o seu ponto de vista para a entrada do cinema; o encarte de um dos filmes do Super-Homem; e a transformação pela qual passa o Superoutro, que ganha as vestimentas falsificadas a que já aludimos. Aqui a antropofagia adquire seus contornos com riqueza gráfica, pois desnuda-se o próprio procedimento de apropriação que, nessa obra, se assemelha a um transe, uma espécie de possessão ou mutação que atravessa o personagem. Essa transformação começa quando o Superoutro passa em frente ao cinema e vê, dentre as artes de divulgação do filme *Superman*<sup>34</sup>, o encarte do Super-Homem voando sobre a cidade fictícia de Metrópoles. A famosa música tema do longa estadunidense, composta por John Williams, começa a tocar. Superoutro estica seu braço em direção à foto e exclama: “Pássaro da eternidade”. Intercalando-se entre esse plano/contraplano, um cartaz do filme *Independência ou Morte*<sup>35</sup> (Carlos Coimbra, 1972) é apostado. Nele, Dom Pedro II (interpretado por Tarcísio Meira) levanta o braço com o mesmo gestual visto anteriormente, tanto do Superoutro quanto do Superman. No plano de conjunto (entrada do cinema, cartaz de exibição do filme<sup>36</sup>, Superoutro estático com o braço levantado) se sucede uma montagem que dá ao Superoutro, através de uma fusão, os seus trajes assemelhados ao do Super-Homem.

Porém, a fusão, chamemos aqui de uma fusão antropofágica, ainda não está completa. No plano de conjunto, que mais tarde se revela como o ponto de vista da baiana, a visão é outra, a de uma entidade que parece ser Oxumaré<sup>37</sup>, dançando um conto de

---

<sup>34</sup> Essas imagens revelam que a divulgação do filme em questão trata-se de uma continuação da franquia: *Superman II – A Aventura Continua* (Richard Lester, 1980).

<sup>35</sup> Uma visão romantizada do processo que levou à emancipação política do Brasil em relação a Portugal, além de outros eventos como o caso com Marquesa de Santos (Fonte: Wikipedia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Independ%C3%Aancia\\_ou\\_Morte\\_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Independ%C3%Aancia_ou_Morte_(filme))). Acesso em: 16 mar de 2022. A cartela que abre a sequência que analisaremos é um trecho cívico do hino nacional brasileiro: “Não teme, quem te adora, a própria morte!”

<sup>36</sup> É irônico e emblemático que Superman esteja em cartaz justamente no cine Glauber Rocha

<sup>37</sup> Entidade que põe a vida em movimento, representa a mobilidade.

candomblé. Em montagem acelerada, partindo da conhecida música do filme estadunidense, a trilha sonora também se altera, e na tela vemos, sob a trilha do conto, uma oferenda numa encruzilhada, um altar de igreja com cristo crucificado, a estátua de uma outra entidade que participara do desfile de 2 de julho. A baiana se levanta e passa uma pomba em volta do Superoutro que continua com seu braço levantado. Ela solta a pomba e Superoutro abre os braços e grita discursando pela liberdade de seu povo: “Braços fora, soldados, as cortes de Lisboa querem mesmo escravizar o Brasil (...)”. E, novamente, o mesmo cartaz de *Independência ou Morte* e o material de divulgação do filme *Superman*.

A cena de transformação do Superoutro é eminentemente antropofágica, evocando elementos e tempos históricos distintos, cultura popular tradicional e indústria cultural e, para o que mais nos interessa, traz consigo essa apropriação e transformação do personagem principal através da sua relação com a cultura pop internacional. Mas, poderíamos pensar, o Super-Homem original também se transforma, quando é necessário revelar-se à humanidade para salvá-la. Porém, o que ocorre com o Super-Homem, a alternância de sua dupla identidade, não é exatamente uma transformação. Sabemos que, classicamente, Clark Kent torna-se Super-Homem através do gestual de abrir a sua camisa de botão, fazendo o S de Super se evidenciar. Por outro lado, passando por uma ritualística fortemente ancorada na cultura brasileira e baiana, adicionando-se elementos cívicos e de nossa própria cultura cinematográfica, a transformação do Superoutro aproxima-se mais de uma mutação real que o simples ato de despir-se para tão somente revelar uma outra vestimenta por debaixo da roupa, que é uma transformação reversível e conformada em si mesma. Superoutro transforma-se alterado, pois altera o próprio Outro no ato de transformar-se: o Super-Homem, como o conhecemos, ganha seus contornos baianos nesse filme brasileiro do final dos anos 80.

Vale fazer uma divagação a que Outro ou a que Outros o filme se refere. Falando sobre seu próprio filme, Navarro apud FREIRE (2018:16), iconoclasta autoproclamado, afirma que nesta sua obra em particular ele se utiliza intensamente do famoso ícone do cinema: “Ele [Superoutro] pega o Ícone do colonizador e atualiza antropofagicamente colocando aquela coisa do Super-Homem, o libertador, de uma forma irônica pra caralho, que é a coisa do pássaro da eternidade, ‘meu pai me traiu’”. Está aí configurada a tríplice característica da antropofagia enquanto procedimento estético

(metáfora/diagnóstico/terapêutica). Porém, quais mecanismos coloniais repressores ainda atuariam em nossa sociedade, mesmo com a abertura política pós Ditadura Militar? O que as imagens do filme fazem suscitar nesse sentido?

E aqui se inicia a terceira sequência de *Superoutro* que elegemos, a da perseguição policial, a que mais nos interessa. Antes que as forças policiais apareçam nos momentos finais do filme, elas já haviam se manifestado pelo menos uma vez, lá no seu início. Nessa primeira cena, o personagem principal invade um prédio, uma propriedade privada, quebra a sua vidraça e acorda o porteiro. Logo ouvimos o som de sirenes, a polícia chega, e não consegue manter um diálogo<sup>38</sup> com o *Superoutro*, pois esse se põe a declamar e a gritar: “Acorda humanidade”, enquanto os cidadãos dormem. Partindo dessa incomunicabilidade fundante entre o “louco” e a polícia, os policiais o agridem e o levam para o manicômio. Assim, nesse filme o poder policial alia-se ao poder psiquiátrico, à coerção<sup>39</sup> que se exerce em vários níveis nesses espaços estriados que tentam disciplinar um corpo indócil. A vigilância não está apenas restrita ao Estado ou às instituições que o representam, mas assimilada pelos membros da sociedade. Como o vulto do casal que aparece na vizinhança pela janela para vigiar o barulho que se dá na portaria do prédio sugere, “se a função de *Superoutro* é acordar a humanidade, a da polícia, no caso, é ainda de calá-lo e manter a ordem estabelecida” (idem:65).

---

<sup>38</sup> É interessante a observação que Freire (2018:27) faz sobre as falas (diálogos) de *Superoutro*. No filme, não há diálogo propriamente dito entre o personagem e as outras pessoas que aparecem no filme, a não ser nesse momento específico com a polícia, ainda que e exatamente porque a mesma se sente ofendida e agride o *Superoutro*, além de reprimi-lo com o alvoroço causado por suas ações.

<sup>39</sup> Retomamos as ideias trazidas no primeiro capítulo, através de Pierre Clastres (2003), para quem as sociedades ameríndias sul-americanas constituem-se contra o Estado. Para ele, essas sociedades serem sem Estado não seria um traço de um suposto primitivismo, como o pensamento eurocêntrico gostaria de afirmar, mas elas conjuram o aparecimento do mesmo exatamente porque o identificam com o poder coercitivo. Grosso modo, o que se desenha aqui é uma aproximação, ainda que sumária, do pensamento de Clastres com a antropofagia oswaldiana e que, nesse filme em particular, encontra no *Superoutro* essa identificação do Estado como o poder coercitivo que se impõe de forma violenta sobre o sujeito em várias instâncias.





Figura 8: Superroulo tenta se jogar do alto do edifício Lacerda (*Superroulo*)

Voltando às sequências finais do filme, Superroulo, já transformado, toma o cavalo da polícia montada da Praça Castro Alves e, evocando o grito de independência, vai ao edifício Lacerda sob o som da peça romantista “O Guarani”, do compositor Carlos Gomes. Essa cultura letrada e cívica, é constantemente colocada de forma irônica no filme, e aqui, quando vira pano de fundo de uma perseguição policial, deixa bastante evidente a relação que Navarro faz entre o colonialismo brasileiro, encarnado por essa cultura cívica de desfiles de independência, de figuras históricas romantizadas e pasteurizadas, e as forças repressivas policiais do Estado brasileiro contemporâneo e suas perseguições à corpos fora da norma, corpos negros, corpos loucos, corpos pobres. Assim, em montagem alternada, com a trilha do Guarani, dois policiais perseguem o Superroulo que, ao gritar “Abaixo a gravidade”, é mais uma vez espancado pela polícia a cassetete. Como falso final, a tela escurece, e com a cartela “28 de nomlembro”<sup>40</sup> (sic), o que vemos a seguir é uma fusão do rosto do personagem desacordado com seu corpo jogado no chão, ainda no alto do edifício. No momento que a música tema do filme Superman começa a tocar, um espectro sai de seu corpo, se levanta e finalmente alça voo. O corpo físico do Superroulo, já sem o uniforme, esboça se levantar. Enquanto um policial vai tentar amarrá-lo novamente, o outro policial tenta correr atrás

---

<sup>40</sup> Nesse dia celebra-se o dia do soldado desconhecido. A cartela brinca, faz um jogo de palavras com o mês de novembro.

do Superoutro, que começa a voar pela cidade de Salvador, ganhando a Bahia de Todos os Santos, repetindo o gesto de Superman com o punho fechado em riste.



Figura 9: O espectro do Superoutro (*Superoutro*)

O ano é 1988/1989. No Brasil, esse é o conhecido ano da promulgação da Constituição Federal, a dois anos das eleições gerais de 1990. O que Superoutro anuncia é que “o fim da ditadura não quer dizer o fim das repressões” (idem: 66). O filme que começa com uma perseguição policial acaba com uma nova perseguição. Ainda que o nomadismo circular do personagem propicie o tracejar de suas linhas de fuga, a cidade é um lugar de opressão, da violência sistemática do Estado brasileiro. Podemos evocar aqui o filme *Hitler III Mundo* pois, assim como o personagem do Coisa que subiu no alto de um edifício em São Paulo, dando indícios de que poderia se jogar de lá<sup>41</sup>, o Superoutro também sobe no alto do Elevador Lacerda para alçar seu voo.

---

<sup>41</sup> “Em outro exemplo, esse acaso influi no próprio ambiente do filme. Em uma das sequências finais de *Hitler*, o Homem de Pedra está no alto de um prédio no centro de São Paulo. Para chamar a atenção da multidão que por ali passava e criar um verdadeiro *acontecimento*, a equipe de filmagem começou a apontar para o alto e dizer que o homem iria se jogar do edifício. Com a movimentação, a polícia surge. E, especialmente naquele momento em que o AI 5 acabava de ser decretado, a presença da polícia significava prisão. Entretanto, após um convite, para surpresa da equipe, os policiais concordaram em participar do filme. Dessa forma, aqueles policiais que lutam e, depois, capturam o Homem de Pedra são, de fatos, policiais.” (FREIRE, 2021:n.p.). “Esse caráter performático de intervenção no espaço cotidiano é tão forte no filme que vale a pena aqui um depoimento de Bodansky: nos extras ao DVD de *Hitler* ele confessa que, ao realizar do interior do camburão o plano onde *O Coisa* é preso, quando os guardas fecham a porte, ele não sabia dizer se era apenas parte da encenação ou se eles (da equipe) estavam, de fato, presos. Algo desse “nó na garganta, dessa porção indecidível entre o real e o ficcional, impregna todo o filme (MORAES, 2011:136).

Podemos pensar também no uso intensivo e subversivo que Superoutro faz de diversas propriedades. À propriedade privada do edifício depredado e perturbado no começo do filme, podemos aliar também a loucura como uma propriedade comum que nos é tolhida: “Para uma sociedade transformada, é necessário a recuperação política da loucura e dos sonhos. Talvez seja essa a propriedade reivindicada no filme: a loucura, o sonho, o orgasmo” (idem:54). Por fim, a propriedade intelectual. Ao analisar o filme, Aterives Maciel Jr (2017:33) menciona o uso político da língua menor<sup>42</sup> no Superoutro, citando a literatura menor de Kafka, como lida por Deleuze e Guattari (2003). No nosso caso, impossibilitado de usar a propriedade intelectual de forma oficial, e operando “por dentro” de um filme que já era sucesso de bilheteria, o Superoutro também não seria atravessado por esse devir minoritário? O Super que advém da loucura, do devaneio de vencer a lei mais natural da existência terrestre: abaixo a gravidade!

Assim, esse gesto que aqui constelamos, esses três momentos, em três filmes, de confronto entre a polícia e super-heróis antropofagizados, nos ajudam a cartografar esse fato que subjaz a toda análise antropofágica possível: os rastros, os vestígios coloniais que são parte do tecido social brasileiro e que sobre determinam relações institucionais e pessoais, que atravessam nossas vidas políticas e afetivas. A polícia, nesse contexto, é um dos avatares contemporâneos mais violentos dessa herança maldita, matando corpos negros, ignorando o sofrimento de mulheres e pessoas LGBTQIA+, perseguindo toda a forma de corpos fora das normas instituídas, e, ao mesmo tempo, tão pronta para defender a propriedade privada. Nesse contexto, nas três obras analisadas, o gesto heroico desaparece ou se arrefece. Seja diante da contingência ou da incontingência, a exemplo do desequilíbrio com as forças policiais, esses personagens e os gestos que eles engendram estão distantes do contexto super-heroico e canônico que os originou. Eles perdem a batalha, principalmente porque essa não pode ser uma luta individual. Mas eles também, acreditamos, vislumbram algumas saídas. Nas três obras há a

---

<sup>42</sup> Segundo Alterives Maciel Jr (2017:33): “(...) quando falamos de um filme menor, ou do cinema menor de Edgard Navarro, buscamos uma aliança estratégica com as artes construídas como meios de expressão para procedimentos que enaltecem o devir, inventando saídas absurdas dos procedimentos razoáveis e opressores. Um filme menor é produto de uma minoria que entra em devir. Ele é, com certeza, o devir minoritário de um solitário que expressa para todos, e igualmente para ninguém, a necessidade de fugir da opressão pelo traçado de uma linha de fuga animada por um delírio celeste. Filme menor é um uso menor que um criador faz dos procedimentos de minorias para dar a um excluído a voz e a potência do devir minoritário. Nesse sentido, O Superoutro é o ser minoritário por excelência, o desastre e o desespero de uma potência cômica que se apossa da tela de cinema”.

ocupação da rua, por exemplo, do espaço urbano, tão disputado por forças múltiplas, pelo capital e por populações marginalizadas, pelo Estado e pelos bandos minoritários. Mesmo que se perca, no coletivo das ruas há algum tipo de possibilidade. Ou, como em SuperOutro, a linha de fuga da loucura, do delírio – contra a lógica das instituições, o alucinante sem-sentido dos sonhos.

Essa constelação errática pega os vestígios da história do nosso país, aqueles fatos que os vencedores tentam ignorar, e os abrem, no confronto: Batman Pobre cita Canudos, Superoutro faz joça dos discursos sobre a Independência, Hitler III Mundo escancara as insidiosas relações entre Estados Unidos e Brasil durante a Ditadura (além de retratar a tortura). Com suas vestimentas precárias (sacos de lixo, espumas, isopor, tudo que é resto e faz parte da estética periférica desses personagens), os nossos heróis devorados e transformados performam pelas ruas de suas cidades, chamam a atenção dos transeuntes, trazem o mundo para dentro de suas imagens. Antropofagicamente, há luta e absorção, no mesmo movimento; a apropriação desses heróis é, em si, um signo de tensão, onde não há uma resolução única, talvez mesmo nenhuma. Entre o que se absorve de suas características canônicas – o imaginário reconhecível pelo público, a sua capacidade de batalhar contra inimigos (não importa se perdendo ou ganhando, o fato de que lutam) – e o que se critica ou faz joça – o individualismo, a dominação de nossas subjetividades, a sua relação com o capital –, está a potência desses gestos. Não em uma resposta pronta, mas nas questões que esse gesto levanta e que aqui tentamos, erraticamente, constelar.

### **3.2.2 Gesto 2: (re)existências *queer***

O gesto sobre o qual nos deteremos agora atravessa quatro obras que escolhemos para a nossa segunda constelação errática: é a apropriação de super-heróis como estratégia para articular vivências *queer* brasileiras nas múltiplas telas em que se apresentam. As formas de se fazer isso, os efeitos pretendidos e alcançados por essas obras, são diversos. Assim, *Vando Vulgo Vedita* (Andréia Pires e Leonardo Mouramateus, 2017) é um curta-metragem cearense, *X-Pocs* (Universo Poc, 2018), uma série de vídeos do Youtube produzidos por um grupo do Pará, *Batguano* (Tavinho Teixeira, 2014), um longa-metragem paraibano, e *Inferninho* (Guto Parente e Pedro Diógenes, 2018), um longa-metragem do Ceará.

É interessante notar, de princípio, que todas essas obras foram produzidas durante a década de 2010. Não acreditamos que isso seja um problema metodológico: se estamos falando de uma abordagem trans-histórica, que busca os vestígios antropofágicos onde eles estão e faz relações entre eles, não nos importa que o passado abordado seja recente. Mas cabe uma breve reflexão sobre essa concentração cronológica nos últimos dez anos, mesmo que análises estritamente históricas não sejam o objetivo dessa pesquisa. Pois nos parece inegável que tal característica seja um reflexo do crescimento de produções com temática e/ou realizadores e/ou performances de pessoas LGBTQIA+ nos últimos anos. Aqui cabem algumas ressalvas, no entanto: não estamos elencando qualquer obra *queer*, mas aquelas que se apropriam de super-heróis em suas imagens, o que obviamente reduz bastante a quantidade de filmes dentre os quais podemos fazer nossas escolhas. Também, de forma talvez arbitrária, decidimos por privilegiar filmes que de fato abordem temáticas e personagens LGBTQIA+. Se pensarmos o conceito de *queer* para além da orientação sexual, como de fato o encaramos, poderíamos alargar, pelo menos um pouco, o nosso leque de possibilidades. Pois, na teoria *queer*, o termo “tem mais a ver com a atitude, geralmente em caráter desafiador daquilo que é instituído como o aceito pela sociedade” (LOPES; NAGIME, 2015:14). A teoria *queer* aborda objetos e subjetividades que vão contra a norma instituída, a heterossexualidade compulsória e os binarismos sufocantes da sociedade patriarcal.

Nesse sentido, talvez pudéssemos incluir em nossa constelação filmes como *A Mulher de Todos* (1969), dirigido por Rogério Sganzerla, em que acompanhamos as aventuras de Ângela Carne e Osso, interpretada pela grande atriz Helena Ignez, em uma ode à liberdade sexual da mulher, interrompida apenas pela figura de seu marido, Dr. Fritz, dono de um truste de histórias em quadrinhos no Brasil, uma figura caricata e vilanesca, ao estilo das histórias em quadrinhos de super-herói. O personagem de Ângela, ainda que não uma apropriação de uma super-heroína em si, tem que enfrentar o super-vilão patriarcal que é o seu marido, e seu corpo livre poderia ser lido como uma negação da norma vigente e, portanto, de alguma forma *A Mulher de Todos* também poderia ser enquadrada como uma obra *queer*. Ou ainda *Meteorango Kid – Um Herói Intergaláctico* (André Luiz Oliveira, 1969), ainda que seja um filme sobre um homem cis heterossexual, em sua recusa em relação à temporalidade e aos espaços da família heterossexual poderia ser lido por essa lente, particularmente a cena em que, vestido de

Batman, o personagem principal, Lula, mata a figura burguesa e autoritária representada por seu próprio pai. Como nos diz Eryl Vieira Jr sobre essa lente *queer*, ela seria “um modo de enxergar o mundo e os filmes a partir de nossas experiências, imaginários e desejos, e através da qual que nos apropriamos de produtos originalmente não-endereçados necessariamente ao público LGBT para compor uma parte significativa do repertório cultural *queer*” (VIEIRA JR, 2021:41).

No entanto, como já dissemos, resolvemos escolher filmes que lidam diretamente com questões e personagens lésbicas, gays, bissexuais, transsexuais, *queer* etc. Por isso, e pela limitação fundadora dessa pesquisa, que seja a apropriação de personagens pop super-heroicos, acabamos centrados em obras da década de 2010, em que, como também diz Vieira Jr, foi inegável o crescimento e diversificação dessa produção, “trazendo a esse cinema uma série de novas inflexões de gênero, raça, orientação sexual e classe social no que tange às temáticas, pontos de vista e imaginários” (VIEIRA JR, 2021:42). Então, é nesse espaço de 10 anos, na verdade até menor se contarmos que as obras aqui elencadas vão de 2014 a 2018, que vamos encontrar uma produção brasileira que devora as imagens de super-heróis para dobrá-las dentro de um imaginário *queer*, não heterossexual, não-normativo.

Iniciemos nossas análises por Vando Vulgo Vedita. O filme começa com um grupo de jovens chegando a um salão de beleza. Todos pintam os cabelos de loiro, em homenagem a Vando, figura misteriosa que só conheceremos adiante. Mas as madeixas platinadas também têm relação com *Vegeta* (conhecido como Vedita), personagem de Dragon Ball Z que, como outros na série, tem os cabelos clareados quando ganha ainda mais força. Logo mais no filme, uma cena de Dragon Ball Z é exibida na TV e dois personagens a encenam simultaneamente. A violência do desenho resvala na violência dos personagens do curta, que, brincando, se machucam, deixando marcas e sangue no rosto de um deles. A violência é algo que sempre parece rondar os corpos *queer*, o medo de apanhar, o medo da homofobia, o medo da morte. Aqui, a partir da briga entre os dois personagens, ela comparece como cotidiana e ainda mediada pela cultura pop, pela cena que passa na TV e que eles emulam. Assim, temos duas relações imediatas com os personagens pop que são devorados pelo filme: por um lado, um fortalecimento coletivo, a pintura dos cabelos como modo de buscar forças perante uma tragédia (que descobriremos no final do filme), uma maneira comunal de fazer isso; por outro, a

relação com a violência, que é presença constante no desenho animado, recheado de longas cenas de luta que às vezes duram episódios inteiros, e que também ronda as vivências LGBTQIA+ num dos países com maior número de mortes violentas dessa população do mundo (principalmente de transsexuais). O universo do herói Goku e sua jornada são, então, dobrados para dar estofamento para essas complexas relações entre resiliência e agressão, entre as existências *queer* e a necessidade de resistência, mesmo que não se queira viver resistindo.



Figura 10: Amigos de Vando pintam os cabelos de loiro (*Vando vulgo Vedita*)

Sobre apenas ser *queer* e existir, temos belos momentos no filme. O grupo de amigos vai para uma praia em Fortaleza, onde brincam, seus corpos quase indiferenciados nas danças e correrias e beijos. A cultura pop comparece durante quase todo o filme e não só a partir de Dragon Ball. Dois meninos parodiam a clássica cena de *Titanic*, na proa de um barco. Um outro faz *mash-ups* do hino nacional com Michael Jackson e Britney Spears. A cultura pop, assim, parece permear toda a experiência *queer* desse grupo. Os cabelos loiros de Vegeta, tirado do universo heroico de Goku, fazem os corpos *queer* desses jovens se misturarem, mesmo que mantendo suas individualidades. A cultura pop, dessa forma, é constitutiva desse corpo coletivo cheio de desejos, de vida. Podemos falar que o tom loiro de seus cabelos é um marco visual do que o autor espanhol Paul Preciado (2011) vai chamar de multidão *queer*. Pensando nas potências políticas dos corpos e identidades dos anormais, Preciado nos diz que o corpo da multidão *queer* vai procurar desterritorializar o espaço corporal (e urbano) hétero, resistindo às normalizações e essencializações de gênero. Não repousando sobre uma

identidade naturalizada de homens e mulheres, nem apenas por uma definição de práticas sexuais entre hetero e homossexual, a política da multidão *queer* repousa sobre uma multiplicidade de corpos que resistem contra os poderes que definem o que é normal e anormal. Nesse sentido, ele diz: “não existe diferença sexual, mas uma multidão de diferenças, uma transversalidade de relações de poder, uma diversidade de potências de vida. Essas diferenças não são ‘representáveis’ porque são ‘monstruosas’” (PRECIADO, 2011:18). Monstruoso como o Vampiro Sexual, música cantada pelo grupo *queer* nas águas da praia cearense:

Eu vou chegar ali no poste e vou dizer pra escuridão: me camufla ali vem um ladrão  
O cara vem do outro lado da rua, eu faço o que? Eu faço o quê?  
Eu faço logo a chuca e digo: meu filho, pode comer o meu cu, tá tão limpo que você não tem a cara de pau de chegar aqui pra me assaltar  
Eu que quero o seu dinheiro e o seu pau bote pra fora que eu vou te chupar até você morrer você vai ficar pagando as minhas contas  
Pagando as contas dele, você vai pagar as contas dele enquanto ele lhe chupar  
Vampiro sexual, Vampiro Sexual

Como na relação do curta com o universo de Dragon Ball Z, na letra da música há tanto a ameaça de violência (o assalto na noite urbana) quanto uma subversão *queer* (a bicha que supostamente seria assaltada passa a vampirizar o ladrão a partir de suas habilidades sexuais). E a violência logo chega na tessitura narrativa do filme também. Enquanto ainda cantam a música, a imagem dos jovens na praia se funde com outros dois rapazes se beijando, em outro lugar. Aí finalmente conhecemos Vando e o seu destino. De cabelos loiros, ele se despede do namorado e começa a pixar um muro. Um grupo chega então e começa a achacar o jovem, se reunindo de forma violenta em torno do rapaz. Eles são os mesmos corpos que estavam na praia, ainda que sejam obviamente outros personagens. O corpo do filme é um só e é múltiplo, não reduzível, atravessado de prazeres e violências. Eles pintam o rosto do jovem com o *spray*, o fazem engolir a tinta, enquanto gritam coisas como “fala que nem viado”. Mas logo, na próxima cena, outro corpo, outro Vando(?), corre pela rua e balança a lata de *spray* nas mãos. O corpo resiste e continua pintando a cidade. Por fim, o grupo de amigos reaparece junto com os créditos. Eles riem. Vando pode ter morrido, pode nunca ter existido, mas ele sobreviveu em seus cabelos loiros, assistindo Dragon Ball e comendo mugunzá.





Figura 3: Corpos *queer* cantam vampiro sexual (*Vando vulgo Vedita*)

Encontramos uma outra experiência *queer*, bastante diferente e ao mesmo tempo com similaridades, em X-Pocs, uma série de vídeos publicados no YouTube por um grupo de amigos paraenses intitulado Universo POC. POC é uma gíria LGBTQIA+ geralmente utilizada para se referir à pessoas gays afeminadas, sendo uma onomatopeia que representaria o barulho do salto alto batendo no piso quando uma poc caminha montada. O universo dos X-Pocs, assim, nos parece perfeitamente encapsulado por essa expressão. Uma paródia dos X-Men, o grupo de super-heróis mutantes da Marvel, X-Pocs tem dezesseis vídeos publicados no canal do Universo POC, divididos por quatro diferentes temporadas, tais quais as das séries de TV ou de desenhos animados.

Para essa tese, focamos nos três vídeos que compõem a primeira temporada, chamada “Jean Gay x Faísca”, uma livre adaptação da famosa saga da Fênix Negra, publicada nos quadrinhos pela primeira vez em 1980 e adaptada duas vezes para o cinema (nos filmes X-Men: *O Confronto Final*, de 2006, e X-Men: *Fênix Negra*, de 2019) e duas vezes para desenhos animados televisivos (*X-Men*, de 92, e *Wolverine e os X-Men*, de 2009). A apropriação POC dos mutantes é principalmente calcada na versão do primeiro desenho animado, que passava constantemente na programação matutina da TV Globo durante a década de 1990 até os anos 2000. Nos vídeos analisados, é possível ouvir a música de abertura do desenho e até a voz da dubladora da personagem Jean Grey, aqui reinterpretada humoristicamente como Jean Gay.

À Jean Gay, somam-se, nos vídeos, outros personagens cujos nomes/palavras fazem referência ao universo pop LGBTQIA+: Cipoc (Ciclope), Velha (Professor Xavier), Pockerine (Wolverine), Faísca (Tempestade), Chupona (Vampira) e Panni Kitty (Lince Negra). O tom de toda a série é paródico, com um humor completamente baseado nas vivências *queer* de uma cidade que, mesmo metropolitana como Belém, está numa região considerada periférica, dentro de um país considerado periférico. O cenário em que se passam os três vídeos é claramente a garagem de uma casa. O figurino de Faísca, a adaptação da Tempestade, é feito por um lençol branco que cobre seu corpo e por uma camisa de botão branca que faz as vezes da icônica cabeleira da personagem original. Já os cabelos ruivos de Jean Gay são conquistados através uma camiseta vermelha. Ambas as imagens lembram ao público LGBTQIA+ que assiste aos vídeos (provavelmente com mais força para as populações gay e trans) das brincadeiras de infância, os panos e tolhas transformados em vestidos, em perucas. O Cérebro, máquina utilizada pelo professor Charles Xavier (aqui chamado de A Velha) para ampliar seus poderes psíquicos, é o capacete de uma moto. Todos esses elementos dos vídeos, cenário, figurino, objetos cênicos, são ao mesmo tempo marcas da precariedade da produção e escolhas humorísticas conscientes. A partir das limitações materiais, o humor como possibilidade de criação e expressão de si e de seus corpos.

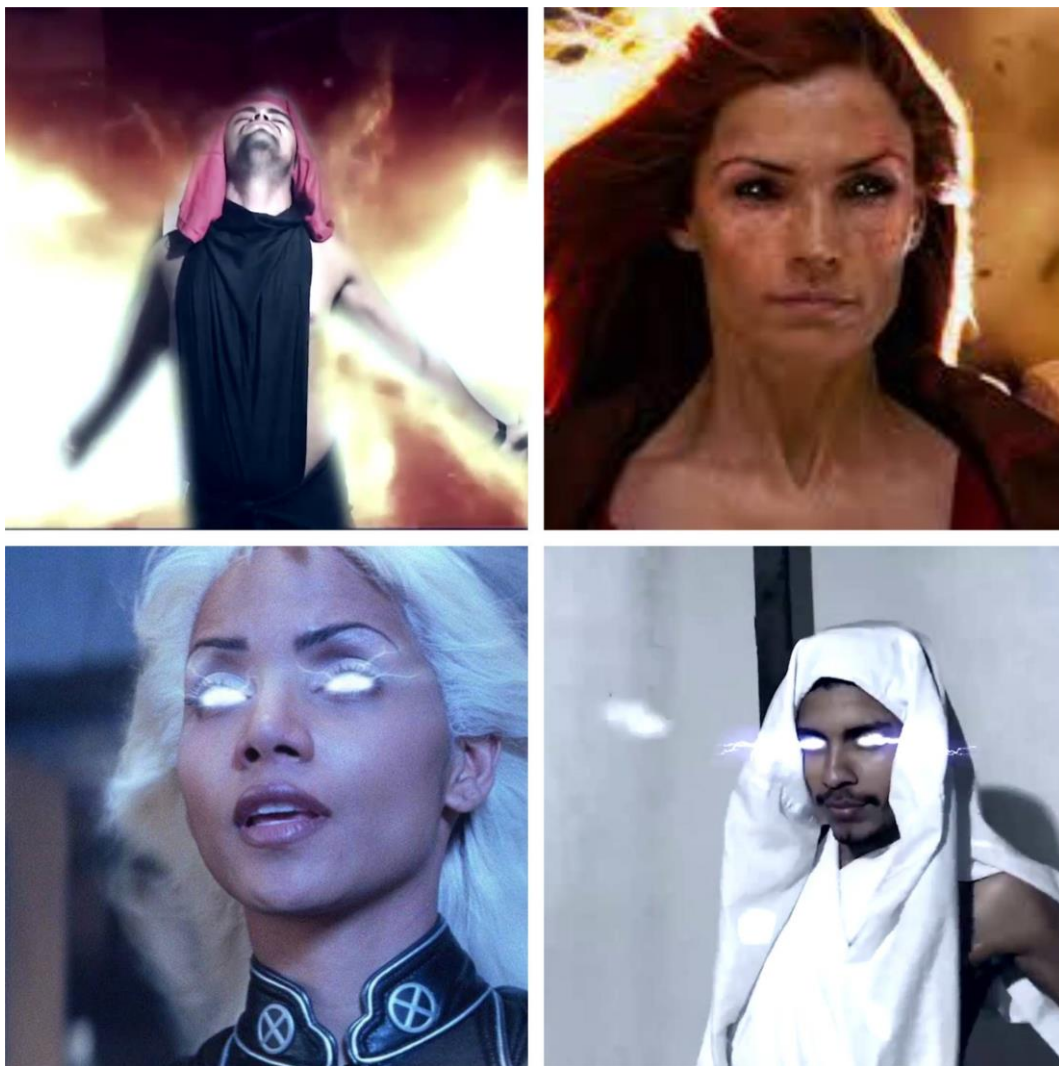


Figura 4: Da esquerda para a direita em sentido horário - Jean Grey (*X-Men: O confronto final*), Jean Grey (*X-Men: O confronto final*), Faísca (*X-Men: O confronto final*) e Tempestade (*X-Men: O confronto final*)

Os diálogos dos vídeos são, por sua vez, completamente imersos nos palavreados específicos da comunidade LGBTQIA+ brasileira, de forma geral, e belenense em particular. A trama da temporada não tem tanta importância para além do que possibilita em matéria de paródia e diversão, mas, como dissemos, de forma geral se baseia na saga da Fênix Negra, em que a personagem telepata Jean Grey é tomada por uma entidade cósmica chamada Fênix e se torna extremamente poderosa, perdendo suas balizas morais e cometendo até um genocídio. Em X-POCS, a Jean Grey, então, se torna na Galinha Vermelha, e os três vídeos são uma luta dela com a Faísca, o Cípor e a Velha. É na luta entre Jean e Faísca que temos deliciosos diálogos como esse:

Jean Grey: “Ah bixa, se ligue, a senhora acha que essa brisa vai bagunçar meus cabelinhos?”

Faísca: “Bixa, eu sou caralhentíssima! Então segura essa, Charmander!”

Jean Gay: “Ah viado! A senhora acha que vai me acertar com esse cubinho de gelo, bixa? Melhore!”  
Faisca: “Te deu com meu ekê, mana? Segura agora, fuleira!” (OBRA, Minutagem)

Aí, temos um uso muito evidente do chamado pajubá, uma variação linguística do português que começou a ser usado nos anos de 1960 entre travestis candomblecistas, sendo “uma variação linguística de gênero, sexualidade e classe com origem no contato do iorubá e do nagô falados naqueles espaços de prática de religiões de matriz afrobrasileira com o português brasileiro” (GOMES JR, 2021:307). Para os pesquisadores que estudam essa forma de comunicação tipicamente brasileira, travesti, viada, *queer* (ou cuir), ela se estrutura como um mecanismo tanto de proteção (uma codificação que escondia os significados das palavras para aqueles que não pertenciam ao grupo) quanto “de subversão na elaboração linguística de uma identidade de grupo, subjetividades individuais, resistências sociais e no confronto com as normas binárias de existência socialmente impostas” (idem). O pajubá é, então, a expressão de uma maneira de existir no mundo que confronta binarismos, a heterossexualidade compulsória, e cria uma linguagem própria para isso. Nos lembramos aqui do multilinguismo de Glissant (2021) a subversão da língua única a partir de uma estética da relação, aqui entre o português e o iorubá e o nagô. Em X-Pocs esse encontro também se dá entre o pajubá e a linguagem pop dos super-heróis. A imagem dos X-Men é utilizada como forma de expressar essa subjetividade *queer* que também é atravessada pelo entretenimento pop global.

E não é à toa que os X-Men sejam os avatares pop desse encontro poc. Enquanto discurso, o grupo sempre foi portador de valores de defesa da diferença. Sendo uma minoria odiada no mundo da Marvel, os mutantes sofrem enorme preconceito. A identificação de grupos minorizados com esses personagens é notória, e as leituras dessas histórias como metáforas de saída do armário, de homofobia, da luta dos negros pelos direitos civis estadunidenses, entre outras, abundam. Ao mesmo tempo, no entanto, a presença real de minorias no grupo demorou um pouco mais para acontecer: a primeira mutante negra, Tempestade, só ingressou nas histórias em 1975, 12 anos depois da criação do super-grupo, e o primeiro personagem principal que se revelou gay, o Homem de Gelo, só foi tirado do armário em 2015! Assim, é a partir das brechas, dos buracos na língua oficial, que seja a língua corporativa da Marvel (não nos

esqueçamos, propriedade da Disney, empresa famosa por seus valores “familiares”), que os criadores de X-Pocs incorporam possibilidades outras, possibilidades para eles e os personagens existirem em outros registros, escancarando sentidos que, mesmo hoje, são mais alegoria e projeção dos fãs do que realidade (o caráter *queer* dos X-Men, dado mais a partir de sua recepção do que das obras em si). Fazendo corpo e subjetividade com esses personagens, os integrantes do Universo Poc dobram, devoram, o conteúdo proprietário e o transformam (o pajubizam) enquanto se transformam também, ganhando notoriedade na internet a partir de suas paródias. Desse encontro, se pensarmos com Glissant sobre o que se diz da relação, temos a afirmação de uma existência poc, uma existência bixa, afeminada, pobre, irônica. Como em Vando Vulgo Vedita, as imagens de heróis dão corpo a essa expressão, ajudam a criar esse corpo múltiplo, essa multidão *queer*.

É em outra chave, menos paródica e divertida, que o universo dos super-heróis é devorado por Batguano. Afinal, esse é um filme distópico. Aqui o futuro do mundo já não deu certo. Há uma peste que é transmitida pelas fezes de morcegos e, ao mesmo tempo, os morcegos estão sendo contaminados pelas fezes de humanos, especialmente dos mendigos. A previsão é de que até metade da população esteja infectada, um cenário catastrófico em que as chances de sobrevivências variam de 5 a 10% num processo que os especialistas denominam de suspensão temporária do Ocidente, onde as bananas são vendidas a preço de ouro. Feito antes da pandemia de COVID-19, o filme de alguma forma antecipa um sentimento geral de abatimento que o começo da década de 2020 parece carregar. Não que acreditemos num dom premonitório do filme, é claro, mas na sua capacidade de explorar os devires da época em que foi produzido e criar uma realidade própria que se mostrou particularmente apta a captar o chamado “espírito do tempo”. Assim, no filme Batman e Robin vivem isolados, com medo da perseguição à figura do morcego, à espera do Batfone tocar, pois é possível que o braço de Batman – herói amputado – seja leiloado para a Paramount norte-coreana. Nessa gênese de contaminação mútua, a história do casal vai sendo contada aos poucos. História que, na verdade, é múltipla. Pertence aos múltiplos Batman existentes – e de toda cultura de que faz parte. Podemos dizer que os personagens aqui não saíram de um universo exclusivo, mas são como uma síntese disjuntiva de diversas encarnações do homem morcego e seu companheiro. Ao longo do filme, o protagonista convive com as outras aparições de Batman: um boneco que faz parte da decoração, o seriado passando na TV, fotografias e

souvenires etc. O tom cansado do personagem, o clima distópico do filme, em que Robin coça um braço de Batman que não existe, dirige um carro que não anda e refere-se ao passado como se de fato fossem a dupla dinâmica do seriado da TV, fazem parecer que se trata de um personagem esgotado – não há mais futuro para ele, ele já foi usado demais, a sua casa é cheia de memorabilias inúteis de um passado glorioso, mas deixado pra trás.

Assim, entre os filmes aqui analisados, nos dois gestos, Batguano parece ser o filme que mais se engaja com a proliferação de usos audiovisuais dessa propriedade intelectual heroica. Menos em relação à multiplicação das poses pelo público em geral, e mais ao cansaço de uma PI que já participou de pelo menos 10 filmes *live-action* entre 1989 e 2022, além da série de TV dos anos 60, desenhos animados para a televisão e para o cinema (os filmes do Batman Lego, por exemplo), séries de TV que exploram o universo do herói (mesmo que ele não participe, como no seriado Gotham), entre outros. Apesar de o seriado dos anos 60, com Adam West, ser a fonte citada diegeticamente de onde saíram os personagens, podemos dizer que eles não se originaram só desse universo. Como afirmamos, esse Batman convive com muitas outras aparições de Batman. E a elas ainda se somam toda uma vida cultural que emanam dos objetos que os cercam: o leite de rosas, a máscara do Minotauro, a TV, as plantas, os animais (macacos, plantas, cobra, pássaros, corvo etc), o couro da bota e da jaqueta. Tudo remete a essa dupla dinâmica, mas também ao sexo, ao deboche, à violência, à filosofia e ao cinema. Até os traços aristocráticos e sofisticados do Batman de Batguano, bicha velha, cacura (para usarmos o pajubá) não provém apenas do universo cristalizado da DC, mas de toda uma história cultural em torno dos gays idosos, pois a verdade é que os personagens vivem sob uma estética posseira, afirmando as dores e delícias de suas existências *queer*.

Há também, inegavelmente, o cansaço desse personagem, patente durante o filme. O uso extremo da sua imagem (multiplicada) como produtora de lucro para uma grande corporação midiática parece ser um dos panos de fundo para esse esgotamento, aliado à falta de perspectiva de uma pandemia e a perseguição que os personagens sofrem, que é também a perseguição à sua forma de viver, enquanto homens gays velhos, enquanto um casal de homens que vive sua vida entre orgias, festas e liberdade. A distopia, então, está também no conservadorismo exacerbado da sociedade brasileira, outro pano de

fundo explorado pelo filme que se mostra particularmente visionário quando observado pelos olhos do presente (e que Tavinho Teixeira iria explorar ainda mais no seu filme *Sol Alegria*, de 2018, dirigido em parceria com Mariah Teixeira, em que o Batman de Batguano faz uma breve aparição). Onde Batguano encontra seu limite, sua linha de fuga, é na contraditória liberdade que a distopia traz ao personagem. Pois, impossibilitado de ser o herói do passado, ele não precisa mais se circunscrever ao universo cristalizado da DC, da Time Warner ou qualquer outro. Batman e Robin estão livres para afirmar a “delícia de existir”, na carne e na crueza da vida e dos objetos que os circundam, deixando suas marcas, seus desejos, contaminando-se mutuamente. Eles dançam, riem, trepam, fazem filmes pornô. Ao afirmar um esgotamento do personagem, talvez mesmo o esgotamento de ser tão utilizado comercialmente, o filme também o liberta da simples citação.

Nas primeiras cenas do filme já comparece a expressão dessa libertação do personagem de suas amarras canônicas, proprietárias. Enquanto Batman faz sexo oral em uma figura caracterizada como um Minotauro acidentado e ensanguentado (cena de um filme pornô que o Batman está dirigindo), Robin caminha por um matagal para fazer pegação, conhecida prática gay de se ir a um local, normalmente ermo, para fazer sexo com pessoas desconhecidas. A trilha sonora melancólica dessa cena remete a outro filme *queer*, *Morte em Veneza* (Itália, Luchino Visconti, 1971). Robin, então, caminha em câmera lenta ao som da trilha, encontrando corpos parcialmente desnudos e desejáveis, flertando como se estivesse deslizando na escuridão do matagal. Uma cena do ponto de vista do personagem o faz encontrar olhares com aquele com quem vai se pegar, esfregando-se, trocando beijos e lambidas. Até o momento em que o rapaz tenta tirar a sua máscara, ao que Robin reage de forma agressiva e é igualmente agredido. O filme celebra essa liberdade sexual e não monogâmica da vivência *queer*, porém não sem expressar as dificuldades inerentes a essas formas de se relacionar. A própria relação entre Batman e Robin, o amor de décadas que aqui pode se materializar livremente, não como piada homofóbica ou como paródia, mas como realidade fílmica expressada ao longo de Batguano, é cheio de pequenas brigas, implicâncias antigas típicas de relacionamentos duradouros. O que não significa que não exista alegria e diversão nesse encontro, como expresso, por exemplo, na cena em que Robin faz uma performance sensual ao som da música *Encantado*, de Ney Matogrosso, figura importante do imaginário *queer* brasileiro e para quem o filme é dedicado. Assim, apesar do tom

nostálgico presente em todo filme, especialmente através do personagem do Batman, Batguano faz questão de celebrar a alegria da existência *queer* desses heróis esgotados, mesmo vivendo nesse futuro distópico, que tanto se assemelha ao nosso presente.

Por fim, fechando nossa segunda constelação errática, temos *Inferninho*, um longa-metragem cearense de 2018, cuja trama se desenrola numa boate com o mesmo nome que o título do filme. Trata-se de um estabelecimento obviamente empobrecido, como podemos observar através da cenografia e direção de arte: as paredes manchadas, as típicas mesas dobráveis de ferro, aqui enferrujadas, as pilhas de engradados de cerveja nas paredes. Tudo muito familiar para quem já frequentou botecos Brasil afora. O lugar é propriedade de Deusimar, uma mulher trans que sonha em viajar pelo mundo, em conhecer o que está fora daquele espaço pelo qual é responsável. É na ambivalência desse espaço que mais nos interessamos: seus frequentadores são obviamente pessoas *queer*. E são eles, os figurantes desse filme, que estão travestidos com figurinos de super-heróis e outros personagens de seus universos. São vários: Mulher-Maravilha, Super-Homem, Homem-Aranha, Mulher-Gato, Coringa, Wolverine, Surfista Prateado. Ainda que eles sejam apenas pano de fundo para os acontecimentos da trama, nem sequer tenham diálogos durante o filme, acreditamos que a sua aparição nos planos da boate nos traz sentidos importantes que merecem ser analisados e que, portanto, colocam *Inferninho* dentro dessa constelação errática que aqui configuramos.





Figuras 5: Super-homem, Mulher-maravilha e Wolverine dentre os frequentadores do Inferninho (Inferninho)

Caracterizados com símbolos icônicos dos super-heróis (na maioria das vezes os seus trajes), mas de maneiras obviamente precárias, esses figurantes, além de participarem de um ambiente marcado pela existência *queer*, também incorporam eles mesmos essas vivências fora dos padrões de gênero, tornando-se parte fundamental do clima que o filme quer imprimir ao Inferninho. Assim, a Mulher-Maravilha têm bigode e a Mulher-Gato é uma pessoa trans ou crossdresser namorando o Coringa. Eles são vistos na maior parte do tempo bebendo, muitas vezes já bêbados, sentados nas mesas do bar, alguns parecendo cansados, outros enamorados. Através desses figurantes, e de personagens como a própria Deusimar, o Coelho que é seu garçom, o marinheiro Jarbas que dá o pontapé inicial da trama e outros, podemos considerar Inferninho como um espaço *queer*, dentro das proposições teóricas de Jack Halberstam, para quem “espaços *queer* se referem às práticas de fazer lugar (...) nos quais pessoas *queer* se engajam, e que

também descreve novos entendimentos do espaço permitidos pela produção de contrapúblicos *queer*” (HALBERSTAM, 2005:6). Nesse sentido, para Halberstam o espaço *queer* é indissociável de um tempo *queer*, fora das normas que regem a vida heterossexual da propriedade privada e da reprodução (lembramos da utopia matriarcal oswaldiana ou seja, sua história errática que vai contra exatamente os tempos da monogamia e da propriedade). Segundo o autor, “usos *queer* do tempo e espaço se desenvolvem, pelo menos em parte, em oposição às instituições da família, heterossexualidade e reprodução. Eles também se desenvolvem de acordo com outras lógicas de localidade, movimento e identificação” (HALBERSTAM, 2005:1). Para nós, o Inferninho, enquanto localidade dentro do filme de mesmo nome, tem essas características de um lugar feito por pessoas *queer* que vai contra as lógicas familiares e reprodutivas da heterossexualidade compulsória. Ainda segundo Halberstam, muitas vezes as pessoas *queer*:

(...) vão optar, e já optam, por viver fora do tempo reprodutivo e familiar, bem como nas margens das lógicas do trabalho e da produção. Ao fazer isso, elas muitas vezes vivem fora da lógica de acumulação de capital: aqui podemos considerar ravers, club kids, barebackers HIV positivos, garotos de aluguel, trabalhadores do sexo, pessoas sem-teto, traficantes de drogas e os desempregados. Talvez tais pessoas pudessem ser produtivamente chamadas de “sujeitos *queer*” nos termos das maneiras em que vivem (deliberadamente, acidentalmente ou por necessidade) durante as horas em que outras dormem e em espaços (físicos, metafísicos e econômicos) que outros abandonaram. (HALBERSTAM, 2005:4)

É nesse sentido que consideramos, então, Inferninho como um espaço *queer*, às margens das lógicas predominantes de produção e reprodução capitalistas, ainda que de forma nenhuma alheio a elas, como podemos perceber nos vários momentos do filme dedicados ao pagamento dos funcionários por Deusimar. Mas estamos falando das lógicas majoritárias de exploração do trabalho precário em nome do enriquecimento dos patrões, o que definitivamente não é o caso aqui, além daquelas que articulam reprodução sexual e transferência geracional de valores, sejam materiais ou imateriais. Como diz Halberstam, trata-se do tempo heterossexual da herança, que “também conecta a família ao passado histórico da nação, e enxerga à frente para conectar a família ao futuro tanto da estabilidade familiar quanto nacional” (HALBERSTAM 2005:5). Inclusive, uma parte importante do filme diz respeito exatamente às maneiras com as quais o capital (e o Estado) vão se aproximando de Inferninho num esforço de incluí-lo, de uma forma ou de outra, dentro dos seus fluxos espaciais e temporais. Em determinado momento do filme, um agente do Estado procura Deusimar para comprar o

terreno do seu bar, que está no caminho da construção do “maior centro de entretenimento virtual da América Latina”. Na verdade, a área do Inferninho seria desapropriada para construção de um estacionamento para até 7 mil carros. Deusimar se interessa pela venda: a verdade é que ela sempre quis conhecer outros lugares, viajar pelo mundo, mas se sente presa naquele lugar que gerencia e do qual é dona. É Jarbas, o seu namorado marinheiro, e os outros funcionários do bar que a convencem do contrário. Essa ambivalência em relação ao Inferninho nos interessa aqui: a criação de um espaço que, apesar de pobre, é mais livre para as pessoas viverem, onde pessoas fora da norma podem expressar suas existências das formas que preferem; mas a maneira com que isso também convive com a vontade de ultrapassar esse espaço e ir ao encontro do mundo, do fora, fora dali, fora de si, um abrir-se ainda mais para tudo que possa existir para além do confinamento daquelas paredes manchadas.

De alguma forma, acreditamos que a utilização dos personagens de super-heróis no filme funciona também como uma materialização desse duplo sentimento, dessa contradição que perpassa os afetos e a vida de Deusimar. Por um lado, nesse espaço eminentemente *queer*, esses personagens podem expressar livremente através de seus corpos, mesmo enquanto figurantes, afetos e possibilidades de existência que dificilmente teriam acesso enquanto propriedades canônicas de grandes conglomerados de mídia – no espaço precário de Inferninho, entre copos americanos cheios de cerveja, cantoras de cabaré desafinadas e cadeiras enferrujadas, eles podem ser mais do que poderiam em suas amarras corporativas. Por outro lado, eles também representam o mundo que existe para fora daquele bar, o espaço global de circulação de bens e de pessoas, eles simbolizam o mundo que está para fora do Inferninho, o mundo que Deusimar tão desesperadamente quer conhecer. Esses figurantes, então, trazem pelo menos duas fulgurações fundamentais para a textura e as questões que o filme busca articular: a fulguração de suas vidas *queer* livres nesse espaço específico e a fulguração do mundo para além desse espaço. No final das contas, Deusimar é obrigada a vender o seu bar para sanar dívidas de Jarbas e, com ajuda de seus funcionários, consegue partir em uma viagem pelo mundo, apresentada numa lírica montagem feita através da utilização de tela verde (*chroma key*). Quando ela volta ao Brasil, e ao local onde se encontrava Inferninho, no entanto, apesar de ter sido vendido para transformação em um estacionamento, ele continua lá, com os mesmos frequentadores, os mesmos heróis nas mesmas mesas, e também os mesmos funcionários, talvez nos lembrando que esses

espaços sempre não de existir, não importa os esforços estatais de higienização de nossas vivências e memórias.

De forma geral, as quatro obras aqui apresentadas, na articulação desse segundo gesto errático, se relacionam pelas maneiras com que os símbolos da cultura pop super-heróica são dobrados para fazer corpos *queer*. Esses corpos são atravessados pelo imaginário midiático, pelos símbolos e sentidos do pop que ganham novas significações a cada contato estabelecido no tecido social. Assim, eles também são mobilizados para que as pessoas *queer* produzam imagens de si, ou para que imagens *queer* sejam produzidas. Mas não em qualquer contexto. Se *queer* significa, de alguma forma, uma perspectiva à margem, contra as normas estabelecidas pelas políticas produtoras de normalidades, então aqui estamos, sim, em contextos marginalizados, pobres, perseguidos. Seja o isolamento e a exclusão durante uma pandemia, como em *Batguano*; a violência homofóbica em *Vando Vulgo Vedita*; os investimentos do capital em *Inferninho*; ou mesmo a utilização do pajubá, linguagem criada pela comunidade travesti para se proteger, em *X-Pocs*; há sempre a percepção que esses personagens estão fora das lógicas temporais e espaciais do “cistema” da heterossexualidade compulsória e da binaridade de gênero, que são também parte das políticas reprodutivas e produtivas do capitalismo.

As potencialidades dos personagens antropofagizados (a força dos cabelos loiros de Vegeta e Goku; o indício *queer* do relacionamento entre Batman e Robin; a globalidade dos figurantes de *Inferninho*; os mutantes como minoria perseguida em *X-Men*) são transformadas em material para a instalação de uma outra temporalidade e de outra espacialidade nesses filmes. A garagem em *X-Pocs* se torna o palco de uma batalha épica, a praia em *Vando Vulgo Vedita* um espaço de entrelaçamento de corpos e desejos, a fábrica onde vivem Batman e Robin um espaço de construção dessa relação amorosa complexa, e toda a configuração de *Inferninho*, a possibilidade de os personagens serem eles mesmos ali. Além, então, de fazerem corpos *queer*, esses personagens e universos também são usados para fazerem lugares e tempos *queer*, de celebração de corpos e desejos para fora do tempo da reprodução heterossexual e dos espaços da produção capitalista.

É claro que, em várias dessas obras, as forças normalizadoras também chegam,

provocam conflitos, trazem violências. A desapropriação em *Inferninho*, por exemplo; o conservadorismo que persegue Batman e Robin em *Batguano*; a surra e possível assassinato de Vando em *Vando Vulgo Vedita*. Afinal, a existência *queer* é atravessada, constantemente, por esses processos violentos que buscam impedir a vivência plena de seus desejos e corpos. Mas em cada caso, cada filme apresenta suas linhas de fuga, eles mesmos são suas linhas de fuga, produzindo formas de viver esses tempos e espaços outros através dos personagens que roubam, dos quais tomam posse, e que transformam, permitindo que vivam vidas que, de outro modo, em suas amarras corporativas, nunca poderiam viver, não dessa maneira, não nesses lugares. Talvez seja algo próximo do que Benedito Nunes (2001) chama de característica terapêutica da antropofagia – o ataque crítico e satírico contra a cultura dominante, aqui também em seu cunho patriarcal, proprietário e lgbtfóbico. Esse ataque, nessas obras, pode ser apenas a existência complexa e coletiva desses personagens *queer*. Os vestígios revelados por essa constelação errática, então, são esses: contra todo o conservadorismo que ainda é parte indelével de nossa sociedade marcada pelas feridas coloniais, as pessoas *queer*, os seus corpos e desejos fora do normativo, existem, em todos os cantos desse país. Em seus tempos e espaços outros, que desafiam as lógicas patriarcais e heterossexuais, eles nos mostram múltiplas possibilidades de vida.

\*\*\*

As constelações que aqui configuramos são resultados de um contato com essas obras que aconteceu durante período relativamente longo de tempo, em que refletimos sobre as questões que delas emanavam, as imagens que se sobressaíam, como elas potencialmente se relacionavam etc. Durante os anos de pesquisa no doutorado, e ainda em reflexões anteriores, muitos desses filmes já compareciam como possíveis pontos luminosos que nos guiavam pelas trilhas da tese. As imagens que aqui formamos, então, contam um pouco desse percurso, de como esses filmes foram se aglutinando a partir do nosso ponto de vista, como eles influíram nas escolhas teóricas e metodológicas (e vice-versa), como suas operações foram sendo destrinchadas e relacionadas entre si. As duas imagens finais a que aludimos, as imagens de conjunto dessas constelações erráticas, nos parecem sintetizar, mesmo em sua multiplicidade, mesmo que provisoriamente, sem possibilidade de uma imagem definitiva, formas de lidar com as figuras de super-heróis nos filmes que encontramos. A partir da primeira constelação, a luta anti-autoritária, que

ensiona as imagens e os sentidos que giram em torno dos super-heróis para colocá-los em batalhas perdidas contra as forças repressoras do Estado brasileiro, representadas pela polícia. Na segunda constelação, a dobra desses heróis para criar corpos e coletivos *queer*, de maneiras como eles nunca poderiam experimentar caso ficassem presos em suas amarras corporativas.

E, se falamos de uma Errática, nos interessa também os vestígios que são recuperados através das imagens que configuramos. No primeiro caso, os rastros das feridas coloniais que ainda são iminentes à nossa sociedade, atualizados pela perseguição policial de corpos indígenas (lembramos o motivo da manifestação em *Batman Pobre*), racializados, loucos, enfim, fora das normas da sociedade patriarcal, branca, heterossexual, cisgenêra. Nesse sentido, podemos pensar tanto no diagnóstico antropofágico aventado por Benedito Nunes, quanto na filosofia histórica oswaldiana, que é uma crítica aos valores messiânicos, patriarcais, proprietários, do pensamento e da história ocidental. É também nessa luta que, a nosso ver, esses filmes se engajam. Em nossa segunda constelação errática, consideramos os vestígios das próprias existências *queer*, tantas vezes apagadas dos nossos registros históricos, que nesses filmes encontram espaços e tempos outros para viver e se expressar, criando esses corpos a partir da devoração de imagens de super-heróis, mesmo que também sejam atravessadas por forças repressivas e conservadoras. Podemos pensar essa imagem, antropofagicamente, a partir da ideia de uma terapêutica, mas também como celebração do tempo do ócio (em oposição ao negócio e ao sacerdócio), da festa, do riso, do gozo, tão importantes para a utopia matriarcal oswaldiana.

Em ambas as constelações, a partir das relações que essas obras estabelecem com os conteúdos que roubam, que grilam das corporações que detém seus direitos (e aqui nem grilar nem roubar são atos literais, dadas as exceções dos direitos autorais, mas afirmações políticas em relação aos universos originais), podemos dizer que elas fazem operações iminentemente multilinguísticas. A partir do contato entre as culturas locais, brasileiras, e a cultura pop global, criam-se outras linguagens possíveis, outras maneiras de lidar com o conteúdo pop, liberando-o para experimentar, e para que nós experimentemos a partir do contato com essas outras versões, novas intensidades. É também o que chamamos de multiplicação das posses, objetivo final da ideia antropofágica de posse contra a propriedade, e o que, também acreditamos, fazem essas

obras que aqui analisamos. Em suas particularidades, elas saqueiam elementos da cultura pop para criar os mundos em que habitam. Erigir esses mundos não é uma tarefa fácil ou aleatória – é uma forma de entrever e de construir possibilidades. Se as grandes corporações hoje também se empenham na tarefa de criar multiversos, os seus objetivos estão mais a cargo de comodificar essas com-possibilidades. Nessas obras que analisamos, e em outros filmes que também fazem esses gestos antropofágicos, no entanto, construir realidades alternativas pode ser uma maneira de buscar linhas de fuga dessa comodificação. A questão é que essas linhas não podem ignorar os fluxos capitalistas – elas o atravessam, o dobram, na tentativa de criar o estofado de suas subjetivações resistentes. Se a propriedade intelectual quer pôr barreiras nas infinitas possibilidades recombinatórias de se utilizar do manancial da memória coletiva, se os grandes conglomerados de mídia transnacional querem ter o direito de explorar o *commons* de nossas histórias e culturas e, ao mesmo tempo, barrar a sua circulação com lobbys e equipes jurídicas, essas obras que analisamos afirmam o vislumbre de possibilidades para além da lógica proprietária. E elas experimentam essas possibilidades nos próprios corpos, na vida que habita suas imagens.

Porém, é verdade, essas operações são atravessadas por contradições, como não poderia deixar de ser. Afinal, se utilizar dessas imagens, desses conteúdos comodificados, não poderia ser pensado também como uma espécie de propaganda gratuita para eles? Uma forma de intensificar a sua circulação, já massiva? Assim, nos perguntamos se as obras que aqui analisamos de fato desterritorializam a propriedade intelectual do Batman, do Dragon Ball, dos X-Men, do Super-Homem etc. Se tomam posse desses conteúdos, se fazem grilagem dessas imagens proprietárias. Com todas as contradições que comportam, nos indagamos se elas curto-circuitam os discursos do poder que utilizam as mesmas imagens como moduladoras de comportamento, como aparelhos de captura das nossas subjetividades, ou se capilarizam ainda mais esses discursos. Certamente, a resposta não é definitiva, e provavelmente está mais próxima dos interstícios, do espaço entre os dois polos, o de total subsunção aos fluxos capitalistas e o de total resistência a eles. Com tudo isso em mente, passamos agora para o terceiro capítulo, em que abordaremos essas questões com mais profundidade.

## 4 SUBJETIVAÇÕES ANTROPOFÁGICAS: ENTRE CAPTURAS E A PRODUÇÃO DE COMUNS

Fechamos o segundo capítulo nos indagando sobre alguns limites da posse de conteúdos da cultura pop global pelos filmes brasileiros que analisamos: cairiam eles na mesma lógica proprietária, funcionando ainda mais como propaganda para os estúdios e corporações que detêm os direitos autorais dos personagens e universos dos quais se apropriam? Nesse terceiro capítulo, não buscaremos responder essa pergunta definitivamente, mas por alguns desvios, abordá-la de maneiras transversais. Em primeiro lugar, analisaremos alguns filmes hollywoodianos bastante recentes, procurando entender como eles lidam com a profusão de conteúdos protegidos por propriedades intelectuais que utilizam em suas narrativas e estéticas. Esses filmes são *Free Guy – Assumindo o Controle* (Shawn Levy, 2021), *Jogador Número Um* (Steven Spielberg, 2018) e *Homem Aranha: sem volta para casa* (Jon Watt, 2021). Feitas essas análises, tentaremos compreender como eles se diferenciam das obras que abordamos no segundo capítulo, como suas operações podem ser contrastadas e o que podemos refletir a partir desse contraste. Com isso em mente, e explorando ainda os limites da antropofagia no cenário atual, voltamo-nos para uma série de pensamentos sobre capitalismo, produção de subjetividades, o papel da propriedade intelectual nas relações de produção contemporâneas e onde a antropofagia pode se inserir nesse contexto todo, a partir de autoras como Suely Rolnik (2021), Maurizio Lazzarato (2014) e McKenzie Wark (2019). Por fim, como forma de vislumbrar possibilidades para a multiplicação de posses, pensamos sobre um possível *commons* da cultura pop, uma forma de destravar as suas potencialidades na criação de outros mundos possíveis.

### 4.1 Universos proprietários

Se no segundo capítulo articulamos as obras com as quais trabalhamos em constelações erráticas, aqui não podemos utilizar a mesma denominação conceitual para a configuração que se forma. Ainda que sejam três filmes nos quais encontramos pontos de contato, algumas características importantes nos impedem de considerar que formem uma constelação ou que façam qualquer operação errática, mesmo a partir de nosso ponto de vista organizador. Isso porque o arcabouço conceitual da errática e das constelações, que procuramos construir no capítulo anterior, pressupõe, a nosso ver,



uma relação específica com o substrato histórico de onde investiga seus vestígios, onde encontra os pontos luminosos que formam a imagem constelar. Esses filmes aqui, como veremos melhor a seguir, são menos trans-históricos que a-históricos em suas abordagens. É claro, eles são parte da História enquanto obras que articulam uma maneira específica de estar no mundo, que mobiliza a situação contemporânea em suas narrativas e estéticas nos dando a ver algumas relações importantes para pensarmos na exploração da propriedade intelectual hoje. Mas as maneiras com que eles, em si, tratam desse substrato histórico não poderiam ser menos constelares ou erráticas: não há nenhuma visada ao passado na direção de outros mundos latentes no tecido social contemporâneo. Há, sobretudo, conformação com o *status quo* capitalista e da propriedade privada. Assim, não há uma poética da relação com os materiais de outrem que são utilizados, no sentido de que essas utilizações não abrem os filmes (ou esses materiais) para nenhum imprevisível, mas os mantêm na construção contínua do mesmo. Poderíamos, é claro, encarar essa articulação como uma constelação, pois, nela, nós enxergamos uma relação histórica, mesmo que estéril. Mas preferimos reservar esse manancial teórico para aqueles filmes ou obras que, de alguma forma, tensionem a nossa relação com o presente e o abram para outras possibilidades, através dos vestígios do passado que absorvem e dos quais se utilizam. Assim, passemos agora para as nossas análises, para depois relacionarmos esses três filmes com aqueles que constelamos anteriormente.

O primeiro filme que trataremos é *Free Guy – Assumindo o Controle*. Ele se passa num mundo-jogo chamado FreeCity. Nesse mundo, habitam cidadãos comuns e jogadores. Enquanto os cidadãos comuns vivem seus cotidianos repetidamente, em um *looping* eterno, os jogadores têm um mundo aberto a ser explorado e vivido, em que podem matar pessoas, explodir coisas, roubar objetos e dinheiro – ações que servem para torná-los mais capacitados e para elevar seus níveis no jogo. Dentre os cidadãos comuns está Guy, personagem interpretado por Ryan Reynolds, um pacato caixa de banco e um NPC. NPC é a abreviatura para *non-player character*, ou personagem não jogável, e assim como todos os demais NPCs que populam FreeCity (policiais, lojistas, vizinhos e etc), apesar de fazerem parte da história e do cenário do jogo, não são conduzidos por pessoas do mundo real. *Free Guy – Assumindo o controle* (2021, Shawn Levy) explora o universo dos games com a premissa de uma vida não humana (uma inteligência artificial), um NPC que começa a tomar decisões próprias, o que começa a se tornar

possível quando Guy se apaixona por Molotov Girl, interpretada por Jodie Comer, uma jogadora “real” que está em busca de um código escondido dentro do jogo, uma prova que ela foi a criadora original da propriedade intelectual que deu origem a Free City.

O filme tem especial interesse para nós no que tange à discussão sobre Propriedades Intelectuais (PIs, ou IPs, *Intellectual Properties*), posto que ela está presente em sua própria narrativa. É patente a utilização massiva de personagens, itens e cenários provenientes de diversos outros filmes e jogos, reconhecíveis para quem carrega a litania de referências dos universos *gamer*, *geek*, *nerd*. O filme também se engaja, inclusive diegeticamente, na discussão que provém daí, sobre a criação de um conteúdo original versus conteúdo derivado (matéria prima para sequências, fases, universos, *crossovers*, multiversos e etc, que são extremamente lucrativos, e portanto, bastante explorados pelos grandes conglomerados de mídia). Algumas críticas e análises sobre o filme apontam para uma diversidade sem fim dessas PIs nas imagens da obra<sup>43</sup>. Dentre essa profusão, no entanto, uma sequência em específico nos chama a atenção. É na batalha entre Guy e Dude que o universo dos super-heróis está mais visualmente presente, o que também mais interessou aos propósitos de nossa investigação. É curioso observar que não existe aqui a imagem de um personagem-herói, tal como vimos comparecer em alguns filmes analisados no segundo capítulo, pelo menos não inteiro. Nem mesmo vemos suas vestimentas completas, o que mais facilmente os caracterizaria. O que existe em Free Guy são traços, indícios da existência desse universo proprietário e comodificado das franquias de super-heróis a que estamos mais acostumados. Nesse sentido, o escudo do Capitão América, o soco do Hulk e o sabre de luz da franquia Star Wars são as ferramentas utilizáveis dentro do espectro de capacidades conquistadas por Guy no decorrer de sua evolução dentro do jogo. Não é necessário que um personagem inteiro, sua narrativa, sua história, esteja presente no jogo-filme. Um traço, um gesto, são suficientes para caracterizar um universo inteiro, propriedade intelectual de uma grande corporação midiática como a Disney. E é dessa forma, e com essas ferramentas, que Guy investe seus contragolpes para derrotar Dude.

---

<sup>43</sup> <https://www.vulture.com/article/movie-review-free-guy-with-ryan-reynolds-and-jodie-comer.html>. Acesso em 12 jan 2022; <https://www.latimes.com/entertainment-arts/movies/story/2021-08-12/free-guy-review-ryan-reynolds>. Acesso em 12 de março de 2022.



Figura 14 - Dude escolhe o escudo do Capitão América para se defender de Guy

Aqui, acreditamos comportar uma discussão sobre a relação que se estabelece entre diegese e extradiegese no filme. Narrativamente, para que Molotov Girl consiga comprovar que é de fato a real criadora do código fonte que subjaz a Free City inteira, ela precisa investir todas as suas capacidades e ferramentas adquiridas ao longo do jogo (e sua experiência como programadora) para encontrar o código escondido nesse universo. E quem o encontra é Guy, após a batalha contra Dude, o que torna possível que ela salve o universo virtual (mesmo que para isso precise abrir mão de todos os demais conteúdos derivados de Free City ao antagonista do filme). Assim, ao mesmo tempo em que as PIs estão lá, abertamente expostas ao espectador, para quem quiser e conseguir identificá-las, na narrativa fílmica, esse conteúdo proprietário está escondido no universo não jogável de Free City, escamoteado para que seja imperceptível, rastreável apenas por vestígios, alvos dos esforços dos personagens para encontrá-los. O que acontece na relação entre a diegese e extradiegese do filme é justamente uma inversão, dado que, dentro da trama, a propriedade intelectual é prova da existência material desse conteúdo outrora furtado, e que, no fim das contas, garante à personagem a titularidade sobre a PI<sup>44</sup>. Extradiegeticamente, por outro lado, um dos maiores prazeres da experiência espectral contemporânea de um grande número de *blockbusters* é exatamente a capacidade de identificar referências jogadas quase a esmo. Referências essas guardadas durante as filmagens a sete chaves para que essa informação não vazasse e viesse a estragar a surpresa do espectador<sup>45</sup>.

---

<sup>44</sup> A personagem move uma batalha jurídica no mundo real contra Antwan, para conseguir provar a titularidade sobre a propriedade intelectual de Free City

<sup>45</sup> De acordo com o artigo publicado na Variety, durante as filmagens, para que o escudo do capitão América fosse mantido em segredo, o escudo foi feito de caixa de papelão e pintado de cinza. Os caracteres que o identificam como o escudo do super-herói, o emblema e as cores, foram adicionados

Assim, é claro que, como um jogo cheio de referências ao universo dos games, a existência de muitas dessas PIs ocorre na forma *easter eggs*<sup>46</sup>. No entanto, as ferramentas utilizáveis que foram citadas acima, dos traços dos super-heróis, são bastante evidentes, e surgem no clímax do filme, em sua batalha final. Em um jogo entre diegese e extradiegese, as propriedades intelectuais e os subtextos ao redor delas mostram claramente o que está por trás das operações oligopolistas das corporações midiáticas. O filme foi realizado pelo estúdio octogenário 20th Century Fox durante a sua aquisição pelo Walt Disney Studios, tornando-se mais uma empresa subsidiária da The Walt Disney Company, assim como a Marvel Studios, detentora originária dos direitos sobre os personagens do Hulk e Capitão América, e a LucasFilm, detentora dos direitos do sabre de luz de Star Wars. Assim, de forma que cada vez vai se tornando mais transparente, o filme é uma prova irrefutável do complexo processo de fusão/aquisição dos direitos sobre múltiplos personagens e universos, agora pertencentes a uma única megacorporação.

Contraditoriamente, o que a protagonista procura é manter de pé a existência de Free City, a salvo dos interesses escusos<sup>47</sup> das corporações midiáticas. Um mundo tecnológico, mas também idílico, fortemente representada através de um imaginário da Idade do Ouro, marcada por paz, harmonia, estabilidade e prosperidade. A floresta e seus animais tomam conta da cidade, formando uma paisagem urbana reimaginada e utópica, ao contrário do cenário distópico em que viviam os NPC, que eram alvos de diversas investidas contra suas vidas, como assaltos a banco, assassinatos e toda sorte de agressão. O filme não deixa totalmente claro, mas faz parecer que a liberdade e a garantia da permanência desse universo repaginado está a salvo de toda a sorte de armas, e também de referências aos universos citados, da enxurrada de PIs que foram

---

digitalmente. Disponível em: <https://variety.com/2022/artisans/news/free-guy-lightsaber-captain-america-shield-1235207503/>. Acesso em: 25 abril de 2022.

<sup>46</sup> *Easter eggs* cuja tradução em português seria “ovos de Páscoa”, é expressão que designa as referências escondidas dentro de um jogo ou filme, para o deleite de um espectador mais atento ou com mais conhecimento desse universo pop autorreferenciado. São geralmente traços ou índices que estão presentes na narrativa de um conteúdo, mas que são provenientes de outra fonte, ampliando-se os elos entre as criações e os receptores desses conteúdos.

<sup>47</sup> No caso de *FreeCity* o interesse maior pelo lançamento de sua continuação é para apagar completamente a existência do conteúdo originário que fora furtado, criando um fundo falso, uma nova cidade, aproveitando-se de uma legião de fãs e usuários ao redor do globo, porém sem referenciar o universo que lhe deu origem, para que seja mantido sob o poder da empresa e a salvo de qualquer risco jurídico.

constantemente utilizadas por personagens jogáveis para a conquista de seus objetivos. Nas palavras de sua criadora original, um mundo onde os personagens estabelecem relações reais, não mediadas pela necessidade violenta de ascensão, possibilitando até que os NPC ganhem inteligência.

Ainda que ao final tenha dado tudo certo para Guy, e o seu mundo virtual tenha sido salvo e transformado, o universo proprietário continua a existir. Molotov Girl não precisa nem falar nada, a própria inteligência artificial (Guy) afirma a finitude de sua relação, agora que ela administra a realidade na qual ele vive. Para o jogo continuar existindo, ele precisa desse fundamento proprietário. E talvez essa não seja mesmo uma contradição do discurso do filme; como um bom produto hollywoodiano, ele nunca foi contra, de fato, as práticas proprietárias ou corporativas, apenas as práticas “erradas”. Assim, o vilão do filme, Antwan, dono da corporação que rouba o código da Garota Molotov e de seu parceiro (na vida “real”) Keys, é vilão porque usa a propriedade de forma errada – ele a furta e, pior, apenas buscando dinheiro (Um capitalista *big-tech*? Querendo dinheiro? Absurdo!). A criatividade, a criação, não é o seu objetivo, como demonstrado pelo diálogo que profere e que é obviamente criticado pelo filme, dado o seu tom ridículo e a boca de onde sai:

ANTWAN: O quê? Fazer um [jogo] original? Porque faria eu isso quando posso fazer uma continuação? (...) PIs e continuações, isso é o que as pessoas querem.

Deixe-me fazer-lhe uma pergunta. Você gosta de Kentucky Fried Chicken, certo? (...) Se você ama Kentucky Fried Chicken, e eu faço Kentucky Fried Chicken, e eu sei que você ama Kentucky Fried Chicken, porque eu abriria outro restaurante chamado, não sei, "Albuquerque Boiled Turkey"? (...) O que é que eu lhe vou dar? Uma continuação. Kentucky Fried Chicken-Chicken, Parte II.

No entanto, os próprios procedimentos do filme parecem minar esse discurso pró-criatividade, contra PIs, que ele tenta desenvolver. A multiplicação de citações, o seu uso no momento-chave do filme, na batalha que faz parte do seu clímax, e ainda a utilização das PIs mais lucrativas de nossa época, as mais reconhecíveis, trazendo obviamente o seu apelo para esse filme “original”, faz, pelo menos em parte, cair por terra a sua mensagem, e nos mostra, além das práticas corporativas de fusão a que aludimos acima, que o estúdio também está mais interessado em números (Um estúdio de Hollywood? Interessado em números? Absurdo!).

No final das contas, o que desperta Guy para a vida, para a consciência, transformando-o de um NPC para uma inteligência artificial (IA), é o amor do co-criador do código fonte por Millie (nome real da Molotov Girl), amor que ele investiu na criação de Guy e que fez com que o personagem ficasse obcecado por Molotov Girl e aos poucos ganhasse vida. Assim, a chave para a leitura do filme, o que no final das contas salva a propriedade de seu uso errado e a coloca de volta nas mãos de quem a criou, é o amor romântico e heterossexual. O filme termina, então, com um beijo. Keys e Millie têm a sua própria empresa agora, que, a narrativa nos informa, já está dando lucro. A propriedade intelectual, abusada por Antwan (e pelo filme), está à salvo. Os cocriadores se beijam. Tudo está correto, o *status quo* foi restaurado, fim.

Num cenário mais distópico do que o de *Free Guy*, no filme *Jogador Número 1*, o mundo-jogo OASIS, nas palavras do protagonista Percival, é um local onde você pode ser e fazer tudo o que quiser. Mas apenas lá, pois a realidade do mundo fora do OASIS é de pobreza e sofrimento, motivo pelo qual a maior parte da população busca alívio no mundo virtual do jogo. Na trama, Percival precisa encontrar três chaves escondidas dentro do vasto universo aberto<sup>48</sup>, onde todas estão resguardadas sob enigmas que só conhecedores profundos da densa rede de informações que permeiam a cultura pop podem decifrar<sup>49</sup>. O intuito dessa corrida é ganhar os direitos de propriedade do jogo OASIS (mais uma vez, como em *Free Guy*) e um prêmio vultuoso em dinheiro. Nesse sentido, a cultura pop, como informação, é de fato capital simbólico e intelectual, um recurso comodificado que os seus maiores conhecedores podem transformar em

---

<sup>48</sup> Mundo aberto ou *openworld* é um conceito de *level design* nos jogos eletrônicos em que um jogador pode se mover livremente num mundo aberto e lhe é dada liberdade considerável na escolha de como ou quando realizar seus objetivos. (...). Geralmente, jogos de mundo aberto ainda impõe algumas restrições ao ambiente do jogo, seja devido a limitações técnicas, seja pelas limitações do próprio jogo (como áreas bloqueadas) impostas pela linearidade. Fonte: Wikipedia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Mundo\\_aberto](https://pt.wikipedia.org/wiki/Mundo_aberto). Acesso em 12 de fev. de 2022.

<sup>49</sup>O filme, para fazer essa corrida maluca pelas referências da cultura pop, se utiliza de, pelo menos, 120 diferentes propriedades intelectuais. O filme é baseado num romance e o seu escritor, Ernest Cline, já previa uma possível intransponibilidade para o audiovisual dada à quantidade gigantesca de PIs que ele lança a mão para desenvolver sua narrativa, o que tornou hercúlea a tarefa da adaptação cinematográfica, especialmente para a produtora do filme, responsável pelo *clearance* dos direitos que precisaram ser negociados para que estivessem presentes no filme (*Clearance*, em linhas gerais, envolve uma análise jurídica para obter as autorizações de todos os direitos imateriais ou de terceiros que envolve uma produção na área do entretenimento. Numa obra audiovisual, o *clearance* geralmente fica ao encargo da produção do filme. Filmes de grandes estúdios tem enormes equipes jurídicas que atuam especificamente nessa área da produção cinematográfica, e que são encarregadas do *clearance*). Disponível em: <https://medium.com/media-cake/the-herculean-task-of-getting-all-the-rights-for-ready-player-one-95602d0e9e>. Acesso em 12 de fev. de 2022.

propriedade. E existem ainda, na narrativa do filme, milhares de trabalhadores especialistas em cultura pop, todos a serviço dos interesses corporativos da IOI (*Innovative Online Industries*), uma empresa que quer a todo custo vencer a corrida, e que insiste para que eles consigam decifrar os enigmas e ajudem-na a ser tornar proprietária do OASIS, o entretenimento de maior sucesso comercial do planeta. A luta do protagonista então é, além de vencer o jogo e tornar-se milionário, liberar OASIS dos riscos do controle corporativo da IOI, empresa que se utiliza dos mecanismos mais ardis para conseguir seus objetivos, como explodir todo um conjunto residencial na favela onde Percival vivia com sua irmã, diante da insolência do protagonista em se submeter às chantagens do CEO da empresa.

A semelhança das duas tramas (*Free Guy* e *Jogador Número 1*) impressiona. E essa pesquisa não poderia deixar de fazer algumas reflexões sobre isso. Numa realidade em que o mercado consumidor dos universos *nerd/geek* é tão ávido pelos últimos lançamentos, mesmo que na contraditória ambivalência entre a novidade e o apelo à nostalgia, essas tramas, apesar de todo arsenal de propriedades intelectuais das quais se utilizam, se encerram em si mesmas, no sentido em que ambas acabam trazendo todas as referências não para abrir os mundos em que se passam, fazer com que tenham contato com outras realidades, mas para afirmar a continuidade desse mundo, mas com seus protagonistas como proprietários. Assim, esse encerramento também é contraditório, haja vista que elas dispõem, ou podem dispor, de todo um universo externo à sua disposição, facilitado pelo poder econômico e jurídico das corporações que os produzem. Em *Jogador Número 1*, as suas mais de 120 PIs, ainda que dialoguem com o público a partir da nostalgia que emana das citações à cultura pop de várias gerações, achatadas nesse mundo sem uma história que não seja absolutamente individual, por si só, não têm o condão de produzir quase nada além desse mesmo apelo. Dada a semelhança entre os dois filmes, assim, é possível associar a utilização dessas imagens do passado à produção de pastiches, aqui entendidos como colagens indiferenciadas de referências estéticas de diferentes origens, produzindo obras cheias de citações neutralizadas, com pouco ou nenhum lastro histórico real, e servidas à moda da sociedade de consumo.

Falando especificamente do cinema americano dos anos 70 e 80, ou seja, da Nova Hollywood, Noel Carroll (1982), em seu famoso texto *The Future of Allusion*, discorre

sobre a proliferação do que ele chama de alusionismo, que seja “uma gama de práticas diversas, incluindo citações, memorializações de gêneros passados, homenagens, recriações de cenas, planos, tramas, temas, gestos, etc, de clássicos da história do cinema” (CARROLL, 1982:52, tradução nossa). Segundo o autor, essa prática surgiu da vontade de alguns membros da geração que cresceu com o cinema nas décadas de 1950 e 1960 de criar uma nova comunidade, cujo vocabulário, mitos e lendas fossem fornecidos pela história do cinema. Cineastas e públicos, assim, teriam um repertório compartilhado de referências e participariam de um sistema de recompensas baseado no reconhecimento recíproco das citações realizadas. No entanto, segundo o autor, diferentemente da tradição francesa da apropriação das imagens da história do cinema, como se pode ver na Nouvelle Vague e em Godard particularmente, os diretores americanos não estavam interessados em interrogar a natureza e os jogos de poder que aquelas imagens carregavam consigo. O que eles procuravam, então, era trazer o universo simbólico das obras que citavam para criar um estofamento temático, sem necessariamente trabalhar com afinco para produzi-lo.

Não tem nada de errado com alusão por si própria, mas (...) o maior risco envolvendo o alusionismo como é contemporaneamente praticado na New Hollywood [é a] autoilusão. Cineastas e audiências estão ambas se enganando se acreditam que por meramente mencionar grandes temas sobre os quais grandes artistas gastaram grandes energias, um filme alusionista estará dizendo algo grandioso ele mesmo (CARROLL, 1982:74, tradução nossa).

De forma semelhante, Vicente Sánchez Biosca (1995:25, tradução nossa) diz que o estatuto da citação na contemporaneidade é bem distinto daquele da modernidade. Enquanto naquele período se produzia uma escritura que, geralmente, fazia zombaria de suas fontes, que questionava a autoria e a originalidade e decompunha os textos, o fenômeno da citação prolífica contemporânea, inserida no contexto da nossa produção cultural atual, que inclui características como serialidade, repetição e redundância, em algumas ocasiões só pode ser compreendida como mera acumulação. As citações feitas à exaustão, assim, desativam a complexidade dos textos que atualizam, gerando problemas que ele chama de “desistorização” e “desmemorialização”<sup>50</sup>.

---

<sup>50</sup> No original: Se impone, pues, una idea de reciclaje indiscriminado que no es indiferente a fuentes y calidades, pero que genera problemas de **deshistorización** y **desmemorialización**.



De fato, a coleção de PIs em *Jogador número 1* (mas também em *Free Guy*), que comparece muitas vezes em cenas rápidas, como os personagens de animes, games e filmes que se preparam para a batalha final no clímax da história, estão ali para trazer esse prazer, que pode ser tão fugaz quanto a fulguração lhes permite. O pesado investimento financeiro para o licenciamento dessas obras, ao contrário de propiciar uma abertura para o mundo, para além da fruição e decodificação por parte de seu público, parece fazer com que o limite delas (e de seus mundos) pareça mais evidente e calculadamente medido. O que pode ser usado, como pode ser usado, o tempo que pode ser usado. Obviamente, essa é a regra do jogo que protege as criações intelectuais, e é também o espaço de disputa que se desenvolve na corrida pelas três chaves que darão acesso ao completo domínio sobre OASIS. E, num mundo em que informação é a moeda de troca mais importante que existe, também desperta curiosidade a existência da figura do curador, um ser onisciente que guarda todas as memórias do criador original de OASIS (e, por extensão, de todo universo da cultura pop que é citado no filme).

Aí já vemos o achatamento histórico a que aludimos: toda e qualquer referência está condicionada à vida do criador do jogo, à sua experiência individual, e o acesso a elas tem o intuito único de conquistar a propriedade do mundo em que vivem. Outro fato que nos chama atenção é o de que, ao mesmo tempo em que o curador disponibiliza acesso a todas essas memórias guardadas em uma biblioteca virtual onde elas podem ser vistas como se fosse um filme, na verdade nem tudo é disponibilizado. O próprio criador de OASIS deletou o conteúdo relativo às memórias que faziam referência à Jade, interesse romântico e pivô do rompimento entre ele e seu melhor amigo, cocriador do jogo. Além dos motivos mais óbvios ligados ao desenrolar da trama do filme, e ainda que o curador guarde as memórias de uma única pessoa, essa tendo o livre-arbítrio para decidir o que deve ou não ser lembrado, não deixa de ser evidente o poder atribuído a um detentor exclusivo desse manancial de informações, a de restringir o acesso de toda uma gama de possibilidades, algo que não o diferencia das práticas oligopolistas que nessa tese fazemos referência<sup>51</sup>.

---

<sup>51</sup> O filme aliás é recheado de limitações de acesso ao conhecimento dentro do jogo. Diegeticamente podemos citar o escudo de ORBE, um artefato mágico que foi conseguido às custas de um mercenário recrutado pelo CEO da empresa IOI, que impede que qualquer outro jogador entre no espaço onde está escondida a última chave, dentro de um videogame dos anos 1980. Nesse sentido, podemos lembrar também do antagonista do filme em *Free Guy* que, para impedir que Guy acesse o código fonte do filme, prova de autoria dos criadores originais, dá um reboot no jogo apagando a existência de todos os

Assim, reiteramos o fato de que, diferentemente dos filmes que analisamos no segundo capítulo, nessas obras, o conhecimento e a utilização das propriedades intelectuais servem não para abrir o mundo para outras possibilidades de existência, mas para a manutenção de um certo *status quo*, modificado apenas na medida em que nossos “super-heróis” agora são os donos dos mundos, ainda vendidos. No caso de *Jogador Número 1*, essa resolução parece ainda mais cruel, dado o estado de pobreza do mundo “real” ao redor do grupo de amigos que acaba dividindo a propriedade de OASIS. E, é claro, aqui também a narrativa se encerra com o protagonista feliz em um relacionamento heterossexual. Assim, novamente vemos a manutenção dos tempos e espaços da propriedade casados com o da heterossexualidade, a profusão de PIs e o conhecimento sobre elas sendo apenas mais um meio para alcançar o sucesso individual.

Por fim, nós voltamos para outro filme que, apesar de trazer bastante dessemelhanças narrativas com os *Free Guy* e *Jogador Número 1*, pode nos ajudar a pensar na profusão de propriedades sendo utilizadas para fortalecer a existência de um só mundo, aquele do presente capitalista. É o filme *Homem-Aranha: Sem volta para casa* (Jon Watts, 2021). Imagine a seguinte situação: como acompanhador ocasional dos filmes de super-heróis que estreiam nos cinemas, você se dá conta de que estão lançando um novo filme do Homem-Aranha, mas a obra não é uma continuação. Trocaram o ator principal e a história está sendo contada novamente. Mais uma vez, você verá o Peter Parker ser picado por uma aranha e adquirir super poderes, e responsabilidades, como diria o mais uma vez finado, Tio Ben. Não fazia nem cinco anos quando *O Espetacular Homem-Aranha* (Marc Webb, 2012), com o personagem título interpretado por Andrew Garfield, estreou nas telas de cinema, praticando aquilo que os quadrinhos já faziam nas suas histórias há anos, os famosos *retcon*<sup>52</sup>. Porém, radicalizando essa estratégia e contando com todo o imaginário (e PIs) em torno de todos os sete filmes de Homem-Aranha até então lançados desde o início dos anos 2000, *Homem-Aranha: Sem volta para casa*, traz

---

jogadores. E mais, passa a destruir fisicamente os próprios servidores onde estão armazenados os dados do jogo, incluindo o código fonte.

<sup>52</sup>O início de mais uma saga, série, filme total parcialmente independente da original, muitas vezes recriando e modificando origens de heróis e suas histórias.

o conceito de multiverso<sup>53</sup> para as telas do Universo Cinemático da Marvel (ou, em inglês, MCU, *Marvel Cinematic Universe*), e as múltiplas aparições do Homem-Aranha em filmes *live-action* ao longo das duas últimas décadas, e de seus antagonistas, para um mesmo filme. Falar sobre propriedade intelectual aqui é ainda mais prolífico se pensarmos nos esforços estratégicos desenvolvidos pelas empresas detentoras dos direitos sobre esse personagem e as tentativas de fazerem convergir seus interesses em torno dos acordos de PI.

Homem-Aranha foi originalmente criado por Stan Lee e Steve Ditko e publicado pela primeira vez numa revista em quadrinhos no ano de 1962. Na década de 1990, a Marvel Comics, então detentora exclusiva da propriedade intelectual sobre o personagem, vendeu os direitos de adaptação cinematográfica para a Sony. Nessa época, antes que a Marvel se consolidasse como o mais importante estúdio cinematográfico contemporâneo após sua aquisição pela Disney nos anos 2010, os lucros da empresa eram provenientes tanto das vendas das revistas em quadrinhos como dos produtos licenciados, geralmente brinquedos. Considerando que não tinha experiência na produção de obras audiovisuais, a Marvel Films surgiu justamente para licenciar os conteúdos, vendendo direitos audiovisuais não apenas para a Sony como para o estúdio da FOX (que a Disney acabou comprando, em grande parte para recuperar as propriedades intelectuais). Ocorre que, com o sucesso de seus filmes iniciais, ela passa a querer retomar de volta os direitos sobre os personagens que haviam sido vendidos para outras companhias. Apesar de retomar a titularidade sobre personagens como Thor e Hulk, e incluí-los no MCU, lançando esses heróis nas telas sob sua tutela pela primeira vez, e criando sequências cada vez mais lucrativas, ela não conseguiu reaver os direitos sobre o Homem-Aranha. Entre batalhas jurídicas que travam nos tribunais estadunidenses, que incluem até uma disputa judicial envolvendo o criador original, alguns acordos e contratos foram feitos e refeitos, tudo para que a Marvel (e a Sony) pudesse manter sob seus domínios essa importante fonte de lucro para ambos os estúdios. Assim, os últimos três filmes do Homem-Aranha, aqueles protagonizados pelo ator Tom Holland, foram feitos em parceria entre a Sony e a Disney.

---

<sup>53</sup>Multiverso é um termo usado para descrever o conjunto hipotético de universos possíveis, incluindo o universo em que vivemos. Juntos, esses universos compreendem tudo o que existe: a totalidade do espaço, do tempo, da matéria, da energia e das leis e constantes físicas que os descrevem (Fonte: Wikipedia. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso\\_\(ci%C3%A2ncia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Multiverso_(ci%C3%A2ncia))). Acesso em 12 de fev. de 2022). Nos quadrinhos e nas obras audiovisuais derivadas, o multiverso é uma constante narrativa, onde versões alternativas de realidades e personagens são contadas e, muitas vezes, se conectam.

Na trama da obra mais recente, com o intuito de ajudar o Homem-Aranha a apagar da memória de todos a sua identidade secreta, revelada no filme anterior, Doutor Estranho conjura um feitiço que dá errado e faz com que diferentes realidades fílmicas coexistam. É assim que os Homens-Aranhas das três franquias, interpretadas respectivamente por Tobey Maguire (2002, 2004 e 2007), Andrew Garfield (2012 e 2014) e Tom Holland (2017, 2019) se encontrem num único filme, feito corriqueiro nos quadrinhos, mas até então inédito nos filmes *live-action* de super-heróis. Uma grande legião de fãs dos quadrinhos e/ou das franquias e/ou dos atores que interpretam os heróis poderia encontrar, num único filme, tudo que vem de roldão na exploração desse encontro no multiverso. Se por um lado, como dissemos, materializar o multiverso é um feito quase inédito no MCU, não parece ter sido o caso dessa ter sido uma aposta arriscada da Disney. Como personagem octogenário e com fãs de várias gerações, inclusive das mais recentes, pode-se dizer que existe um investimento no valor nostálgico de todas essas versões de Homem-Aranha, emoções que, de algum modo exercem protagonismo para quem aguarda ansiosamente a estreia de obras como essas. Ainda que não nos detenhamos nesse aspecto para os propósitos dessa tese, é importante trazer pelo menos algumas ideias do conceito de nostalgia, haja vista que essas PIs, via de regra, estão imbuídas desse tipo de valor. Como nos lembra Talitha Ferraz e Pedro Curi (ao falar sobre práticas de ida ao cinema e coleção de memoráveis):

O exercício de nostalgia, que provavelmente ajuda a agitar tais atividades, conecta-se a um modo de consumo de coisas e ideias capaz de antecipar prazeres acerca do passado (nem sempre remoto e nem sempre de fato vivido), religar conexões sentimentais, criar novos afetos conclamando bases afetivas já sedimentadas. A nostalgia coletiva exercitada em graus variados torna-se justamente o cerne de algumas táticas do mercado nas configurações do consumo da experiência, da emoção e de aspectos oníricos (...). (FERRAZ; CURI, 2018: 130).

Com a utilização desse recurso, o multiverso (que parece ser a estratégia narrativa principal na próxima fase do MCU), os consumidores dessas histórias e personagens serão levados a um novo patamar, com conteúdos que adensam e demandam conhecimento prévio ainda maior por parte dos espectadores, mas tudo dentro do controle que lhes é permitido pelos acordos negociais sobre as PIs. Ao mesmo tempo que o universo se expande (ou, no caso do multiverso, que os universos se inter cruzam), percebe-se/descortina-se uma tática centralizadora por parte da Disney, os seus esforços

para trazer para o abrigo de si todas as PIs e histórias possíveis de serem contadas, das mais canônicas até as mais alternativas (Homem-Aranha negro, mulheres-aranha...), mesmo de PIs que (ainda) não são de sua titularidade. Esforços esses que são reconhecidos pelos fãs dos mais variados calibres, que reagem a cada história e/ou universo inter cruzado, seja valorizando ou colocando as obras em demérito. Em todo caso, não importa muito se quem interpreta o Homem-Aranha é Tom Holland, Andrew Garfield ou Tobey Maguire, o mais importante para os efeitos desejados por táticas como essa são as PIs em si, e as décadas de histórias que povoam o imaginário há gerações.

Podemos comparar a multiplicação de Homens-Aranhas nesse filme com outra obra, que abordamos no segundo capítulo. *Batguano* também traz um universo, o de Batman e Robin, que não é pertencente a uma versão única e exclusiva. Comparecem nele as diversas versões de Batman, desde o seriado de TV estadunidense, especialmente, até souvenirs de sua versão animada ou dos quadrinhos. Ao falarmos sobre a não exclusividade do mundo trazido por *Batguano*, falávamos que todas são como “disjunções inclusas” da existência desse super-herói. Não existe cristalização possível, um único Batman e Robin, todas suas existências são possibilidades. Nessa obra, as múltiplas existências dos Batman anunciam o esgotamento do personagem, o cansaço da utilização dessa PI nas mais diferentes mídias e memoráveis, o que o abre justamente, como vimos, para as múltiplas possibilidades de ele existir.

No caso do Homem-Aranha, no entanto, a subsunção desses outros avatares do herói para dentro do filme nos parece servir mais para enquadrá-los no esquema narrativo do MCU – uma grande máquina de produção de sentidos em que cada filme é apenas mais um link que aponta para o filme (ou série) seguinte, uma cadeia de autoalimentação contínua, pronta para capturar mais e mais espectadores dentro de suas teias. Quando capturados, se eles quiserem continuar entendendo o que se passa nesses filmes, eles precisam assistir a todo um conjunto de obras. Assim, eles (nós) estão (estamos) presos na malha corporativa da *Marvel Studios*. A multiplicação de Homens-Aranhas assim é, além de um investimento na nostalgia do público, uma maneira de trazer para essa máquina ainda mais propriedades intelectuais, um conjunto ainda maior de signos e significados ao redor do personagem. Se em *Batguano* a miríade de versões do Batman é indício de um esgotamento que fala, também, da situação do Brasil, do seu

conservadorismo, ao mesmo tempo em que permite que esses personagens vivam múltiplas vidas e que sejam vistos sob o prisma de um tempo e espaço *queer*, de amor e pegação, em *Homem-Aranha: Sem Volta para Casa* os vários heróis se juntam para consertar o *status quo*, não deixar que os múltiplos mundos que o Doutor Estranho abriu invadam a nossa realidade. O filme, em seu final, aposta na importância da univocidade, de um mundo único, o mundo que absorve todas as PIs para dentro do mesmo tecido. Se falávamos, no segundo capítulo, de uma multiplicação das posses, aqui falamos de uma multiplicação das propriedades.

Se pensarmos nos filmes que trouxemos para análise nesse terceiro capítulo, podemos perceber que tanto *Free Guy*, quanto *Jogador número 1* e *Homem-Aranha: Sem volta para casa*, são obras que carregam em sua diegese, em maior ou menor grau, suas próprias operações comerciais, e por conseguinte, a existência proprietária das aparições que promovem, o que já delimita o conteúdo específico que está sendo utilizado, ou seja, aquele que foi negociado, dentro dos limites da propriedade intelectual. Assim, ao mesmo tempo que a existência proprietária comparece na diegese do filme, a transparência com que se reveste as narrativas camuflam as operações oligopolistas que propiciam a coexistência dessas PIs. Podemos talvez falar numa coexistência sem concorrência, posto que as propriedades são negociáveis e negociadas apagando-se os traços das disputas internas e externas (suas contradições) que suas aparições carregam dentro de si. Mesmo que *Homem-Aranha* traga o conceito de multiverso, na verdade o que temos é uma operação de adição e sobreposição de universos, dando-lhe uma lógica interna que garante que se esteja investido nessas propriedades intelectuais continuamente. Ainda que haja pluralidade de mundos que coexistam, não parece que isso possibilita a existência de mundos como alternativas.

Operação semelhante é a feita pelo filme *Jogador número 1*, em que comparecem uma infinidade de personagens de jogos, filmes, animes. Esses personagens, em tese, são apenas os avatares escolhidos pelos jogadores na trama, não são os protagonistas, são fulgurações rápidas de personagens como a de Chun Li (do jogo *Street Fighter*), entre outros. Ao mesmo tempo, isso é uma forma de trazer para o filme o maior número de espectadores possíveis, proporcionalmente ao número de PIs negociadas. As propriedades intelectuais que comparecem tanto em *Jogador número 1* quanto em *Free Guy* são aparições que podem ser facilmente substituídas por outra, caso os detetores

dos direitos sobre as PIs pretendidas não liberassem os direitos atinentes à adaptação<sup>54</sup>. Mais uma vez, uma multiplicação das propriedades em que não se produz nenhuma fricção a partir do contato com essas PIs; elas são inertes, indícios para outras obras que são pouco ou nada mobilizadas para além de um acúmulo de citações. Se os filmes que constelamos no capítulo 2 tensionam as propriedades das quais tomam posse, produzindo possibilidades de novos usos, mais intensivos, aqui o que é negociado (literalmente) para ser citação e se esvazia de suas potências. É a baixa antropofagia, o consumo indiscriminado, a multiplicação de propriedades.

Podemos pensar também, ao compararmos esses dois conjuntos de obras, nas diferenças de tratamento dos vestígios que aparecem nos filmes. Como vimos no capítulo 2, *Batman Pobre*, *Superoutro* e *Hitler III Mundo*, por exemplo, trazem à tona vestígios históricos através da sua posse dos super-heróis, nos fazendo, a partir da constelação errática que configuramos, constatar as violências constantes em nossa sociedade de caráter colonial, traçando uma linha que vai da ditadura até 2013. Enquanto isso, os vestígios que comparecem nesses outros filmes, especialmente *Free Guy* e *Jogador número 1*, não têm praticamente nenhum lastro histórico real, são pura relação de propriedade. Como nos indica a leitura que tanto Vicente Sanchez-Biosca (1995) quanto Noel Carroll (1982) fazem de Frederic Jameson, e que é sintetizada por Ismail Xavier no texto *As aventuras do dispositivo*:

Ou seja, a construção de um presente eterno vivido por sujeitos sem memória, dissociados, fragmentados por uma crise de senso da temporalidade (esquecimento da história), incapazes de síntese e atropelados por uma velocidade dos estímulos que, em sua forma interpelativa, se define como um mecanismo de controle (XAVIER, 2004:180).

Trazemos esse aporte teórico para também compará-lo com o caráter trans-histórico do vestígio errático, que é a relação antropofágica com a História e que nada tem a ver com essa espécie de “a-história” ou “anti-história” dos filmes que vimos nesse capítulo. Ser trans-histórico, para a antropofagia, é pensar na história de uma outra forma, sem hierarquia ou linearidade. É pensar nos devires ignorados pelas narrativas oficiais e colonialistas. Através do método errático, buscar no passado maneiras de construir o

---

<sup>54</sup> O que de fato ocorreu com a impossibilidade da liberação de parte dos direitos de PI para a adaptação cinematográfica do filme *Jogador número 1*, mesmo que à sua frente tivesse um diretor (Steven Spielberg) com grande influência em Hollywood, conforme reportado nessa matéria do Los Angeles Times: <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-et-mn-ready-player-one-references-20180401-story.html>. Acesso em 3 de fev. 2020.

futuro – como nos gestos *queer* das obras dos anos 2010, por exemplo, em que podemos fazer um resgate das potências de construção de espaços e tempos não subsumidos pela lógica patriarcal e heterossexual, que é também a lógica da propriedade privada. A partir das posses das figuras de super-heróis, estes filmes trazem a história à tona como um relampejo, enquanto os vestígios que comparecem nos filmes hollywoodianos acabam sendo circulares, se fecham no circuito de referências que são ali jogadas, sem necessariamente trazer um substrato histórico que as ancore. E mais, são referências que reforçam o caráter proprietário desses conteúdos.

Um exemplo que nos relampeja pode ser encontrado na relação de *Free Guy* com o vestígio que é base de toda a história, o rastro do código-fonte que permeia todo o mundo-jogo e que seria a prova cabal de que aquele universo na realidade é de propriedade de outra pessoa, e não da empresa que explora o game. O cenário do mundo desvelado quando tal vestígio é finalmente encontrado é absolutamente idílico, com cachoeiras, natureza exuberante e animais extintos convivendo harmoniosamente no contexto urbano da renovada e “liberta” Free City, um mundo aparentemente sem conflitos. A aparência de que se reveste esse jogo outrora escondido se assemelha à imaginação sobre a Idade do Ouro, também trabalhada por Oswald de Andrade, inclusive como vestígio que ele busca nas sociedades indígenas (se ele encontra de fato é outra história) para pensar a Antropofagia. Ocorre que, apesar dessas semelhanças, há uma diferença fundamental entre esse retorno à Idade do Ouro visto no filme e aquele da Antropofagia. Free City, uma vez liberta das amarras corporativas, a partir do encontro com esse vestígio do passado, volta a se tornar propriedade, dessa vez dos criadores originais. A Idade do Ouro de Oswald, pelo contrário, vai exatamente na outra direção; ela seria a Era do Matriarcado renovado, contra a propriedade e o patriarcalismo. A mesma imagem, uma na lógica da posse, a outra na lógica da propriedade.

#### **4.2 Capitalismo, subjetivações antropofágicas**

Talvez, ainda reverberando a questão que levantamos no final do capítulo 2, aquilo que diferencia o tipo de utilização das PIs que são feitas nos filmes brasileiros que analisamos lá e a que acontece nos filmes hollywoodianos aventados nesse capítulo é



menos o fato de que uma é antropofágica e outra não, e mais o modo de antropofagia empregado. As diferenças entre baixa e alta antropofagia, então, podem ser pensadas também a partir das diferentes lógicas acerca da propriedade intelectual que esses filmes articulam em suas imagens e narrativas. Entre uma estética posseira e uma estética proprietária, podemos encontrar alguma medida para pensar nesse duplo movimento de devoração que relaciona a antropofagia e o capitalismo, uma que depende da posição de onde cada filme parte, do que e como eles devoram os conteúdos protegidos por leis de direitos autorais, de quais subjetividades eles engendram. Nesse sentido, talvez sim, ao dobrar esses personagens e universos pop, os filmes brasileiros de que tratamos podem servir de propaganda gratuita às grandes corporações, podem participar da máquina social capitalista enriquecendo o valor desses produtos a partir de sentidos que nunca seriam aceitos dentro das amarras proprietárias. Mas, se nesse tensionamento não resolvível entre as partes (entre os usos feitos pelo capital e pelo patriarcado e os usos feitos por aqueles que sofrem com os efeitos destes) abrem-se outros devires, é possível que nessas possíveis subjetivações encontremos linhas de fuga férteis o bastante para valer a pena mexer nesse vespeiro de contradições.

Para nos determos um pouco mais nessas questões, recorreremos à obra *Antropofagia Zumbi* (2021), em que Suely Rolnik levanta uma série de questões sobre os limites da antropofagia enquanto prática destravadora de possibilidades, ressaltando as semelhanças entre as capacidades de hibridação e flexibilidade mobilizadas por ela com a captura das subjetividades pela dobra financeirizada do capitalismo, agora cognitivo. Neste breve livro, na verdade um ensaio de 2005 publicado com o acréscimo de algumas notas em 2021, Rolnik faz um balanço da presença da antropofagia na sociedade brasileira, desde o Movimento Antropófago da década de 1920, passando pelos movimentos contraculturais dos anos de 1960 e 1970, até as suas possíveis relações com as vozes dissonantes ao conservadorismo e ao neoliberalismo nesse começo de século XXI. Reconhecendo as capacidades ativas dessa maneira brasileira de pensar e habitar o mundo, a autora busca entender como ela pode/pôde ser capturada pelas linhas de forças do capitalismo contemporâneo, principalmente na forma como ele se desenvolveu a partir dos anos de 1950, e como podemos encontrar maneiras de escapar dessa cooptação subjetiva das potencialidades antropofágicas. Para nós, essa linha de pensamento se faz importante na medida em que, acreditamos, reflete as discussões sobre baixa e alta antropofagia, sobre o processo seletivo que deve definir o

que e como se devorar o outro, que diferenciam os grupos de filmes que analisamos nessa tese. Não de maneira esquemática, mas dinâmica, essas diferenças se relacionam com maneiras diferentes com que o audiovisual se relaciona com os materiais da cultura pop – seja tendendo para uma apropriação tensionadora ou mais reverencial.

Em primeiro lugar, é necessário ressaltar, mais uma vez, que Rolnik não enxerga as operações da antropofagia e as do capitalismo financeirizado como uma só. E há, de fato, uma gênese traçada pela autora nessa semelhança que baseia tal aproximação. Antes de a esmiuçarmos, no entanto, consideramos importante ressaltar quais são as características antropofágicas que ela traz à baila, mesmo correndo o risco de nos repetirmos nas definições desse pensamento que baseia toda a tese. Segundo Rolnik, a proposta antropofágica modernista era a de que a política de subjetivação que predomina no país é aquela baseada na devoração seletiva como maneira de se relacionar com o outro. Esta seria

uma resposta irreverente à necessidade não só de afrontar a presença impositiva das culturas colonizadoras, mas também de positivar o processo de hibridação dos diferentes povos que formaram o país (...), eliminando qualquer espécie de julgamento de valor supostamente intrínseco a suas respectivas culturas (ROLNIK, 2021:20-21).

As culturas, assim, perderiam suas conotações identitárias (enquanto formações estanques e fechadas em si mesmo) e se dissolveriam as hierarquias imaginárias (e coloniais) que colocam uma como superior à outra<sup>55</sup>. As características principais da

---

<sup>55</sup>Uma crítica que podemos intuir a partir desse sumário dos ideais antropofágicos feito por Rolnik é a da aproximação da antropofagia com o mito da democracia racial. E, de fato, as relações do movimento, e de Oswald de Andrade em particular, com a população indígena brasileira, usada como avatar de toda a antropofagia, mas pouco mobilizada como fator desestruturante do pensamento ocidental a partir de suas cosmologias, e com a população negra do país, pouco aludida em seus escritos antropófagos, comporta tensões e pode aproximar o seu pensamento com a ideia de miscigenação. Mas, lembremos também que a devoração do outro não é um processo apaziguador das diferenças, e sim uma maneira aguerrida de produção de multiplicidades. Também o que Rolnik diz sobre uma das contradições da antropofagia, que ao fugir da fetichização da cultura europeia acabaria por criar uma imagem fetichizada do brasileiro, pode ser certamente uma interpretação do movimento, que inclusive foi feita por muitos teóricos antes dela, mas refutada por vários da mesma maneira. Talvez nos aproximando de uma leitura antropofágica da teoria antropofágica, ou seja, absorvendo o que nos mobiliza e descartando aquilo que nos enfraquece, nos engajamos numa leitura da obra de Oswald que se centra na desestabilização de uma imagem nacional e que critica a própria ideia de Estado-nação, e não aquela que nele vê sua afirmação. Mas essas divergências de leitura certamente ratificam a presença de diversas contradições inerentes ao pensamento antropofágico, e não queremos de forma nenhuma abafar as discussões que problematizam, com muita razão, a relação desse pensamento com os processos de racialização e decorrente dominação coloniais. E, certamente, nessas discussões onde mais concordamos com Rolnik é no fato de que essa subjetivação antropofágica enquanto relação desidentificadora com o outro é mais uma característica potencial da cultura brasileira do que atual. Ou, como ela diz, “se algo no país apontaria de fato para esta direção, seria

antropofagia, segundo a autora, seriam então a flexibilização, a hibridação, a liberdade de experimentação e o esfacelamento das hierarquias. Todas também características do que Rolnik chama de dobra financeirizada do capitalismo.

Aqui se faz necessário dizer que, se o capital e a antropofagia têm grandes semelhanças, não é à toa. De fato, essa dobra do capital só é uma dobra porque é um processo reativo que tenta alcançar as subjetividades que fugiam do seu controle. E, para Rolnik, as primeiras rachaduras na subjetividade moderna ocidental, aquela fechada em si mesmo e ancorada apenas em sua racionalidade, está justamente nas experimentações artísticas vanguardistas do final do século XIX e começo do século XX, que influenciaram nossos próprios modernistas e desembocaram, portanto, na antropofagia. Essas experimentações do que a autora chama de uma subjetividade flexível explodem, de fato, nos movimentos contraculturais dos anos de 1960 e 1970. A crise das juventudes com modo europeu e burguês de subjetivação vai, então, mobilizar “as forças de desejo, de criação e de ação (...) investidas numa ousada experimentação existencial, em ruptura radical contra o *establishment*” (ROLNIK, 2021:47). No Brasil, temos, dentre uma miríade de movimentações políticas e artísticas, a recuperação da antropofagia pelo concretismo, neoconcretismo, poema processo e, principalmente, pelo Tropicalismo. Essa transformação na política do desejo produz, então, uma crise social e cultural, e impulsiona as forças do poder a se revolucionarem também, para dar conta dos novos processos subjetivos:

O caudaloso manancial de força de trabalho de criação “livre” mobilizada pela desterritorialização da lógica identitária será instrumentalizado pelo capital. Este irá tirar partido da proliferação social da própria subjetivação flexível, não só nas características de sua dinâmica (hibridização, irreverência, liberdade de experimentação, etc.), mas também nos modos de existência que ela inventa nas duas décadas anteriores. (...) as invenções dos anos 1960 e 1970 iriam servir de fórmula para a nova dobra do regime colonial-capitalista. Tal fórmula lhe permitirá adaptar ao novo contexto de gestão da fábrica de subjetividade (o regime de inconsciente que lhe é próprio), mas mantendo o princípio que a orientou desde a sua fundação: a obstrução do acesso do sujeito aos efeitos da presença viva do outro em seu corpo. (ROLNIK, 2021:53-54).

---

preciso sublinhar o seu caráter potencial, pois este está longe de se materializar num país em que o lugar do outro tende a ser marcado identitariamente, com base na noção de raça que se encontra aqui mais naturalizada do que em qualquer outro lugar do planeta, a ponto de nos permitir alucinar sua existência” (ROLNIK, 2021:44).

Assim, as forças do capital se aproveitam da transformação subjetiva dessas décadas e ao mesmo tempo bloqueiam os potenciais subversivos que permitiriam um êxodo da lógica colonial e fechada em si mesma. É interessante notar que Suely Rolnik se aproxima bastante, nesse movimento do seu pensamento, das teorias operaístas, de autores como Antônio Negri e Maurizio Lazzarato (a quem ela cita), mas parte de um ângulo ligeiramente diferente. Enquanto os teóricos italianos explicam a virada juvenil na década de 1960 e 1970 a partir de uma recusa ao trabalho fabril e disciplinar (conforme as teorias foucaultianas), criando assim as bases para o trabalho imaterial que seria o fundamento do capitalismo cognitivo, Rolnik foge das análises excessivamente dedicadas à produção e ao trabalho, e se volta para os processos de subjetivação (não que esses dois processos possam ser tão claramente separados, é claro). De toda forma, ambas as abordagens concordam que essa virada reativa das forças capitalista resulta na ênfase contemporânea em trabalhos criativos, baseados na informação, na flexibilidade, na hibridação, na experimentação etc. Ou seja, as mesmas características aventadas em relação à subjetividade antropofágica.

No Brasil, para Rolnik, o trauma psíquico coletivo da ditadura militar e o seu violento histórico de perseguições, censuras, prisões e torturas (atmosfera que José Agrippino tão fortemente coloca em cena em *Hitler III Mundo*), de alguma forma influenciou o país em uma abertura ainda maior em relação a essa cooptação capitalista. Com o fim do regime militar, a chegada dessa subjetividade flexível adequada ao projeto neoliberal pareceu, para muitos, sinal de libertação daquele trauma que durou duas décadas. Nesse sentido, Rolnik afirma que o *know-how* antropofágico facilitou ainda mais essa aceitação. Para ela, a antropofagia cultural “parece ter facilitado a adaptação à flexibilidade da hibridação, mas neste caso inteiramente destituída de sua força crítica. Convocada em seu polo mais reativo, o que se estabeleceu foi uma espécie de antropofagia neoliberal” (ROLNIK, 2021:81).

Cabe explicar um pouco melhor como se dá, no pensamento de Rolnik a partir de leituras de Lazzarato, essa cooptação subjetiva feita pelo capital. Substituindo a produção fabril, nessa dobra capitalista são produzidos agora mundos-imagem, “fabricados pela publicidade e a cultura de massa e veiculados pela mídia, os quais preparam o terreno cultural para a acumulação de capital” (ROLNIK, 2021:55). Esses seriam mundos *prêt-à-porter*, criados por uma série de profissionais criativos (os

criadores de conceitos, entre eles os técnicos do audiovisual) para capturar subjetividades específicas, cada vez em mais nichos distintos. Os consumidores desses mundos-imagem são parte central desse capitalismo renovado, pois são eles que os atualizam em seus cotidianos concretos. Suas habilidades cognitivas são constantemente mobilizadas, de forma complexa, para “captar e selecionar a pluralidade de mundos que nunca param de ser lançados no ar, todos ao mesmo tempo” (ROLNIK, 2021:58), além de precisarem de “uma mobilidade atlética do ego para saltar de um mundo a outro; [e] uma facilidade de plasmar-se segundo o modo de ser específico de cada novo mundo *prêt-à-porter*” (idem). Nos parece, assim, quase exemplares as imagens e tramas de filmes como *Jogador Número 1* em relação a essa dobra do capitalismo e aos mundo-imagens produzidos por ele. Narrativamente, está lá a necessidade de se estar cognitivamente sempre alerta, em um nível atlético, para se ter sucesso dentro desse universo, conseguindo captar as múltiplas referências que são absorvidas enquanto construtoras de mundos particulares, tendo como objetivo final ser o criador-mor desses mundos *prêt-à-porter*, todos subsumidos dentro de um só mundo, o da propriedade.

Assim, a multiplicação de mundos e possibilidades, marcas das subjetividades que procuravam fugir do padrão cristalizado da identidade ocidental moderna, acaba capturada pela produção do Mesmo. Se na “alta” antropofagia o contato com o outro nos abriria para as suas potencialidades e assim para novas formas de experimentar o mundo, no capitalismo cognitivo essas manobras são cooptadas para sempre se fecharem em si mesmo, mais uma vez. A multiplicidade acaba sendo apenas aquela da variedade de mundos-imagem produzidos, que são consumidos como marca de distinção; “quanto mais criativo aquele [mundo-imagem] que a empresa veicula, maior seu poder de competitividade, já que sua incorporação promete fazer do consumidor um ser distinto e acima dos demais” (ROLNIK, 2021:65).

A profusão, aparentemente sem fim, de filmes de super-heróis da Marvel nos parece um desses casos em que a multiplicidade (até de Homens-Aranha em um mesmo filme) é sempre reterritorializada na construção do Mesmo. A criatividade na construção desse mundo interconectado de narrativas que atravessam diferentes personagens, meios de difusão e até mesmo universos, captura as subjetividades consumidoras para sempre trazê-las mais para dentro desse mesmo universo, e de roldão, através da ocupação física das salas de cinemas e da ocupação subjetiva das expectativas em relação ao que

configura como um filme, tornando cada vez mais difícil o desenvolvimento e a difusão de outros tipos de conteúdo audiovisual em larga escala. Assim, a volúpia do consumo indiscriminado se sobrepõe à devoração crítica e seletiva – de fato, somos nós os devorados pelas forças do capital.

Porém, é verdade, a análise de Rolnik não se detém apenas às cooptações da subjetividade antropofágica e sua transformação em uma suposta antropofagia neoliberal, mas também indica como essa subjetividade pode utilizar do seu *know-how* para as dissonâncias que se anunciam. Primeiramente, no entanto, consideramos importante ressaltar que desde Oswald há a distinção entre uma antropofagia feita pelo capital e uma antropofagia que iria de encontro a ele. A ideia de uma baixa antropofagia já aparece no Manifesto Antropófago, onde escreve “a baixa Antropofagia aglomerada nos pecados do catecismo – a inveja, a usura, a calúnia, o assassinato. Peste dos chamados povos cultos e cristianizados, é contra ela que estamos agindo. Antropófagos.” (ANDRADE, 1976). Beatriz Azevedo, em um texto sobre a peça *O Rei da Vela*, de Oswald, salienta o quanto ela é uma espécie de tradução artística dessa baixa antropofagia, uma crítica ao caráter canibal do capitalismo. Segundo a autora, “o Rei da Vela tem máxima importância no corpus de sua obra exatamente por encarnar em linguagem teatral um brilhante espelhamento, ao revés, em negativo, de seu Manifesto Antropófago” (AZEVEDO, 2019:48). Assim, Azevedo nos diz que, em contraposição à utopia matriarcal do Manifesto, em *O Rei da Vela*, Oswald cria uma distopia patriarcal localizada no Brasil logo após a crise de 1929, transformando “sua teoria cultural e política sobre o colonialismo – o conceito filosófico plural do Matriarcado de Pindorama – em dramaturgia” (AZEVEDO, 2019: 37). A peça revelaria, dessa forma, a partir da crise que afeta intensamente o setor cafeeiro do Brasil, fonte da riqueza da elite paulista da qual o autor fazia parte, tanto o avanço imperialista estadunidense quanto a permissividade dos industriais brasileiros. Ou, como diz Décio de Almeida Prado sobre a peça, “a imagem do Brasil traçada por Oswald era das mais corrosivas. Dentro de nossas fronteiras, o capitalismo regredindo ao estado feudal de que nunca se livrara por completo. No plano internacional, o imperialismo americano agindo como um patrão falsamente bonacheirão” (PRADO, 1985: 11 apud AZEVEDO, 2019:37). A baixa antropofagia, a devoração de nossos recursos e capacidades tanto pela elite estrangeira quanto pela local.

Assim, fica claro que Oswald não ignorava a realidade da devoração capitalista puramente consumista, ou melhor, como diz Alexandre Nodari, aquela que encara o outro a ser devorado como objeto. A “alta antropofagia”, pelo contrário, seria uma relação entre sujeitos, onde “matar e comer um inimigo era uma forma de devir-outro, adquirir outro nome por meio da incorporação do outro e sua transformação (tradução) em signo. Nesta relação o consumo não esvazia de sentido daquilo (aquele) que é consumido; pelo contrário, o próprio sentido advém do consumo” (NODARI, 2016:14). Nodari lembra ainda de Hélio Oiticica, que ele coloca dentro da tradição antropofágica brasileira, para falar desse consumo (enquanto devoração) que não busca o esvaziamento, mas a transformação, a produção de algo novo no processo de consumir. O artista, em seu texto *Brasil Diarreia*, fala de “consumir o consumo”. “Por acaso fugir ao consumo é ter uma posição objetiva? Claro que não. É alienar-se, ou melhor, procurar uma solução ideal, extra – mais certo é, sem dúvida, consumir o consumo como parte desta linguagem” (OITICICA, 2022, online, marcações no original). Para Nodari, Oiticica critica tanto as posições que negam absolutamente o consumo, o que causaria uma prisão de ventre, quanto as formas de consumo desenfreadas, que resultariam em diarreia. Para o artista, então, consumir o consumo seria a melhor solução, o que não significa uma posição do meio, mas uma forma ativa de atacar as duas posturas.

Para Oiticica, ‘consumir o consumo’ não seria consumir mais, mas consumir a lógica do consumo: se o consumo é sempre uma transformação, um processo digestivo, (...) então o consumo do consumo é uma digestão desse processo, a sua dissolução e transformação em algo outro (NODARI, 2016:8).

O que essas colocações nos trazem é a ideia de que, sim, o consumo é parte intrínseca ao projeto antropofágico, mas que é preciso discernir não apenas o que, mas também como se consome. Se o capitalismo busca a totalização do consumo esvaziador de sentido, um consumo que se fecha em si mesmo, que produz apenas mais eu ou imagens pré-determinadas de “eus” individualizados, imagens-mundo produzidas para criar um universo-nicho que se adeque a cada um em sua subjetividade cristalizada, então caberia à “alta antropofagia” devorar esse consumo, consumi-lo e transformá-lo em algo que produza outras subjetivações possíveis, mais abertas às experimentações contínuas da relação com o outro. A arte, a produção de cartografias do sensível, pode ser um espaço particularmente rico para esse processo – assim como propõe Oiticica no mesmo texto,

quando afirma não haver arte experimental, mas apenas o experimental; “a arte seria uma experimentação de modos de vida” (NODARI, 2016:9).

Os filmes brasileiros que vimos no segundo capítulo, acreditamos, se encaixam nessa construção do sensível que busca consumir o consumo, consumir as imagens que nos devoram, e explodir, através delas, as cristalizações identitárias, em busca de vivências imprevisíveis, usando das propriedades intelectuais que saqueiam para construir o corpus de suas vidas e de suas imagens. Não que acreditemos que eles sejam, por si, revolucionários, mas que eles se engajam em cartografar outras possibilidades do sensível, construir corpos, espaços e tempos que se colocam contra o aparato policial e o conservadorismo, que buscam experimentar suas potências de maneiras mais livres, ainda que sempre marcadas pelas inevitáveis violências que atravessam nosso país colonial.

Em Suely Rolnik há também o apontamento das possibilidades de a antropofagia crítica ser reativada como potência de dissonante ao consumo desenfreado e ao conservadorismo de cunho fascista que se mostra mais e mais evidente no tecido de nossa sociedade, como resquício de toda a violência colonial pela qual passamos continuamente. Assim, o polo ativo da antropofagia, a sua capacidade de, na devoração do outro, se abrir ao imprevisível, pode contribuir para as vozes dissonantes com o “*seu know-how* de liberdade de hibridação e do critério que nos permite distinguir o que deve e o que não deve ser engolido” (ROLNIK, 2021:88). Assim, os filmes brasileiros nos mostram algumas possibilidades do que, e principalmente como, se pode devorar os signos do capitalismo para construir possibilidades outras aqui: como os super-heróis podem perder sua força individualizada/individualizante em situações de confronto com o aparato policial que marca a trajetória histórica do nosso país, ou como suas imagens podem ser usadas, irônica ou sinceramente, para compor forças, para criar corpos outros, corpos *queer* múltiplos, que os personagens originais nunca poderiam, pelo menos dessa maneira, experimentar em suas existências canônicas. Se o conservadorismo e o fascismo, em sua relação renovada com o capitalismo financeirizado, são alguns dos principais riscos que corremos hoje, esses filmes voltam às imagens que roubam contra os seus princípios, tentando criar outras possibilidades de existência.



Outro autor que, como Rolnik, correlaciona as operações do capitalismo contemporâneo com a produção de subjetividade é Maurizio Lazzarato, como a própria autora cita. No entanto, recorreremos aqui a uma produção mais recente do autor italiano, onde essa relação se faz ainda mais central. No seu livro *Signos, Máquinas, Subjetividades*, LAZZARATO (2014:14) afirma que “o projeto central da política do capitalismo consiste na articulação de fluxos econômicos, tecnológicos e sociais com a produção de subjetividade de tal maneira que a economia política se mostre idêntica à ‘economia subjetiva’”. Assim, a produção de subjetividades em série, tal qual a linha fordista de produção automobilística, é uma marca do capitalismo. Para o autor, estaríamos vivendo um período de crise não apenas econômica, mas uma crise na produção de subjetividades capitalistas, estagnadas com as subjetividades neoliberais do empreendedor de si. Mas, se o capital não parece capaz de produzir novas subjetivações, as esferas tradicionais da esquerda, partidos e sindicatos, também traçam os mesmos caminhos, sem nenhum vetor novo de subjetivação para oferecer como alternativa à flexibilização extrema que transfere as responsabilidades do Estado de Bem-estar Social para cada subjetividade individuada.

Cabe aqui entender como Lazzarato enxerga a produção de subjetividade nas sociedades capitalistas contemporâneas. Para o autor, ela se dá no espaço entre dois processos complementares: o da sujeição social e o da servidão maquínica. A sujeição social se daria a partir dos aparatos que nos individualizam (enquanto sexo, corpo, profissão, nacionalidade etc.) a partir da divisão social do trabalho, nos organizando a partir de certos binarismos (de gênero e sexualidade, por exemplo, mas que se estendem para outros âmbitos, como natureza/cultura, humano/animal etc.). “Através da linguagem cria uma armadilha semiótica da qual ninguém escapa. No neoliberalismo, produz um ‘empreendedor de si’ e um ‘sujeito endividado’” (LAZZARATO, 2014:27). A essa subjetivação que produz pessoas individualizadas, age, no entanto, outro processo, que se investe sobre os individuais, sobre forças a-significantes e não representativas. É a servidão maquínica, que agencia nossos afetos, forças protossujeitivas, e os acopla às máquinas produtivas, chamadas aqui de megamáquinas.

Na sujeição maquínica, então, o sujeito é dividual – lembrando de Deleuze e as sociedades de controle, onde o autor nos diz que nas sociedades contemporâneas o poder age a partir de grandes bancos de dados. Não é sua subjetividade como um todo

que é mobilizada nesses agenciamentos do poder, mas partes delas, algumas de suas forças. Lembramos aqui, no âmbito do entretenimento, em todas as produções “artísticas” que são criadas a partir dos dados coletados por algoritmos, que buscam e analisam tendências de consumo a partir de um número muito grande de informações que nós, enquanto usuários dessas plataformas, fornecemos gratuitamente todos os dias (quando não pagamos para fazer isso). Plataformas como a Netflix, que cria dezenas de filmes/séries com o mesmo formato a partir de suas análises algorítmicas, ou o Spotify e suas *playlists*, que acabam ditando estilos de música conforme aquelas que mais fazem sucesso. Como diz Lazzarato: “a servidão trabalha com fluxos decodificados (fluxos de trabalho abstrato, fluxos monetários, fluxos de signos etc.) que não estão centrados no indivíduo e na subjetividade humana, mas sobre maquinismos sociais imensos (empresas, equipamentos coletivos de bem-estar social, sistema de comunicação etc.)” (LAZZARATO, 2014:30).

Os dois dispositivos diferem de outras maneiras também. A sujeição remete à transcendência dos modelos aos quais as subjetividades devem moldar-se e aos moldes aos quais elas devem se acomodar (homem/mulher, capitalista/trabalhador, professor/estudante, consumidor, usuário etc.), enquanto a servidão se refere, ao invés disso, à imanência do processo que se desdobra, ao devir que envolve a dimensão molecular, maquínica e supraindividual da subjetividade. (LAZZARATO, 2014:33)

Esses dois processos, como falamos, são interdependentes e contribuem de forma coordenada para o funcionamento do capitalismo. Assim, segundo Lazzarato, o processo de sujeição social opera na interseção entre o molecular maquínico e o molar social, e impõe suas hierarquias ao converter a multiplicidade de fluxos maquínicos a “uma série de dualismos (sujeito/objeto, natureza/cultura, indivíduo/sociedade, proprietário/não proprietário)” (LAZZARATO, 2014:36). E, por isso, Lazzarato acredita que uma ação política revolucionária deve também agir no espaço que se coloca entre o molecular e o molar, entre a sujeição que produz indivíduos e a servidão que age sobre forças a-significantes. Mas não da mesma maneira que a produção de subjetividade do capital, é claro. Ela “deve converter a dimensão maquínica em modalidades de subjetivação que critiquem, reconfigurem e redistribuam esses dualismos molares, os papéis e funções que nos foram atribuídos dentro da divisão do trabalho” (LAZZARATO, 2014:36-37). Assim, ela deve curto-circuitar as operações de sujeição que transformam nossas forças e afetos em individualizações presas em binarismos e cristalizações fechadas. “Em segundo lugar, deve compreender a dessubjetivação de

servidão como uma oportunidade para produzir algo diferente do individualismo paranoico, produtivista e consumista” (idem). Assim, não nos parece muito diferente da conclusão a que chega Suely Rolnik, de aproveitar a flexibilidade e hibridação como potências de transformação. Aqui, a autora brasileira dá a contribuição que mais nos interessa para esse processo: o know-how antropofágico quem sabe pode nos ajudar a devorar a dessubjetivação maquínica e dobrá-la na direção de uma abertura ao imprevisível que não se feche nas imagens-mundo do capital?

Nesse sentido, a posse contra a propriedade pode ser um conceito chave ao qual voltamos agora para pensar nas possibilidades da antropofagia em sua relação com as linhas de poder na sociedade capitalista contemporânea. Lazzarato coloca o estatuto da propriedade como um nexos chave para entender como se dão os processos de subjetivação entre a sujeição social e a servidão maquínica. Particularmente, para ele, são “os direitos de propriedade que constituem os mais bem-sucedidos dispositivos de subjetivação individualizantes” (LAZZARATO, 2014:36), pois fatalmente dividem os agenciamentos entre sujeitos e objetos, esvaziando os últimos de toda capacidade criativa e produtiva, dando toda a prevalência aos sujeitos individuados, que se tornam principalmente proprietários (ou não proprietários). Trata-se, claramente, de um procedimento da baixa antropofagia, do consumo esvaziador de sentidos, que torna aquilo que consome, seja a natureza, outros animais, máquinas, signos etc., em uma propriedade objetificada. Para Lazzarato, “a propriedade não é apenas um dispositivo para a apropriação econômica, mas também para a captura e a exploração de subjetividades não humanas e de protosubjetividades maquínicas” (idem), ao afirmar que o potencial criativo é apenas do “homem”, que consome o mundo esvaziando-o de toda sua indeterminação, transformando-o em mero instrumento para a sua atividade de se tornar sempre si mesmo, sempre um proprietário. Se uma das possíveis formas de ação política contemporânea possa ser aquela que se coloca no espaço entre a sujeição social e a servidão maquínica, então uma forma da antropofagia participar de uma nova subjetivação talvez seja mesmo através da ideia da multiplicação das posses, do contato aberto e livre com o que foi considerado propriedade, liberando esses “objetos” para usos intensivos, tendo uma relação com eles em que o consumo, a devoração, a relação, seja o próprio produtor de sentidos. Em vez de relações de propriedade que esvaziem o mundo de suas indeterminações, relações de posse, de grilagem, que destravem devires e construam outras possibilidades de mundo.

A autora McKenzie Wark (2019) nos traz ainda mais uma perspectiva sobre a importância continuada da propriedade nos diagramas do poder contemporâneo. Em seu livro *Capital is dead, is this something worse?*, Wark postula a intrigante provocação de que talvez o que estejamos experimentando nesse momento histórico já não seja o capitalismo, mas algo ainda pior. Não queremos aqui adentrar longamente nessa discussão específica, mas consideramos importantes as análises da autora sobre as configurações de produção que se instauram nesse momento e como a propriedade, particularmente a propriedade intelectual, carrega grande peso para a estruturação das relações de poder atuais. Para Wark, em continuidade (e também sobreposição) às assimetrias entre proprietários de terra (fazendeiros)/camponeses, e proprietários dos meios de produção fabril (industriais)/trabalhadores, nas sociedades pós-fordistas temos a classe dos vetorialistas e a classe *hacker*. Os vetorialistas, os proprietários dos meios de produção contemporâneos, são os donos das infraestruturas de circulação e criação de informações em nosso mundo. A classe *hacker*, cujo nome já ultrapassaria a imagem e o significado original da palavra, seria aquela das pessoas que trabalham com informação, tendo que constantemente criar novidades a partir de informações antigas (o que os operaístas chamariam de cognitariado, nomenclatura que Wark critica por ignorar as características de afecção e protosubjetivações que as operações dessa classe envolvem). Ela afirma que, é claro, as classes dos donos das terras debaixo de nossos pés e a classe dos capitalistas donos das fábricas ainda existem, “mas talvez agora haja também outro tipo de classe dominante que não é proprietária de nenhuma dessas coisas, mas que, em vez disso, é proprietária do vector ao longo do qual a informação é recolhida e utilizada” (WARK, 2019:n.p.).

Nesse cenário, se levarmos em consideração o fato de que a produção de informação é generalizada, excessiva, coloca-se a questão de como “manter formas de desigualdade, opressão, dominação e exploração de classe, com base em algo que, em princípio, é agora ridiculamente abundante” (WARK, 2019:n.p.). Uma dessas formas é exatamente a exploração da propriedade intelectual em todas as suas formas, sejam direitos autorais ou patentes. Assim, o direito das PIs dá forma a um novo tipo de relação de produção, que faz da informação propriedade privada. Tal como suas antecessoras (a propriedade da terra e dos meios de produção na fábrica), isso se cristaliza numa relação de classe,

com proprietários e não proprietários, vetorialistas e hackers na linguagem conceitual de Wark.

A classe hacker produz nova informação. Mas o que é "nova" informação? É o que a lei da propriedade intelectual reconhece como novo. É um tipo estranho de produção. Enquanto o agricultor cultiva através de um ciclo sazonal e o trabalhador produz unidades repetitivas de mercadorias, o hacker tem de usar o seu tempo de uma forma diferente, para transformar a informação antiga em nova. Fazer isto não é como as repetições sazonais da agricultura ou o relógio do trabalhador. Isso acontece quando acontece, o que inclui o tempo do sono ou o do serão. O pesadelo do trabalhador no local de trabalho é ter de fazer a mesma coisa, repetidamente, contra a pressão do relógio; o pesadelo do hacker no local de trabalho é produzir coisas diferentes, repetidamente, contra a pressão do relógio (WARK, 2019:n.p., tradução nossa).

Tirar cada vez mais valor das propriedades intelectuais das quais já se tem direito parece ser, então, uma das principais tarefas do trabalhador da informação. Não é à toa, portanto, que na indústria do entretenimento estamos na era áurea das PIs, onde se produz sempre coisas novas (uma infinidade de filmes da Marvel, uma infinidade de usos para múltiplas PIs dentro de um só filme, etc) a partir das mesmas velhas propriedades. Talvez, então, o ciclo sazonal não seja o mesmo do agricultor ou a produção repetitiva não seja a mesma do trabalhador fabril, mas há ainda uma circularidade inerente a essa relação, que aponta para a produção de um novo que de novo mesmo tem muito pouco. Nos filmes da Marvel, por exemplo, encontramos sempre os mesmos tons entre o humorístico e o épico, as mesmas formas de filmar, as mesmas estruturas narrativas, um filme se ligando a outro em um *looping* infinito de autorreferência que serve basicamente para produzir mais valor para as mesmas propriedades intelectuais. Nesse cenário, a antropofagia, sem pretensão revolucionária, pode pelo menos apontar para maneiras diferentes de extrair valor das propriedades intelectuais: em primeiro lugar através do seu saqueio, da sua posse. E nessa relação outra, conseguir de fato produzir novas relações que não produzam necessariamente lucro pra classe vetorialista, mas produza subjetivações outras com o que foi saqueado, subjetivações anti-autoritárias, contra as investidas necro-políticas do Estado em seu conluio com o capital (contando que ainda vivemos em tempos capitalistas), subjetivações *queer* não normatizadas, não subsumidas no tempo-espço heteronormativo da reprodução e da herança.

Mas a exploração da propriedade intelectual não é a única maneira da chamada classe vetorialista lucrar com a circulação de informação. Outra prática, cada vez mais comum, é aquela de acumular todo o excesso de dados que nós usuários colocamos a cada dia nas redes (e não apenas em plataformas de redes sociais, mas também em produtos como o Echo da Amazon e sua inteligência artificial Alexa, ou na Siri da Apple, ou nos relógios inteligentes que controlam nosso sono e nossas atividades físicas, ou em empresas a quem enviamos amostras de sangue para descobrirmos nossos antepassados, etc etc etc), minar esse manancial para produzir relações entre esses dados que sejam vendáveis. É exatamente aquilo que Lazzarato considera como administração dos individuais pelas forças capitalistas, a nossa servidão maquínica em que muitas vezes trabalhamos de graça para empresas como Google e Facebook, em troca de supostos serviços gratuitos como mecanismos de buscas ou maneiras de nos conectarmos com nossos amigos, e que na verdade minam todas as nossas interações para produzirem mais e mais lucro (inclusive através da financeirização das suas operações nas bolsas de valores).

Nesse sentido, ao contrário da exploração da propriedade intelectual, parecemos mais distantes dos fenômenos que envolvem as produções audiovisuais que aqui abordamos, mas talvez não seja exatamente o caso. Afinal, bancos de dados também servem para moldar os conteúdos culturais commodificados que nos são oferecidos, principalmente quando são esperados bilhões de dólares em retorno. Se pensarmos, por exemplo, no crescimento da demanda por representatividade nas mídias, que teve um *boom* com o advento das redes sociais e de uma maior participação de populações minorizadas nos debates públicos, nos parece patente a operação dos grandes conglomerados de fazer pesquisas de mercado e, antevendo a atenção que receberiam e os públicos novos que se abririam, colocarem personagens mulheres, negros, *queer*, asiáticos etc., em suas narrativas. No caso da Disney, por exemplo, temos filmes protagonizados pelo herói negro africano Pantera Negra, pelas mulheres Capitã Marvel e Viúva Negra, pelo sino-estadunidense Shang Chi, ou pelo grupo diverso em *Eternals* (Chloé Zhao, 2021), que conta com o primeiro personagem gay masculino do MCU. Mas, sem querer descontar a enorme importância da representação de grupos racializados e minoritários nas grandes (e pequenas) telas, em conteúdos que rodarão todo o mundo, é inegável que esses personagens tenham que se enquadrar em contextos narrativos muito específicos, nos quais, no final das contas, o *status quo* capitalista é sempre restaurado.

Além do contexto corporativo, que se torna ainda mais espinhoso: enquanto escrevemos essa tese, em março de 2022, a corporação Disney se envolveu em um escândalo que incluiu até manifestações públicas de seus funcionários. O estado da Flórida, nos Estados Unidos, propôs uma lei popularmente conhecida como “Don’t say Gay”, que, em resumo, procura restringir discursos sobre orientação sexual e identidade de gênero em escolas infantis. Sendo a Disney uma das empresas que mais contribui, com seus tributos e com a quantidade de pessoas que emprega em seus parques temáticos, para as finanças do estado, seu CEO, Bob Chapek, foi criticado por se manter em silêncio sobre a legislação, e, pior, por de fato doar dinheiro para todos os patrocinadores da lei<sup>56</sup>. Em um memorando enviado aos seus funcionários após as críticas, o executivo não se manifestou contra a lei, mas afirmou que “o maior impacto que nós temos é o de criar um mundo mais inclusivo através do conteúdo inspirador que produzimos”. Em resposta, no entanto, uma carta de empregados da Pixar, estúdio de animação comprado pela corporação, revelou que a companhia demandou cortes em quase todos os momentos em que afetos gays eram óbvios, independentemente dos protestos dos times criativos e da liderança executiva da Pixar<sup>57</sup>

Assim, naquele espaço entre as sujeições sociais e as servidões maquínicas, o cálculo empresarial da Disney permite o mínimo de inclusão em um grupo seletivo de produtos midiáticos, enquanto tenta capturar os afetos e protosubjetividades que se acoplam às máquinas sociais, dobrando-os novamente em subjetividades individualizadas que se aderem ao *status quo*, ao mesmo tempo em que eles mesmos, enquanto corporação, financiam legislações que se voltam contra as populações que buscam cooptar. E todo esse intricado caminhar na corda bamba serve para manejar e enriquecer as propriedades intelectuais que são a garantia de seus lucros exorbitantes. Incluir grupos minorizados e racializados, assim, parece menos um ato político da corporação e mais um cálculo de como agregar valor às suas propriedades. Por mais que existam brechas de subjetivações potentes no seu meio, por mais que seus produtores e criadores estejam sinceramente buscando ampliar o leque de possibilidades representativas e mundos possíveis, um dos resultados finais não deixa de ser o enriquecimento e fortalecimento

---

<sup>56</sup> Disponível em: <https://variety.com/2022/film/news/disney-ceo-bob-chapek-support-lgbtq-1235197938/>. Acesso em 25 mar. de 2022.

<sup>57</sup> Disponível em: <https://variety.com/2022/film/news/disney-pixar-same-sex-affection-censorship-dont-say-gay-bill-1235200582/>. Acesso em 25 de mar. de 2022.

da classe vetorialista, como Wark a denomina. Nesse sentido, com o risco de nos repetirmos, retornamos às possibilidades da posse, a multiplicação dos usos dessas propriedades intelectuais para fins completamente diversos de qualquer mandato corporativo, como possível vislumbre de uma subjetivação que se dá no cerne de vários dos processos que definem as próprias relações de produção do capitalismo contemporâneo (se acreditarmos ainda estarmos sob os augúrios do capitalismo, o que acreditamos). Esse *know-how* a que Suely Rolnik alude, que também pode ser capturado, mas que indica caminhos, como aqueles que encontramos nos filmes analisados no segundo capítulo.

### **4.3 Estética posseira versus estética proprietária**

A partir das discussões que travamos ao longo dessa tese, desde a posse contra a propriedade no primeiro capítulo, das análises erráticas dos filmes brasileiros no segundo, e das reflexões sobre os filmes hollywoodianos nesse, acreditamos que podemos especular agora sobre a existência de uma estética posseira e uma estética proprietária (ou filmes posseiros e filmes proprietários). A constatação que aqui se faz provém, principalmente, do contraste entre os filmes analisados, ou seja, entre as constelações erráticas e os filmes proprietários. Obviamente estamos comparando filmes que guardam diferenças entre si muito mais patentes do que apenas essa baseada na maneira com que lidam com os conteúdos protegidos por propriedade intelectual. De um lado estamos falando sobre filmes e vídeos de diversos formatos produzidos no Brasil nos anos 1960, 1980 e 2010 e, de outro, filmes longas-metragens com narrativas clássicas produzidos em Hollywood nas últimas décadas. As comparações entre esses dois agrupamentos de filmes poderiam nos levar a análises distintas. Guardadas essas proporções, e no que compete aos propósitos dessa pesquisa, queremos realçar essas distinções através do viés antropofágico com o qual trabalhamos. Nesse sentido, seria possível falar em filmes proprietários e filmes posseiros?

A dicotomia entre posse contra a propriedade também é uma dicotomia que existe entre um direito liberal, como uma das expressões máximas do exercício de uma liberdade individual, portanto um direito consagrado, contra a sua função social, o que limita, inclusive, o próprio direito à propriedade. Contra o direito à propriedade, um uso justo,



o direito à moradia, à ocupação, o direito cultural e o bem comum. No plano jurídico institucional do estado democrático de direito há essa própria garantia constitucional a que nos socorremos, que é a função social dos direitos autorais. No entanto, quando estamos falando de antropofagia, estamos falando justamente contra o estatuto proprietário, contra o que tenta cristalizar em formas jurídicas aquilo que é da ordem de um comum. Vamos lembrar que a Antropofagia é contra o Estado (o patriarcado) e, por extensão, ao próprio ordenamento jurídico que privilegia o *status quo*. Quando nos voltamos para obras como *Hitler III Mundo* e *Batguano* nossa mirada é para filmes que, a despeito de usarem figuras proprietárias, radicalizam até o ato de se enquadrar nas limitações aos direitos autorais.

Porém, também é possível pensar nessa dicotomia atribuindo às práticas apropriadoras as qualidades que lhes são intrínsecas, uma estética posseira que se utiliza de um determinado conteúdo, dobrando-o, para garantir-lhe uma “sobrexistência”, uma sobrevida que garanta o acesso, o usufruto de um território, o direito cultural ao bem comum. Como vimos com Rosemary Coombe no primeiro capítulo, a disseminação de usos sociais complexos dos conteúdos comodificados fazem parte da criação de comunidades, “circulando largamente nas esferas públicas contemporâneas, eles provêm recursos simbólicos para a construção de identidades e comunidades, apropriações subalternas, intervenções paródicas e narrativas contra-hegemônicas” (COOMBE, 1998:7). É verdade, a autora nos lembra, que a relação entre propriedade e posse (colocando-a nos termos que utilizamos nessa tese) é mais complexa do que simples dicotomia: a legislação de propriedade intelectual não é apenas cerceadora, ela também produz as relações de resistência a partir da delimitação do seu campo de atuação. Mas, de toda forma, continua ainda mais inegável as tentativas de dominação dos meios de produção de sentidos sociais, principalmente no cenário capitalista contemporâneo em que a produção simbólica é a chave dos processos mais sofisticados de lucro, onde, como vimos com McKenzie Wark, a propriedade intelectual tem papel-chave.

Se Coombe diz que, muitas vezes, o exercício de diferenças sociais emergentes se dá através da apropriação de conteúdos proprietários, as tentativas corporativas de barrar essas apropriações congelaria o jogo das diferenças na esfera pública. Poderíamos dizer, talvez, que a produção do novo, na verdade, faz parte dos processos produtivos capitalistas contemporâneos, mas, sabemos, no final das contas, que esse novo é só uma

outra roupagem para o Mesmo. Pudemos ver isso nos filmes que analisamos nesse capítulo, onde o uso indiscriminado das propriedades intelectuais alheias cai sempre na reafirmação do *status quo* da propriedade. Seja em *Free Guy* ou em *Jogador Número 1*, filmes que aliás reforçam o estatuto do Mesmo a partir de suas narrativas bastante semelhantes, os problemas causados pela propriedade nas mãos de uma só pessoa ou empresa (a questão da exclusão social no mundo de *Jogador Número 1*, que faz com que a população se aliene no mundo-jogo, ou das práticas corporativas antiéticas do dono de Free City em *Free Guy*) são resolvidos com a transferência da propriedade para os “mocinhos”, mantendo o lucro e as relações heterossexuais como norte único de possibilidade. Extra-diegeticamente, Homem-Aranha e os outros filmes da Marvel reforçam o disfarce do Mesmo em novo ao estrear diversos filmes anualmente, mas sempre presos nos mesmos desenhos narrativos, um aludindo ao outro numa cadeia sem fim de retroalimentação que deve manter a máquina lucrativa em plena atividade sem nunca apresentar nada que realmente fuja do *status quo*.

Podemos dizer que esses filmes, assim, fazem uma multiplicação das propriedades, em vez de uma multiplicação das posses, como nos filmes brasileiros analisados. Nos filmes hollywoodianos, de orçamentos milionários e circulação global, as propriedades intelectuais utilizadas são multiplicadas como forma de capturar o máximo possível de atenção dos espectadores. Não para fazer um uso intensivo dos personagens e/ou seus universos circundantes, mas para se aproveitar das imagens-mundo a que esses conteúdos aludem, pouco se envolvendo de fato com suas potencialidades, e certamente sem tensioná-las ou dobrá-las para produzir algo diferente. As propriedades intelectuais estão ali para quem as quiser (ou puder) reconhecer. É o reconhecimento da existência delas que é importante, e faz, de fato, parte de sua diegese. A surpresa (ou mesmo a expectativa) que envolve o espectador quando ele é atravessado por diferentes universos que se inter cruzam e interpenetram é o efeito que se procura alcançar, e muito pouco além disso.

Nos filmes brasileiros, por outro lado, se procura utilizar as potencialidades dos conteúdos proprietários utilizados, seja para confrontar as expectativas em relação a eles (que eles sempre vencem, por exemplo) ou para compor forças com os universos simbólicos que eles mobilizam (o relacionamento entre Batman e Robin, a força dos cabelos louros em *Dragon Ball* etc.). No contato com o público, na vida social desses

conteúdos, há uma multiplicação dos usos possíveis dos personagens/universos, uma multiplicação das posses que vai na direção de um uso intensivo, que mobiliza aquilo que é proveitoso, e descarta o que não é. É nesse uso intensivo, que vai delirar outras possibilidades para os conteúdos que toma posse, que encontramos uma estética posseira.

Assim, nos filmes com uma estética proprietária, a propriedade intelectual está ali como uma espécie de bandeira, dizendo “olha aqui o que conseguimos, nós temos todos os direitos autorais sobre essas obras que vocês conhecem, e nós temos o dinheiro para consegui-las”. E, no caso de filmes como *Free Guy* e *Jogador número 1*, os pequenos trechos, os vestígios utilizados, são facilmente substituídos por outros, outras PIs, pois não há, como já ressaltamos, nenhum envolvimento real com as suas potencialidades para além da citação. Além disso, mesmo com (e por causa de) todo o dinheiro que é dispendido para assegurar os seus direitos, as propriedades intelectuais utilizadas são incorporadas em sua narrativa dentro de limites calculados para o bem, ou seja, com ditames sobre o que pode ser usado e como pode ser usado, o que significa também o que lhe é autorizado usar. O que leva as suas narrativas a sempre devolverem ao *status quo*, promovendo pequenas mudanças, porém ainda sob a égide da propriedade. São narrativas redentoras, dentro dos limites da temporalidade linear, do tempo como flecha, sempre progressivo, do herói conquistador, nos padrões dos calculados roteiros de blockbusters americanos, feitos com milhões de dólares que precisam de retorno em bilheteria. Neles, a luta é sempre individual, e a recompensa final são as complementares relações entre propriedade privada e amor romântico heterossexual (se em Homem-Aranha esse não é o caso, isso se dá, provavelmente, apenas porque na máquina da Marvel não lhe é permitido qualquer final remotamente definitivo, a abertura sendo apenas mais uma estratégia para levar os espectadores ao capítulo seguinte dessa saga interconectada).

Se os filmes proprietários raramente radicalizam a utilização dos conteúdos protegidos de que se utilizam, senão sob um risco calculado, ou seja, se o “risco” possa lhes trazer lucro, como a captura de públicos minoritários através de narrativas que incluem personagens racializados ou LGBTQIA+, os filmes posseiros apostam num uso intensivo e delirante desses conteúdos, para além de qualquer cálculo. Nos filmes posseiros, os elementos da cultura pop apropriados se conectam com o substrato

histórico e social tanto de onde foram retirados quanto no qual são inseridos, produzindo uma rede de conexões e curtos-circuitos entre eles. Assim, um personagem estadunidense superforte como o Coisa se transforma quando é realocado no contexto ditatorial brasileiro, perdendo sua força e remontando às relações entre os Estados Unidos e o Brasil durante esse período. Assim, a estética posseira que aqui conceituamos, além de antropofágica, também é, como em Glissant, uma estética da relação, que coloca culturas diferentes em agenciamentos complexos que não apagam as diferenças entre elas, mas tensiona as relações de poder envolvidas nesse processo, transformando-as em material para a criação artística, aqui através da utilização da imagem de super-heróis. Além disso, poderíamos chamar essa estética também de errática, se pensarmos as imagens pop como vestígios que fazem uma conexão não-linear entre tempos históricos distintos, buscando, nesse gesto antropofágico, uma linha de fuga na direção de um outro futuro possível. Em *X-Pocs*, por exemplo, o pajubá, uma linguagem histórica da população LGBTQIA+ brasileira, é recuperado e relacionado com as subversões irônicas dos personagens dos *X-Men*, que também simbolizam minorias perseguidas em seu contexto original proprietário. Nessa mistura entre o poc e o pop, os performers paraenses criaram um espaço próprio, online, um espaço para vivenciar seus desejos e para expressar seu humor particular.

A posse, uma estética posseira, seria uma forma de se apropriar desses conteúdos estrangeiros, da cultura de massa, e delirar com eles. Seja compondo com suas forças para contradizê-los de alguma forma, usando seus universos simbólicos para expressar tensões políticas e sociais, como o Superman em *Superoutro*, filme em que a loucura se torna uma linha de fuga que conecta super-homem e orixás nas ruas de Salvador, mas também onde o herói novamente é derrotado pelas forças policiais (ainda que ainda haja a possibilidade do Superoutro voando pela cidade soteropolitana em suas imagens finais). Seja para produzir outros corpos, tempos e espaços possíveis, *queer*, em que as imagens dos super-heróis, para ficarmos nos nossos objetos, podem dar forças aos personagens e/ou às imagens, como os cabelos loiros de Goku e Vegeta em *Vando Vulgo Vedita*, ou podem fornecer um terreno simbólico que é explorado muito mais intensamente, como na relação declaradamente homossexual entre Batman e Robin, que em Batguano podem experimentar com seus desejos de formas nunca permitidas no universo canônico. Se a posse, dentro da sua conceituação antropofágica (ainda que não a jurídica de fato), foge ao estatuto normatizador do Direito proprietário, nessa estética

posseira, ela desnormaliza os personagens e universos que rouba, os fazendo funcionar em uma outra lógica.

Nodari nos diz que “uma posse contra a propriedade não é uma relação natural com as coisas, mas uma apropriação que não as ‘subjuga’, que faz jus à contingência, o encontro sem fundamento, que está em sua base, que não funda, portanto, nenhum Direito” (NODARI, 2007:111). Essa ideia de um encontro sem fundamento nos interessa aqui. David Lapoujade, em seu livro *Os movimentos aberrantes*, vai trazer a centralidade da noção do fundamento para o pensamento de Deleuze. As perguntas “quid juris?” e “quid facti?” (respectivamente, “o que é de direito?” e “o que é de fato?”) são centrais para o pensamento filosófico pelo menos desde Platão, e Deleuze, nos diz Lapoujade, reflete sobre elas desde *Diferença e Repetição* (originalmente publicado em francês em 1968), um de seus primeiros livros. Se os conceitos filosóficos são um fato (*quid facti?*) e uma pretensão em relação a uma determinada área, um território do pensamento, a questão do direito, do *quid juris*, é o que vai julgar a legitimidade de tal fato, de tal pretensão, decidir se ela é bem fundamentada. Assim, “(...) o fundamento também confere uma base ou um solo, celeste ou terrestre, mas ele não pode conferir esse solo sem levantar imediatamente o problema de sua atribuição, de sua decupagem ou de sua distribuição”. (LAPOUJADE, 2017:30). Se Deleuze percebe a centralidade da noção de fundamento, e de seus desdobramentos em um princípio transcendental (que age como uma instância legisladora, que distribui o solo ou a terra segundo as exigências do próprio pensamento) e em um princípio empírico (que age como um poder executivo, gerindo ou administrando da terra do pensamento), ele também vai criticar essa necessidade. Lapoujade nos diz que, segundo o filósofo francês, todas as tentativas de definir um fundamento acabam por fracassar, seja em Platão, Hegel ou Descartes, “mas é justamente por isso que é preciso remontar ao ponto em que elas fracassam, *para além mesmo de todo fundamento*, rumo ao sem fundo” (LAPOUJADE, 2017: 31-32).

Aqui, vemos a posse antropofágica como uma instância que vai exatamente desestabilizar o fundamento jurídico da propriedade. Nesse sentido, a propriedade seria a pretensão, aquilo que busca esquadrihar o solo (terrestre ou celeste; poderíamos dizer, no nosso caso, material ou imaterial) e distribuí-lo conforme seus critérios (sociais e econômicos), gerindo essa distribuição continuamente. Já a posse, como vista

pelos antropófagos e como a utilizamos aqui, poderia ser, por outro lado, uma expressão do sem-fundo. Para Lapoujade, a estratégia adotada por Deleuze para lidar com a problemática do fundamento não é simplesmente ignorá-la, mas levá-la a suas últimas consequências, num movimento aberrante que vai para além de todo fundamento, na direção de um desfundamento, de um sem-fundo. Esse sem-fundo seria povoado por “singularidades pré-individuais e impessoais, intensidades, multiplicidades, diferenças livres ou nômades” (LAPOUJADE, 2017:32). Assim, os filmes posseiros, a sua estética, vai na direção de experimentar essas multiplicidades nômades, erráticas, compondo com os diferentes elementos que saqueiam novas intensidades delirantes, selvagens.

O fundamento, nos diz Lapoujade a partir de Deleuze, está fundado em uma lógica circular – e aqui não falamos da circularidade nômade de Glissant ou a circularidade que indicaria outras formas de experimentar o espaço-tempo, mas a circularidade de uma lógica que se baseia em si mesma. Em Platão, é a Ideia que se estabelece como o fato do fundamento, e seu princípio transcendental, aquilo que legisla sobre o terreno conceitual platônico, é o tempo circular do mito; a Ideia residiria num passado imemorial, e toda a linha do tempo se subordinaria a esse Mesmo da Ideia, imutável. Assim, “fundar é sempre fundar sobre uma identidade preexistente (...); mas é também introduzir o princípio de uma distribuição circular em que o fundamento faz círculo com o que funda para submetê-lo a sua lei” (LAPOUJADE, 2017:49). Em Kant, Deleuze e Lapoujade encontram a mesma circularidade do fundamento, em que “desenha-se um círculo (...) de tal modo que o fundamento e o fundado entram em estado de pressuposição recíproca como em Platão” (LAPOUJADE, 2017:54). Aqui, nos interessa menos os detalhes do pensamento de cada filósofo, seja da metafísica platônica ou da transcendentalidade kantiana, e mais esse estatuto do fundamento em falso, que está calcado na pressuposição de si mesmo. Vimos isso também no primeiro capítulo, em relação à propriedade, forjada a partir de sucessivos roubos. O Brasil como um imenso grilo, como dizem os antropófagos. O fundamento da propriedade é falso, a sua lógica está calcada na pressuposição da sua existência como tal. Podemos perceber essa lógica também a partir da despossessão recursiva das colônias de povoamento que criavam uma relação de propriedade onde essa não existia apenas para instantaneamente roubá-la e negá-la aos povos originários. No que tange os direitos autorais, a retórica muitas vezes vazia, o sem fundamento de sua justificativa, encobre os interesses iniciais da Coroa em censurar os conteúdos que começavam a circular de forma massiva, ou os

interesses monopolistas comerciais. Mais recentemente, encontramos o exemplo da Disney, que mina os conteúdos em domínio público e, ao mesmo tempo, cria uma série de entraves jurídicos ao redor do produto final produzido, praticando uma espécie de despossessão recursiva da propriedade intelectual, criando relações de propriedade em terrenos em que elas já haviam caducado e impedindo que outras pessoas se utilizem dos resultados desse “saque” primeiro.

Encontramos ressonâncias entre essa circularidade da fundamentação da propriedade nos filmes de estética proprietária. Na forma como neles os problemas causados pela propriedade são resolvidos apenas trocando a propriedade de mãos, agora ela pertence às pessoas *certas*. Eles não vão além desse fundo que baseia toda relação que se dá neles. A propriedade é pressuposta e incontestável. Os problemas devem ser outros. Mesmo em um filme como o do Homem-Aranha, onde a questão da propriedade não é diegética à sua narrativa, a questão dos multiversos, as infinitas possibilidades de abertura a mundos múltiplos, acaba resumida à mesma propriedade intelectual, a do personagem e de seus personagens circundantes, e se torna mais uma estratégia para a Marvel (e a Disney) subsumir ainda mais propriedades para o seu arsenal de PIs. Uma abertura, como o fundamento, em falso. E isso é uma das chaves de diferenciação entre os filmes de estética proprietária e aqueles de estética posseira. Se os primeiros lidam com as pretensões do fundamento da propriedade, os segundos, acreditamos, exploram as expressões do sem-fundo. Os primeiros agem conforme os usos autorizados da propriedade intelectual, a terra dessa propriedade distribuída por um princípio externo, a terra estriada deleuziana, “esquadrinhada, na qual cada um obtém o lote que lhe cabe tendo em vista decisões de um juízo repartidor” (LAPOUJADE, 2017:54). Os segundos, nossos filmes posseiros, por outro lado, se relacionam com a propriedade a partir de um outro plano, do sem-fundo, da terra lisa, que, imanentemente, “partilha o juízo em função dos fluxos que a atravessam, das partículas loucas que a agitam e das singularidades que a determinam (*idem*). É um espaço intensivo, com “uma distribuição nômade, **sem propriedade** nem divisão” (*idem*, grifos nossos).

Na ausência de fundamento, cria-se uma “nova terra” onde os seres se distribuem livremente, é uma terra lisa e amorfa, sem dimensão nem medida. “Aí já não há partilha de um distribuído, mas sobretudo repartição daqueles que se distribuem num espaço aberto ilimitado [...] **É uma distribuição de errância** e mesmo de delírio (...)”. É preciso distinguir uma distribuição

louca e demoníaca de uma distribuição de “bom senso”, ordenada e compensatória. (LAPOUJADE, 2017: 60-61, grifos nossos).

Uma distribuição errática, não linear, delirante. Contra a propriedade. Uma posse dos conteúdos proprietários para uma utilização delirante de suas potências. Usos intensivos, a contrapelo. Se a propriedade intelectual é um dos principais terrenos da produção de valor em nossa situação capitalista atual, desterritorializar esse processo, mesmo que ele logo seja reterritorializado. Num lampejo, enquadrar imagetivamente as possibilidades inauditas dessas propriedades. Multiplicar as posses, os usos infinitos, a partir dos contatos também infinitos que se dão no tecido social. Antropofagicamente, tensionar a relação entre as imagens proprietárias, os seus sentidos, e o contexto em que estão inseridas, produzindo novas possibilidades. A estética posseira como uma estética da relação, dos vestígios erráticos, que expressa ao mesmo tempo a centralidade da propriedade intelectual hoje e maneiras de desterritorializá-la. Que exprime relações de poder e resistências. Uma ocupação nômade das propriedades intelectuais – subalterna, louca, *queer*. Uma ocupação que desafia o espaço-tempo da propriedade em sua relação com a heterossexualidade compulsória e com o conservadorismo fascista. Uma ocupação trans-histórica, que se volta às ruínas do passado para a construção de uma possibilidade outra, ainda não definida, apenas entrevista em alguma dessas imagens. Contra as forças policiais, estatais, conservadoras, a possibilidade de um gozo coletivo, engraçado, livre, irônico, festeiro. Uma poética da posse contra a lógica da propriedade.



## 5 CONCLUSÃO

O percurso errático dessa tese, que aqui chega a sua aberta conclusão, nos levou por caminhos teóricos suscitados pela antropofagia oswaldiana para pensar nas formas com que certos filmes brasileiros tomam posse de conteúdos pop globais protegidos por direitos autorais, dobrando-os para refletir sobre violentos processos históricos brasileiros ou para compor com eles e criar possibilidades de existências outras. Em contraste com essas maneiras de lidar com conteúdos protegidos, nós analisamos também um pequeno grupo de filmes hollywoodianos atuais que se utilizam das PIs de formas bastante diferentes, quase opostas. Nesses filmes, o ideal da propriedade privada é constantemente reafirmado, seja diegética ou extradiegeticamente. Produzindo essa relação entre as constelações erráticas de filmes brasileiros e os filmes estadunidenses analisados, nos pareceu patente a validade do conceito antropofágico de posse contra propriedade, chave teórica que norteia toda nossa pesquisa, e a sua importância potencial em uma época em que as propriedades intelectuais são partes fundamentais da produção de valor em um sistema capitalista pós-fordista. Se algumas das características da subjetivação antropofágica podem ter sido cooptadas pelas máquinas sociais do capitalismo financeirizado, como a sua tendência à flexibilização e hibridação, acreditamos que o potencial delirante da posse, que pode desnormalizar a propriedade e produzir novas formas (estéticas) de experimentar o mundo através daquilo que grila, pode ser uma linha de fuga, ainda que tateante, na direção de uma necessária subjetivação alternativa àquelas produzidas em série, os chamados mundos-imagem criados pelo capitalismo contemporâneo para nos capturar.

Nessa trilha, no primeiro capítulo nos dedicamos a refletir exatamente sobre o conceito de posse contra a propriedade. Partimos de uma rápida discussão sobre a antropofagia para nos adentrarmos nas questões jurídicas suscitadas pelo movimento antropófago. Começamos discutindo o aforismo do Manifesto Antropófago que diz: “Sem nós a Europa não teria sequer a sua pobre declaração dos direitos do homem”. A partir das complexas relações de influência a que o aforismo alude, refletimos sobre o fato de que o movimento antropofágico não buscava criar uma estética do Brasil como Estadonação, deglutindo o que vinha de fora para criar uma imagem renovada do país, como é comum se afirmar – a influência brasileira no pensamento europeu, inclusive, seria anterior e, de fato, decisiva para as mais importantes movimentações políticas e

filosóficas daquele continente na era moderna. Com o livro *O Índio brasileiro e a revolução francesa: as origens brasileiras da teoria da bondade natural*, do jurista Afonso Arino de Mello Franco, buscamos entender essas influências, principalmente a partir do contato de certos pensadores como Montaigne e Rousseau com uma certa imagem (romantizada) dos indígenas brasileiros. Se esse contato foi um dos estopins que resultou nos ideais de liberdade, fraternidade e igualdade, a verdade é que a declaração de direito dos homens é pobre porque ela não levou a fundo o bastante o que a influência de povos ameríndios poderia provocar em suas sociedades. Nesse sentido, apesar do que essa relação poderia ter suscitado, a individualidade e seu desdobramento na propriedade privada foram as ideias-chave a partir das quais o Estado-nação foi configurado pelos resultados da Revolução Francesa.

E é exatamente contra a propriedade privada que os antropófagos vão instituir a posse como um dos pilares da concepção jurídica do movimento. A posse contra a propriedade é, assim, um conceito que se volta contra a propriedade revelando o seu sem fundamento originário, o fato de que em seu âmago na verdade se encontra um roubo primeiro (como a ideia do Brasil ser um grande território grilado). Contra isso, a posse não seria a normatização de uma outra relação com os bens e o mundo, mas a desnortização da propriedade. Seria levar o direito ao seu limite, ao seu contato com os fatos da vida, e assim produzir uma poética do grilo, como ressalta Alexandre Nodari. A partir dessa conceituação, nos voltamos para as especificidades da propriedade intelectual, demonstrando também alguns de seus fundamentos falsos, como, nos seus princípios, os interesses censuradores da coroa inglesa ou o monopólio comercial de uma organização de editores. Mais contemporaneamente, o exemplo do Frankenstein do estúdio Universal, e de diversas práticas da Disney, nos mostra a atualidade da ideia de um certo sem fundamento das propriedades intelectuais – a Disney, para ficarmos no caso mais paradigmático, construiu todo um catálogo baseado em histórias e imagens de domínio público, o que não seria nenhum problema se, após esse “roubo inicial”, ela não se valesse de diversas estratégias jurídicas para impedir que seus próprios conteúdos sejam disponibilizados publicamente, afetando todo o arcabouço jurídico acerca dos direitos autorais no processo. A autora Rosemary Coombe, mesmo complexificando a questão e afirmando que as leis de direitos autorais também criam sujeitos que as contestam, nos traz reflexões sobre o modo como essas corporações, ao tentarem congelar os seus conteúdos proprietários no momento em que

eles são colocados em circulação, impedem certos jogos da diferença no tecido social, pois essas obras comodificadas, no encontro com os públicos, são apropriadas e criam o estofamento de subjetivações e comunidades. A posse, pelo contrário, a nossa ver seria uma maneira de explodir os usos múltiplos desses conteúdos, abrindo-os para uma experimentação contínua.

É nesse sentido também que Oswald traz o cinema para a própria gênese do conceito, e é com essa discussão que fechamos o primeiro capítulo. Fazendo uma relação entre Oswald de Andrade e a teórica do cinema Miriam Hansen, articulando-os com reflexões de Alexandre Nodari, nós discutimos a ideia de um modernismo vernacular, conceito cunhado por Hansen que desloca o modernismo cinematográfico da época dos novos cinemas europeus e pensa como o próprio cinema estadunidense, desde o estabelecimento de Hollywood, pode ser considerado modernista, por refletir e criar o mundo moderno, sendo um veículo de produção e consumo de massa afinado com pressupostos fordistas e tayloristas. A alcunha vernacular vem do fato dele ter se tornado uma espécie de idioma internacional, indicando tanto sua cotidianidade quanto seu caráter de transponibilidade. Dentre os vários pontos que conectam Hansen e Oswald está suas visões do cinema como um multiplicador de sentidos múltiplos a partir do seu contato com variados públicos. E a figura do ator Rodolpho Valentino, grande estrela do cinema mudo, se torna mais umnexo entre pensadores tão diferentes: Hansen estuda o ator a partir da criação de um novo horizonte social da experiência por Hollywood, que formou novos públicos, incluindo femininos, que durante muito tempo foram alijadas da experiência coletiva fora do ambiente doméstico; Oswald traz a figura de Valentino no mesmo texto em que cunha a posse contra a propriedade, falando exatamente da multiplicação dos gozos (dos usos) que ele causava no público feminino. Segundo Nodari, o caráter fantasmático com que Oswald imbui a figura do ator possibilita um contato mais direto com o público, que pode tomar posse dele de variadas, infinitas maneiras. Por isso, o cinema se mostra parte fundamental da própria conceituação de posse contra a propriedade. Nesse sentido, se as legislações da propriedade intelectual na maioria das vezes buscam cristalizar as possibilidades de apropriação e de usos pelos públicos diversos, mesmo que isso seja de fato impossível, a posse seria uma forma de explodir as potencialidades latentes, de explorar todos os usos possíveis, como o cinema americano informaria.

No segundo capítulo, nos dedicamos a analisar algumas das maneiras com que obras audiovisuais brasileiras tomam posse de conteúdos pop protegidos por direitos de propriedade intelectual, particularmente figuras e universos de super-heróis. Antes, no entanto, nós exploramos um método tipicamente antropofágico para pensar e agrupar esses filmes, a Errática, e a relacionamos com ideias de Édouard Glissant e Walter Benjamin. A Errática é uma ciência do vestígio e uma filosofia da história aventada por Oswald já na segunda vez em que ele se volta à antropofagia, nas décadas de 1940 e 1950 do século XX. Inspirado por leituras de Bachofen, nessa fase Oswald procura instituir o matriarcado como norte do pensamento antropofágico, contra a filosofia messiânica, o patriarcado e, claro, a propriedade. Mas, para recuperar os indícios das (supostas) sociedades matriarcais ignoradas pelas páginas da História oficial, era preciso se voltar para vestígios, para mitos e rituais que ainda guardavam parte dessa memória apagada. É essa, então, a ciência errática, colocando-se contra a história linear contada pelos vencedores, ela volta sua mirada para as ruínas do passado com o intuito de construir uma outra visão do presente e do futuro. A Errática se mostrou uma inspiração metodológica para nossas análises fílmicas pois, com ela em mente, também buscamos certos vestígios, alguns gestos antropofágicos que tomam posse da figura de super-heróis e conectam, não linearmente, essas imagens com momentos do nosso passado, levando-nos na direção de outros futuros. A partir daí, relacionamos as ideias oswaldianas sobre a Errática com o pensamento de Édouard Glissant, e suas estéticas da relação, da errância e dos restos/vestígios – os muitos pontos de conexão entre os autores nos permitiram aprofundar a reflexão sobre uma estética que também parte do violento encontro colonial para expressar possibilidades de resistências e de vida. Por fim, em nossas reflexões metodológicas, encontramos as ressonâncias entre a Errática oswaldiana e as constelações benjaminianas, em que se conectam pontos luminosos distintos a partir do ponto de vista do pesquisador, também através de uma filosofia não linear da história. Particularmente, a ideia de constelações fílmicas de Mariana Souto nos auxiliaram na construção do que chamamos de constelações erráticas, agrupando dois conjuntos de filmes a partir de certos gestos antropofágicos que identificamos no corpus de obras que se apropriam de super-heróis em nossa história.

O primeiro gesto que constelamos erraticamente uniu obras que tomam posse de super-heróis e os colocam em situações de confronto com o Estado brasileiro. Em *Batman Pobre*, *Hitler III Mundo* e *Superoutro*, diferentes heróis (Batman, O Coisa e Super-

Homem, respectivamente) delineiam a brutalidade das nossas forças policiais e seu projeto colonial em diferentes tempos históricos. Seja no Rio de Janeiro de 2013, no tenso clima que antecedeu os megaeventos e as Jornadas de Junho; em São Paulo durante os críticos anos da ditadura militar; ou em Salvador no período de redemocratização do final dos anos de 1980; as três obras tensionam essas figuras, normalmente vencedoras em seus contextos originais, e as fazem ser derrotadas no embate com o aparato avassaladoramente repressivo do Estado brasileiro. *Batman Pobre* e seu parangolixo, as vestimentas rotas que o tornam um herói claramente periférico, aposta no riso, no deboche e na potência das ruas, mesmo contra as investidas do aparato policial em conluio com o capital financeiro global. Essa dobra do personagem Batman, originalmente bilionário e ligado à polícia, o coloca em um duplo movimento: a sua imagem agencia ao mesmo tempo a denúncia das investidas do capital global no tecido urbano carioca (por via dos megaeventos) e as resistências dos pobres e excluídos que explodia pelas ruas da cidade. De forma similar, em *Hitler III Mundo*, o Coisa, personagem estadunidense, também explora essa tensão imagética que o coloca em confronto com as forças que levavam a cabo o regime ditatorial ao mesmo tempo em que é um avatar da cultura do país que financiava tal regime (como o próprio filme explicita em uma cena em que o ditador, um clone do Hitler, está na cama com alguém vestido com a bandeira dos Estados Unidos). Diferentemente de *Batman Pobre*, no entanto, o clima do filme é mais sombrio, refletindo esteticamente, através das imagens, sons e montagem, o desespero e a violência daquele período. O Coisa triste e cabisbaixo, lutando com os policiais no alto do prédio e perdendo, sendo levado por um camburão, é reflexo desse Brasil distópico que o filme retrata. Em *Superoutro* também temos uma cena, nessa caso a final, de embate entre o herói e os policiais no alto de um edifício. O *Superoutro*, herói pobre e louco que, em seu processo de transformação, mistura entidade afro-brasileira e Super-Homem, percorre as cidades de Salvador como um corpo selvagem, indômito, que destrói propriedades, busca o gozo orgástico, se manifesta politicamente e, por fim, rouba um cavalo da polícia. Nessa perseguição, eles acabam no alto do prédio do Elevador Lacerda. Lá, depois de subjugado, o herói ou seu espírito se joga e finalmente voa pelos céus soteropolitanos. Uma linha de fuga, entre a loucura e a morte, que, também através das composições corporais que formam o personagem, aponta para nosso segundo gesto.

Na segunda constelação errática que articulamos, trouxemos um conjunto de obras que se apropriam dos super-heróis para compor com eles corpos *queer*, outras possibilidades de (re)existências. Esses corpos também são atravessados pela violência colonial, vivendo em um sistema heterossexual, branco e cisgênero. Ainda assim, eles buscam dobrar as imagens e universos que “roubam” para construir tempos e espaços outros, onde possam experimentar seus corpos com a liberdade que merecem. Em *Vando Vulgo Vedita*, um grupo de jovens *queer* toma posse dos cabelos loiros de personagens do desenho animado *Dragon Ball Z*. No desenho, os cabelos dos personagens ficam dessa cor quando eles se tornam mais fortes. No curta-metragem cearense, então, o grupo pinta os cabelos em homenagem à Vando, amigo vítima de violência homofóbica, e para se fortalecer nesse momento de dor. Assim, esse índice de *Dragon Ball* é grilado para criar um corpo coletivo, uma multidão *queer* que busca o ócio e o prazer em uma praia cearense. Em *X-Pocs*, uma série de vídeos do Youtube, os personagens dos X-Men, da Marvel, também são dobrados para criar um universo específico em que um grupo de amigos paraenses pode existir, humoristicamente, na web brasileira. Fazendo uma mistura do pop com o poc, de super-heróis estadunidenses com o histórico de vivências LGBTQIA+ brasileiros, *X-Pocs* toma o que lhe interessa dos X-Men, grupo que sempre representou devires minoritários dentro do universo dos quadrinhos, e relaciona isso com o pajubá, linguagem *queer* brasileira que é uma marca da resistência de travestis negras do nosso país. Tudo através do humor rasgado, com uma estética pop/poc periférica. Já *Batguano* explora as múltiplas vidas do personagem Batman, inclusive aquelas não canônicas, para explorar um Brasil distópico onde Batman e Robin, aqui textualmente um casal, parecem cansados, possivelmente esgotados pela contínua exploração de suas imagens ano após ano, em mídia após mídia. Ao mesmo tempo, no entanto, no final eles estão constantemente em busca do prazer, do gozo sexual. Nesse mundo em ruínas, eles fazem pegação em espaços públicos e gravam filmes pornôns. Liberados das amarras canônicas, no fim do mundo, eles podem existir enquanto um casal gay, como nunca puderam em suas encarnações canônicas. A velha piada se torna, então, o corpo vivo desses heróis, que podem explorar suas sexualidades aberta e livremente. Por fim, o último filme que constelamos foi *Inferninho*, em que os heróis apropriados são apenas figurações nas cenas que se passam no bar de Deusimar, nossa protagonista. Enquanto figurantes, no entanto, eles fulguram sentidos múltiplos, que se conectam com a história e a estética do filme. Por um lado, sua estética empobrecida, os corpos dissidentes que encarnam esses heróis, representam o espaço *queer* e pobre de

Inferninho; por outro, sua conexão com o universo pop global representa o desejo de Deusimar de conhecer o mundo, de explorar outras possibilidades de vida, longe do lugar onde sempre se encontra. Eles fulguram o espaço-tempo *queer* de Inferninho e também tudo aquilo que pode estar além dele, fazendo a ponte dali com o mundo.

Assim, os filmes de ambos os gestos tomam posse dos heróis da cultura pop e os dobram para aproveitar as potencialidades que lhes são proveitosas, descartando aquilo que não lhes interessa. Eles, erraticamente, usam restos, vestígios da cultura de massa, como estratégia de confrontação com as forças repressores e de composição de corpos dissidentes. Eles fazem uma poética da relação, tensionando diferentes culturas para produzir determinados efeitos estéticos. Eles estão calcados na história e apontam para possíveis futuros, mais livres e diversos, ainda que atravessados pela violência colonial. Ao tomarem posse desses personagens e universos, eles, acreditamos, desnormalizam seus caracteres proprietários, explorando intensidades não canônicas, multiplicando seus usos, suas posses. Tudo isso os difere bastante dos filmes que analisamos no começo do terceiro capítulo. Reunindo três obras hollywoodianas recentes que lidam com PIs diferentes numa mesma narrativa, trouxemos os filmes *Free Guy*, *Jogador Número 1* e *Homem-Aranha: Sem Volta Para Casa* para pensarmos na maneira totalmente distinta com que os grandes estúdios lidam com a propriedade intelectual. Os dois primeiros filmes se passam, em grande parte, em universos virtuais de videogames. Em *Free Guy* a história gira em torno de um personagem não jogável que começa a adquirir consciência e passa a ajudar a criadora original desse mundo a retomar seus direitos de propriedade intelectual sobre o jogo. Em *Jogador Número 1*, o herói e seus amigos participam de uma espécie de gincana no mundo-jogo OASIS, tendo como prêmio final a propriedade sobre tal universo virtual. Em ambos os casos, então, é a propriedade o objetivo principal dos personagens. Nas duas obras, também, as propriedades intelectuais alheias ao filme que são mobilizadas na narrativa são *easter eggs*, facilmente substituíveis, mesmo quando parte das maquinações narrativas (por exemplo, sendo pistas em *Jogador Número 1*). Elas estão ali como forma de capturar a atenção de espectadores altamente investidos na cultura pop, mas os filmes em nada dobram ou modificam essas propriedades. O filme do Homem-Aranha utiliza as PIs de forma diferente, mas ainda as traz para a narrativa como forma de capturar a cognição e as nostalgias dos espectadores, além de ser mais um esforço dos estúdios Marvel (e Disney) para trazer para a sua máquina todas as propriedades possíveis dentro do seu

universo, colocando pra dentro do MCU as versões do herói aracnídeo que até então eram exclusivas da Sony. Nos três filmes, podemos enxergar uma **multiplicação das propriedades**, ao invés da multiplicação das posses que caracteriza os filmes que constelamos no segundo capítulo. Nesses filmes, aquilo que é utilizado, as imagens conquistadas dentro do jogo jurídico e comercial, no universo de pagamentos e contratos, em geral não tem nenhum lastro histórico ou político, a não ser mesmo pelo que representam dentro do capitalismo contemporâneo, onde a mobilização da atenção e a produção de propriedades intelectuais é parte fundamental dos processos produtivos.

A partir dessas obras, pudemos, então, refletir sobre as maneiras com que o capitalismo contemporâneo captura e produz subjetividades, e a relação disso com a subjetivação antropofágica. As reflexões da autora Suely Rolnik nos foram fundamentais nesse sentido, ao discorrer sobre como os modos de subjetivação da antropofagia de certa forma prepararam o terreno brasileiro para a dobra financeirizada do capital e a sua maneira de cooptar as subjetividades flexíveis e híbridas através de mundo-imagens criados sob medida. Através de autores e autoras como Maurizio Lazzarato (2014) e McKenzie Wark (2019), procuramos nos aprofundar mais um pouco nas formas como o poder e produção de riqueza de nossa época, em que, Lazzarato teoriza, somos atravessados tanto por sujeições sociais quanto servidões maquínicas, sendo investidos ao mesmo tempo enquanto sujeitos individuados e partículas individuais em enormes bancos de dados. Já Wark atualiza a teoria marxista renomeando os detentores dos meios de produção e os seus subalternos como “classe vetorialista” e “classe hacker”, respectivamente. Os primeiros seriam aqueles que são os donos das infraestruturas de circulação e criação de informações, já os segundos aqueles que trabalham diariamente na produção de conteúdos novos, normalmente a partir de propriedades intelectuais antigas. Para ambos os autores, a propriedade, particularmente a intelectual, desempenha papel central nos processos produtivos e nas relações de poder contemporâneas. Para Lazzarato, a propriedade, além de um dispositivo de criação de lucro, captura e explora subjetividades não humanas e protosubjetividades maquínicas ao fazer a divisão do mundo entre possíveis proprietários (homens) e objetos de propriedade. Nesse sentido, através das duas concepções expostas, podemos pensar na posse como uma ferramenta de luta importante, ao se voltar contra esse elemento chave ao redor do qual se enredam práticas produtivas e relações de poder hoje. Assim, o *know how* antropofágico, suas características de hibridização e flexibilidade, pode ser



mobilizado como possível subjetivação resistente, principalmente, acreditamos, na sua recusa ao estatuto da propriedade privada.

A partir dessas discussões, ao fim do terceiro capítulo pudemos postular a ideia de uma estética posseira, contra uma estética proprietária, que as obras consteladas no segundo capítulo compartilhariam. Uma estética que delira os possíveis usos da propriedade, que pode explorar intensidades inéditas a partir do seu saque, da sua grilagem intelectual. Pode tensionar as imagens heroicas que dobram, colocando-as em confronto com o conservadorismo e a violência policial brasileira, fazendo com que se desindividualizem, através dela refletindo sobre a impossibilidade de ações individuais salvadoras contra a violência sistêmica histórica e acachapante – mesmo que ainda encontrem algumas possibilidades nas ruas, na luta coletiva, no deboche, na loucura. Se na estética proprietária dos filmes hollywoodianos analisados os usos das PIs são calculados, contratualmente limitados, na estética posseira há o frenesi de uma liberdade inaudita, uma multiplicação de usos gozosos. As imagens podem ser pobres, as obras brincam com suas pobreza, e compõem com as forças que lhes interessam do conteúdo saqueado, com o seu universo simbólico ou com a sua materialidade imagética, descartando tudo o que não interessa. A partir das suas imagens, podemos intuir o sem fundamento das propriedades intelectuais, apostando, pelo contrário, nas intensidades que povoam o sem fundo da posse. De novo, insistimos, não se trata de normatizar o saque, mas de desnortizar a propriedade. Fazer com o que se rouba corpos, tempos, espaços *queer*. Fulgurações que fazem movimentos múltiplos através das mesmas imagens – não a fixidez da propriedade congelada no seu primeiro estágio de circulação, mas a fluidez, as velocidades delirantes das posses que podem ser milhões de coisas ao mesmo tempo, conforme os seus contatos diversos. O Batman pode ser ao mesmo tempo avatar do capitalismo financeirizado internacional e símbolo de uma luta minoritária nas ruas do Rio de Janeiro. Os figurantes em *Inferninho* podem dar a consistência *queer*, com seus corpos, ao espaço empobrecido e serem fulgurações de um mundo para fora daquelas paredes. Se mesmo em suas amarras canônicas cada herói pode viver (e vive) múltiplas vidas, nos filmes posseiros eles podem experimentar intensidades e possibilidades que lhes seriam podadas dentro do controle corporativo de suas histórias e imagens.

Argumentamos, durante a tese, sobre a centralidade do audiovisual de super-heróis no cenário cinematográfico atual, quer se goste ou não. As enormes cifras que ele movimenta e também as subjetivações que cooptam e/ou produzem. Os mundos-imagens nerd ou *geek*, a captura das nossas cognições, sempre prontas para identificar ou decodificar referências numa inundação sem fim de personagens que transitam das páginas dos quadrinhos às telas do cinema às plataformas de streaming e etc. E, ainda que os super-heróis tenha sido nosso “objeto” a ser saqueado, eles representam apenas parte da sucessão de PIs sempre revividas, sejam filmes e séries no universo Star Wars, refilmagens *live action* de desenhos animados antigos, continuações sem fim de determinadas franquias. Trazer um novo perfume a velhas propriedades intelectuais (o que, afirma McKenzie Wark, é de fato a definição do trabalho da classe hacker) é a ordem do dia para os grandes conglomerados de entretenimento. Assim, desnormatizar a propriedade intelectual nos parece uma tarefa central das resistências culturais contemporâneas, como temos afirmado. Para finalizar essa tese, apenas como um relampejo, a faísca de algo a ser aprofundado e expandido em algum momento posterior, pensamos aqui na possibilidade de fazer com que esses conteúdos pop, que fazem parte indelével das nossas subjetivações contemporâneas, que participam das linhas de poder que nos atravessam e que são também, por isso, sítios de resistência, sejam transformados em um *commons*, um manancial comum de possibilidades de usos.

Partindo da leitura de Pierre Dardot e Christian Laval (2017), e em consonância com o ideal antropofágico da posse contra a propriedade, não pensamos aqui numa propriedade comum – nossa ideia, junto com os antropófagos, é de justamente ultrapassar a ideia de propriedade. De forma semelhante, para Dardot e Laval, “o comum, no princípio daquilo que nos faz viver juntos, é o inapropriável como tal. Daí a tese que defenderemos aqui: se o comum tiver de ser instituído, ele só poderá sê-lo como inapropriável – em hipótese alguma como objeto de um direito de propriedade” (DARDOT e LAVAL, 2017:n.p.). Silvia Federici também se volta para a centralidade do comum em lutas políticas contemporâneas em seu trabalho, principalmente a partir de um viés feminista, com uma pesquisa que vai remontar ao fim da sociedade feudal para entender como os cercamentos das terras comuns acabaram resultando na instituição dos corpos das mulheres e crianças como bens comuns dos homens. Para Federici, “novos cercamentos” sendo empreendidos por iniciativas neoliberais (como privatizações, por exemplo), “demonstraram que não só os comuns não desapareceram,

mas que novas formas de cooperação social estão sendo produzidas constantemente, inclusive em áreas da vida que antes não existiam, como a internet” (FEDERICI, 2019:305). Assim, a luta pelo comum ganha importância por sua capacidade de escapar, ao mesmo tempo, das lógicas estatais e mercadológicas, além, é claro, da lógica da propriedade privada. Nesse sentido, voltamos a Dardot e Larval, que também insistem em um comum não estatal e não proprietário. Algo que particularmente nos interessa na abordagem desses autores é que, para eles, o comum nunca é algo dado, fechado – é sempre o ato de pôr em comum que o constitui: “todo verdadeiro comum político deve sua existência a uma atividade contínua e constante de pôr em comum” (DARDOT E LARVAL, 2017:n.p.). Assim, isso nos parece ser o que os filmes posseiros fazem, em certa medida. Eles põem em comum os conteúdos dos quais tomam posse. Eles, pelo menos, colocam em circulação a possibilidade de que eles sejam comuns, de que eles podem ser usados e abusados por todos. Se essas imagens nos constroem, que possamos também construí-las, conjuntamente. Que possamos explorar outras intensidades a partir do contato coletivo com elas. O *know how* antropofágico da posse contra a propriedade poderia ser, então, uma arma política que cria comuns, que coloca essas imagens, que cooptam e produzem subjetivações, para o jogo social. Essa é uma discussão ampla e complexa da qual, como dissemos, apresentamos aqui apenas um vislumbre, uma possibilidade. É nessa brecha, que apenas entrevemos, então, que encerramos essa tese, acreditando que a partir dessa abertura outros caminhos possam surgir.

## 6 REFERÊNCIAS

AGUILAR, Gonzalo. **Por uma ciência del vestígio errático**. (Ensayos sobre la antropofagia de Oswald de Andrade). Buenos Aires: Grumo, 2010.

ALTEBERG, Ana, KOZLOWSKI, Gabriel, MENEGUETTI, Mariana (Coord). **8 Reações para o depois**. Rio de Janeiro: Editora Rio Books, 2019.

ANDRADE, Oswald. Manifesto Antropofago. In: **Revista de Antropofagia**. Ano 1, n. 1, mai. de 1928. Edição fac-similar. São Paulo: Metal Leve, 1976.

\_\_\_\_\_. Schema geral ao Tristão de Athayde. In: **Revista de Antropofagia**. Ano 1, n. 5, set. de 1928. Edição fac-similar. São Paulo: Metal Leve, 1976.

\_\_\_\_\_. **Obras Completas VI. Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias**. Manifesto, teses de concursos e ensaios. 2. Ed. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.

\_\_\_\_\_. Serafim Ponte Grande. 9. ed. São Paulo: Globo, 2007. - (Obras completas de Oswald de Andrade).

\_\_\_\_\_. A utopia antropofágica. 4 ed. São Paulo: Globo, 2011.

AZEVEDO, Beatriz. **Antropofagia Palimpsesto Selvagem**. São Paulo. Cosac Naif, 2016.

\_\_\_\_\_. Antropofagia Distópica de um País em Crise. **Sala Preta**, [S. l.], v. 19, n. 1, p. 47-63, 2019. DOI: 10.11606/issn.2238-3867.v19i1p47-63. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/156836>. Acesso em: 8 maio. 2020.

BAYLEI, Jonathan (online). How Universal re-copyrighted Frankenstein's Monster. **Plagiarism Today**, 24 de out. de 2011. Disponível em: <https://www.plagiarismtoday.com/2011/10/24/how-universal-re-copyrighted-frankensteins-monster/>. Acesso em: 25 jun 2019.

BENJAMIN, Walter. **Obras Escolhidas**. Magia e Técnica, Arte e Política. Vol I. 3.ª Ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

BERNARDET, Jean-Claude. Equilíbrio instável entre a vanguarda e a indústria cultural. In: SCHWARTZ, Jorge (org.). **Da Antropofagia a Brasília: Brasil 1920-1950**. São Paulo: FAAP; Cosac & Naify, 2002

BESSA FREIRE (online). Os Índios e a queda da Bastilha. **Combate Racismo Ambiental**. Disponível em: <https://racismoambiental.net.br/2016/02/27/os-indios-e-a-queda-da-bastilha-por-jose-ribamar-bessa-freire/>. Acesso em: 29 abr 2022.

BESSA FREIRE, José Ribamar; SILVA, Ana Paula da. Itapacu e o Rei: diplomacia indígena na corte francesa do século XVII. In: **Mnemosine Revista**, Campo Grande: Vol 7, número 1, jan/mar 2016, pp 137-151.

BOPP, Raul. **Vida e morte da antropofagia** [recurso eletrônico]. Rio de Janeiro: José Olympio, Rio de Janeiro: 2012. Disponível em: <https://fdocumentos.tips/document/vida-e-morte-da-antropofagia-raul-bopp.html>.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960**. Routledge, 2015.

BRAGANÇA, Maurício de; REAL, Elizabeth Maria Mendonça. Cinema e literatura: conflitos e tensões na modernidade brasileira. In: **Revista Alceu: Revista de Comunicação, Cultura e Política**. v. 15 – n. 19. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2014.

BUTCHER, Pedro. **Hollywood e o mercado de cinema brasileiro: Princípio(s) de uma hegemonia**. 2019. 253 p. Tese (doutorado em cinema). Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019.

CARLI, Felipe Augusto Vicari de. **O matriarcado no programa antropofágico: Oswald de Andrade, leitor de Bachofen**. 2016. 551p. Dissertação (metrado em Literatura). Universidade Federal de Santa Catarina, 2016.

CARROL, Noel. The Future of Allusion: Hollywood in the Seventies (And Beyond). In: **October**. Massachusetts: MIT. Vol. 20. Abril, 1982. pp. 51-81.

CLASTRES, Pierre. **Sociedade contra o Estado: pesquisas de Antropologia Política**. São Paulo: Cosac & Naif, 2003.

COCCO, Guiuseppe. **Mundo-Braz: o devir-mundo do Brasil e o devir-Brasil no mundo**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

COOMBE, Rosemary J. **The cultural life of intellectual properties: authorship, appropriation and the law**. Durham e Londres: Duke University Press, 1998.

CUNHA, João Manuel dos Santos. **A lição aproveitada: modernismo e cinema em Mário de Andrade**. Cotia: Ateliê Editorial, 2011.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. **Comum: ensaio sobre a revolução do século XXI**. São Paulo: Boitempo, 2017 [recurso eletrônico]. Disponível em: [www.amazon.com.br](http://www.amazon.com.br).

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**, vol. 5. São Paulo: Ed. 34, 1997.

\_\_\_\_\_. **Kafka: para uma literatura menor**. Trad.: Rafael Godinho. Lisboa: Assírio & Alvim, 2003.

DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. **Diálogos**. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro, São Paulo: Escuta, 1998.

DUPRAT, Deborah. O Direito sobre o marco da pluriétnicidade/multiculturalidade. In: RAMOS, Alcida Rita (Org.). **Constituições Nacionais e Povos Indígenas**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2002.

FARIA, Victor Lúcio Pimenta de. **A proteção jurídica de expressões de povos indígenas na indústria cultural**/organização da coleção Lia Calabre – São Paulo: Itaú Cultural: Iluminuras, 2012.

FEDERICI, Silvia. **O Ponto zero da Revolução**. Trabalho doméstico, reprodução e luta feminista. São Paulo: Editora Elefante, 2019.

FERRAZ, Talitha; CURI, Pedro. Ida ao cinema, nostalgia(s) e memorabilia: ensaio sobre uma triangulação. In: SANTA CRUZ, Lucia; FERRAZ, Talitha (Orgs). **Nostalgia e mídia: no caleidoscópio do tempo**. Rio de Janeiro: E-papers, 2018.

FOLLETO, Eduardo. **A cultura é livre: uma história de resistência antipropriedade**. São Paulo: Autonomia Literária, 2021.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Tradução de Antonio Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. 5.ed. [S.l.]: Vega, 2002.

FRANCO, Afonso Arinos de Melo. **O Índio brasileiro e a Revolução Francesa: as origens da teoria da bondade natural**. Rio de Janeiro: Topbooks, 2000.

FREIRE, Gleibe. “Hitler III Mundo”: fascismos de ontem e de hoje. **Biblioo**, 2021. Disponível em: <https://biblioo.info/hitler-iii-mundo-fascismos-de-ontem-e-de-hoje/>. Acesso em: 24 jun. de 2021.

FREIRE, Taís Rodrigues. **Superoutro de Edgard Navarro e o processo de transição da abertura política no Brasil**. 2018. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2018.

GLISSANT, Édouard. **Poética da relação**. Rio de Janeiro: Bazar do Tempo, 2021.

GOMES JUNIOR, João. O pajubá como tecnologia linguística na constituição de identidades e resistências de travestis. In: **Cadernos de Gênero e Tecnologia**, Curitiba, v. 14, n. 43, p. 300-314, jan/jun. 2021.

GOMES, Paulo Emílio Sales. Uma situação colonial? In: **Crítica de Cinema no Suplemento Literário**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

GORDON, Wendy J. A Property Right in Self-Expression: Equality and Individualism in the Nature Law of Intellectual Property. In: **The Yale Journal**. V. 102. New Haven: 1993.

HALBERSTAM, Jack. **In a Queer Time & Place: Transgender Bodies, Subcultural Lives**. Nova York e Londres: New York University Press, 2005.

HANSEN, Miriam. **Babel and Babylon: spectatorship in American silente film**. Cambridge, Massachussets, Estados Unidos: Harvard Universty Press, 1991.

\_\_\_\_\_. Estados Unidos, Paris, Alpes: Kracauer (e Benjamin) sobre o cinema e a modernidade. In: CHARNEY, Leo; SCHATZ, Vanesa (org). **O cinema e a invenção da vida moderna**. 2. ed. rev. São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

\_\_\_\_\_. The Mass Production of the Senses: Classical Cinema as Vernacular Modernism. In: Cauchiel P. L. (eds) **Disciplining Modernism**. Inglaterra: Palgrave Macmillian, 2009.

HOLLANDA, Heloísa Buarque de. **Macunaíma**: da literatura ao cinema. Rio de Janeiro: Empresa Brasileira de Filmes, 1978.

JÁUREGUI, Carlos A. **Canibalia**. Canibalismo, calibanismo, antropofagia cultural y consumo em América Latina. Madrid: Iberoamericana, 2008.

JESUS, Zeneide Rios de. **Indígenas no Brasil**: As visões de Afonso Arinos (1930-1940). Tese (Doutorado em História Social) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

LANTAGNE, Stacey M. Building a Better Mousetrap: blocking Disney’s imperial copyright strategies. In: **Harvard Journal of Sports & Entertainment Law**. Vol. 12. Boston, JSEL, 2021.

LAPOUJADE, David. **Os movimentos aberrantes**. São Paulo: n-1 edições, 2015.

LAZZARATO, Maurício. **Signos, máquinas, subjetividades**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo: n-1 edições, 2014.

LIMA, Bruna. **Vanguarda do atraso ou atraso da vanguarda?** Oswald de Andrade e os teimosos destinos do Brasil. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

LOPES, Denilson; NAGIME, Mateus. **New Queer Cinema e um Novo Cinema Queer no Brasil**. In: MURARI, Lucas; NAGIME, Mateus (Org.). **New Queer Cinema – Cinema, Sexualidade e Política**. 2015.

MACHADO, Jorge. Desconstruindo “Propriedade Intelectual”. In: **Observatorio (OBS\*) Journal**, Vol. 2, N. 1, 2008.

MACIEL JR, Auterives. Do Super Homem ao Superoutro: Um filme menor de Edgard Navarro. In: **Ayvu**: Revista de Psicologia. V.4, N.1, 2017. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/ayvu/article/view/22226>. Acesso em 13 jun de 2021.

MENA, Fernanda. Negócios com obras de Tarsila do Amaral ganham força com fama global. **Folha de São Paulo**. São Paulo, ano 99, número 32.873, 4 de abril de 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/04/negocios-com-obras-de-tarsila-do-amaral-ganham-forca-com-fama-global.shtml>. Acesso em 12 de nov. de 2021.

MONTAIGNE, Michel de. **Ensaaios**. Coleção “Os pensadores” XI. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MORAES, Felipe Augusto de. **A arte-soma de José Agrippino de Paula**. 2011. Dissertação (Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011. doi:10.11606/D.27.2011.tde-13032013-142323.

MOREIRA FAULHABER, G. Entre Glissant e Oswald: a criouliização e o pau-brasil. **Sede de Ler**, v. 9, n. 1, p. 40-54, 9 nov. 2021.

MULVEY, Laura. Entrevista com Laura Mulvey. In: **Estudos Feministas**, Florianópolis, 13(2): maio-agosto de 2005.

NETO, M. F.; GAIO, H. P. C. Antropofagia em dois tempos: inverter a história, tensionar o presente. **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, Ouro Preto, v. 13, n. 32, p. 185–220, 2020. DOI: 10.15848/hh.v13i32.1504. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1504>. Acesso em: 19 dez. 2020.

NICHOLS, Robert. **Theft is property!** Dispossession and critical theory. Durham e Londres: duke University Press, 2020.

NODARI, Alexandre. **A posse contra a propriedade**: a pedra de toque do direito antropofágico. Dissertação (Mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão. Programa de Pós-Graduação em Literatura. 2007.

\_\_\_\_\_. Lei do homem. Lei do antropófago: o Direito antropofágico como Direito sonâmbulo. In: **I Simpósio de Direito & Literatura**, 2011, Florianópolis. Coleção Direito e Literatura. Florianópolis: Fundação Boiteux, 2011. v. I. p. 125-145.

\_\_\_\_\_. **Limitar o limite**: modos de subsistência. Série pandemia. São Paulo: n-1 edições, 2016.

\_\_\_\_\_. Um antropófago em Hollywood. Oswald espectador de Valentino. **Anuário da Literatura**, Florianópolis, p. 16-26, jul. 2008. ISSN 2175-7919. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/5471>>. Acesso em: 19 jul. 2020.

NOVO, Begnino. A Declaração de Direitos do Homem e do Cidadão de 1789. Disponível em: <https://jus.com.br/artigos/92338/a-declaracao-dos-direitos-do-homem-e-do-cidadao-de-1789>. Acesso em 22 out 2021.

NUNES, Benedito. Antropofagia ao alcance de todos. In: ANDRADE, Oswald. **Obras Completas**. A utopia antropofágica. São Paulo: Globo, 2001, pp. 5-39.

OITICICA, Hélio. Brasil diarria (1970, folhas datilografadas). In: **Programa Hélio Oiticica**. Itaú Cultural. Disponível em: <https://legacy-ssl.icnetworks.org/extranet/enciclopedia/ho/index.cfm?fuseaction=documentos&cod=170&tipo=2>. Acesso em 12 jan. 2022.

\_\_\_\_\_. **Aspiro ao grande Labirinto**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1986.



OTTE, Georg; VOLPE, Miriam Lúcia. Um olhar constelar sobre o pensamento de Walter Benajamin. **Fragmentos**, Florianópolis, n. 18, jan-jun, p. 35-47, 2000. DOI: <https://doi.org/10.5007/fragmentos.v18i0.6415>. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/fragmentos/article/view/6415/5984>. Acesso em: 19 mar 2020.

PARANAGUÁ, Paulo Antônio. **A invenção do cinema brasileiro**: modernismo em três tempos. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2014.

PRECIADO, Paul B. Multidões queer: notas para uma política dos “anormais”. In: **Estudos Feministas**, Florianópolis, 19(1): 312, janeiro-abril 2011

PRIMEIRO congresso brasileiro de antropofagia – algumas teses antropofágicas. Revista de Antropofagia, São Paulo, p. 12, 19 jul. 1929.

ROGOWSKI POZZO, R. O poder de narrar: geopolítica da distribuição cinematográfica no Brasil. **Liinc em Revista**, [S. l.], v. 16, n. 1, p. e5144, 2020. DOI: 10.18617/liinc.v16i1.5144. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/5144>. Acesso em: 22 jan. 2022.

ROLNIK, Raquel. Entrevista. In: ALTEBERG, Ana, KOZLOWSKI, Gabriel, MENEGUETTI, Mariana (Coord). **8 Reações para o depois**. Rio de Janeiro: Editora Rio Books, 2019.

ROLNIK, Suely. Subjetividade Antropofágica / Anthropophagic Subjectivity. In: HERKENHOFF, Paulo e PEDROSA, Adriano (Edit.). Arte Contemporânea Brasileira: Um e/entre Outro/s. **XXIVa Bienal Internacional de São Paulo**. São Paulo: Fundação Bienal de São Paulo, 1998. P. 128-147. Edição bilíngüe 16 (português/inglês).

\_\_\_\_\_. Subjetividade antropofágica. In: **Gilles Deleuze**. Uma vida filosófica. São Paulo: Editora 34, 2000; pp. 451-462

\_\_\_\_\_. **Antropofagia zumbi**. In: COHN, Sérgio; CESARINO, Pedro; RESENTE, Renato (orgs). Azougue: edição especial 2006-2008. Rio de Janeiro: Beca do Azougue, 2008.

\_\_\_\_\_. **Antropofagia zumbi**. Coleção Lampejos. São Paulo: n-1 edições, 2021.

ROSE, Carol M. **Possession as the Origin of Property**. In: The University of Chicago Law Review, n. 73, 1985.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. **Una Cultura de la fragmentación**. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión (1 ed). Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995.

SHOAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**: multiculturalismo e representação. São Paulo: Cosac & Naif, 2006.

SMITH, Iain Robert. **The Hollywood Meme: Transnacional Adaptations in World Cinema**. Edinburgo: Edinburgh University Press, 2017.

SOARES, Thiago. Abordagens teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. **Logos Comunicação e Universidade**. Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, p. 68-81, 2014. DOI: <https://doi.org/10.12957/logos.2014.14155>. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14155>. Acesso em 13 mai. 2020.

SOUTO, Mariana. Constelações fílmicas: um método comparatista no cinema. **Galáxia**, São Paulo, n. 45, set-dez p. 153-165, 2020. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25532020344>. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/44673/33173>. Acesso em 22 dez. 2020.

STEFANO, Fabiane Rodrigues. **Klaxon e a crítica de cinema no Brasil**. 2000. 113p. Dissertação (Mestrado em Multimeios) – Instituto de Artes. Universidade Estadual de Campinas.

VALLE, Ulisses do. A Filosofia da História de Oswald de Andrade. **Remate de Males**, Campinas, SP, v. 37, n. 1, p. 323–344, 2017. DOI: 10.20396/remate.v37i1.8649235. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/remate/article/view/8649235>. Acesso em: 6 mai. 2021.

VICENTE, Laila Maria Domith. **Constelações vadias: enlaces entre produções de subjetividade e performatividade de gênero**. 2015. 183p. Tese (doutorado em Psicologia). Universidade Federal Fluminense, 2015.

VIEIRA JR, Erly. De corpo a corpo: personagens transbordantes, espectadorxs desejanter. VALENTE, Eduardo (Org.). **Cinema Brasileiro. Anos 2010. 10 Olhares**. 2021.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. Que temos nós com isso? In: AZEVEDO, Beatriz. **Antropofagia Palimpsesto Selvagem**. São Paulo. Cosac Naif, 2016.

\_\_\_\_\_. Entrevista por Pedro Cezarino e Sérgio Cohn. **Azougue-Saque/Dádiva**: edição especial (2006-2007). COHN, Sergio; CESARINO, Pedro; REZENDE, Renato (orgs). Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2008.

VLACIC MORAIS, M.; DA SILVA NUNES, L. Diferenças entre o popular e o pop: o cinema de super-heróis como parte integrante de uma cultura segmentada. **Tropos: comunicação, sociedade e cultura** (ISSN: 2358-212X), [S. l.], v. 10, n. 1, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/4779>. Acesso em: 24 dez. 2021.

WARK, Mackenzie. **Capital is dead: is this something worse?** [recurso eletrônico]. London; New York: Verso, 2019. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/Capital-Dead-McKenzie-Wark/dp/1788735307>.

WU MING. Previously unpublished notes on copyright and copyleft (excerpts of private correspondence and unpublished interviews in Italian). Tradução do italiano por Jason Di Rosso (2005) Disponível em:

[https://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/copyleft\\_en.htm](https://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/copyleft_en.htm). Acesso em 20 de out de 2021.

XAVIER, Ismail. As aventuras do dispositivo. In: XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

\_\_\_\_\_. **Sétima Arte**: um culto moderno: o idealismo estético e o cinema. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2017.

ZUKIN, Sharon. Paisagens urbanas pós-modernas: mapeando cultura e poder. **Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, 24: 205-219. Rio de Janeiro: Iphan, 1996.