

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**

Gustavo Furtuoso Ribeiro

COMO TOMAR UM SUSTO:
qualidade audiovisual e competência midiática na ficção seriada de horror contemporânea

**Juiz de Fora
2026**

Gustavo Furtuoso Ribeiro

COMO TOMAR UM SUSTO:

qualidade audiovisual e competência midiática na ficção seriada de horror contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração Comunicação e Sociedade, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Gabriela Borges

**Juiz de Fora
2026**

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Furtuoso , Gustavo.

Como tomar um susto : qualidade audiovisual e competência midiática na ficção seriada de horror contemporânea / Gustavo Furtuoso . -- 2026.

123 p. : il.

Orientadora: Gabriela Borges

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2026.

1. Ficção seriada. 2. Competência midiática. 3. Gêneros audiovisuais. 4. Horror. 5. Desalma. I. Borges, Gabriela, orient. II. Título.

Gustavo Furtuoso Ribeiro

COMO TOMAR UM SUSTO: qualidade audiovisual e competência midiática na ficção seriada de horror contemporânea

Dissertação apresentada ao Programa de Pós - Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Sociedade.

Aprovada em 05 de março de 2026.

BANCA EXAMINADORA

Prof.ª Dr.ª Gabriela Borges Martins Caravela - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Paulo Roberto Figueira Leal
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Rogério Ferraraz
Universidade Anhembi Morumbi

Juiz de Fora, 06/03/2026.



Documento assinado eletronicamente por **Carlos Pernisa Junior, Coordenador(a)**, em 06/03/2026, às 17:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Paulo Roberto Figueira Leal, Professor(a)**, em 06/03/2026, às 19:11, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rogério Ferraraz, Usuário Externo**, em 08/03/2026, às 17:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2896500** e o código CRC **A7EE07A3**.



Documento assinado digitalmente
GABRIELA BORGES MARTINS CARAVELA
Data: 09/03/2026 08:55:30-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

AGRADECIMENTOS

À minha professora e orientadora, Gabriela Borges, por todos os ensinamentos, trocas e rigor sem os quais, tenho certeza, não estaria no caminho para me tornar o pesquisador que um dia virei a ser. Você me inspira não só a continuar acreditando no potencial da Comunicação e do audiovisual em criar um mundo melhor, mas também a atuar neste campo de forma ética, empática e crítica.

Agradeço também às professoras e pesquisadoras Gabriela Borges, Daiana Sigiliano e Letícia Torres pela brilhante condução do Observatório da Qualidade no Audiovisual, ambiente tão enriquecedor, plural e aberto à participação. Estendo também o agradecimento a todos os membros do Observatório, em especial à Júlia e à Ya Ya por todas parcerias que fizemos e que ainda iremos fazer.

À Daiana Sigiliano, pela imensa generosidade das trocas e pelas tantas conversas. Aprendo todos os dias com você sobre como o trabalho torna-se muito mais prazeroso quando se faz ele com amigos.

Aos professores Paulo Roberto Figueira Leal e Rogério Ferraraz, pela contribuição com a pesquisa e pela participação na banca de dissertação. À professora Julia Gonçalves Declié Fagioli, pela participação e colaborações na banca de qualificação.

Aos meus pais, Rejane e Guilherme, e minha irmã, Anna Clara, pelo apoio constante em minha jornada e por todo o amor, carinho e paciência. A transformação que a Educação promove não é individual, mas coletiva. Sou a primeira pessoa de minha família a concluir uma graduação em universidade pública e, com esta dissertação, a primeira pessoa a alcançar um título de mestre. Gostaria aqui de, simbolicamente, estender e dedicar essa conquista a meus pais, pessoas que não tiveram a oportunidade de concluir seus estudos, mas sempre entenderam a importância da leitura e da escola. O trajeto que trilhei até aqui - e continuarei trilhando - não foi iniciado com meus próprios passos, mas com o de vocês. Obrigado por acreditar e me ensinar que o amanhã pode ser diferente.

Com isso, por fim, agradeço à Universidade Federal de Juiz de Fora pelo ensino público, gratuito e de qualidade e por ser um vetor de transformação na história de tantas famílias como a minha.

O presente trabalho foi desenvolvido com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior e da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais através da concessão de bolsa de estudo de Mestrado e apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é investigar séries ficcionais de horror com relação ao seu potencial de fomentar o desenvolvimento e exercício da competência midiática na contemporaneidade. Busca-se compreender se, e em quais âmbitos, as especificidades do gênero promovem a desnaturalização do olhar a partir de elementos da criação audiovisual que configuram posições específicas de espectralidade. Machado (2000) e Fischer (2002) apontam para o potencial pedagógico que obras televisivas trazem, em seus variados formatos e gêneros, ao exercitar suas habilidades de percepção, reflexão crítica e sensibilidade. No caso do horror, seu traço característico de questionar as possibilidades expressivas de cada meio no qual se manifesta (Hart, 2020) propicia o uso criativo de elementos narrativos e estéticos que rompem, em diversos momentos, com as normas da narrativa audiovisual hegemônica (Metz, 1989). Para investigar como as características do gênero impactam a criação audiovisual e a experiência espectral, a abordagem teórico-metodológica de Borges e Sigiliano (2021) - que analisa a qualidade audiovisual na ficção seriada com relação ao fomento da competência midiática - foi complementada com conceitos de Wood (1979) e Hart (2020) sobre o funcionamento do horror. Os indicadores dos três planos de análise da criação - conteúdo, expressão e mensagem - foram integrados com os conceitos de função de monstro, apelo sensacional e política do horror, respectivamente. Tal proposta foi aplicada à série brasileira *Desalma* (Globoplay, 2020-2022), que traz o selo Original Globoplay e foi anunciada como trazendo um salto de qualidade para as produções da plataforma. Sua narrativa mescla elementos de melodrama e horror numa trama complexa que propicia uma fruição mais ativa e com nuances lúdicas. Para a aplicação dos parâmetros analíticos, foi feita uma seleção de arcos narrativos que dialogam mais diretamente com o gênero, assim como de sequências marcadas por um excesso estilístico (Williams, 2000). O uso de figuras típicas do horror, como bruxas e fantasmas, também foi analisado a partir do seu caráter simbólico de representação social. Com isso, conclui-se que, enquanto gênero, o horror demanda uma atitude de abertura do espectador com relação às convenções narrativas e estéticas naturalizadas pela produção hegemônica. Seu caráter questionador e contracultural associa elementos narrativos, expressivos e ideológicos em obras que, ao explicitamente tentar afetar sua audiência, evidenciam a influência que a linguagem audiovisual possui sobre as sensibilidades e imaginário coletivos.

Palavras-chave: Ficção seriada; Competência midiática, Gêneros audiovisuais, Horror; Desalma.

ABSTRACT

The objective of this research is to investigate fictional horror series in relation to their potential to foster the development and exercise of media literacy in contemporary society. It seeks to understand if, and in what areas, the specificities of the genre promote the denaturalization of the gaze through elements of audiovisual creation that configure specific positions of spectatorship. Machado (2000) and Fischer (2002) point to the pedagogical potential that television works bring, in their various formats and genres, by exercising their skills of perception, critical reflection, and sensitivity. In the case of horror, its characteristic trait of questioning the expressive possibilities of each medium in which it manifests itself (Hart, 2020) allows for the creative use of narrative and aesthetic elements that break, at various moments, with the norms of hegemonic audiovisual narrative (Metz, 1989). To investigate how genre characteristics impact audiovisual creation and the viewing experience, the theoretical-methodological approach of Borges and Sigiliano (2021) – which analyzes audiovisual quality in serial fiction in relation to fostering media literacy – was complemented by concepts from Wood (1979) and Hart (2020) on the workings of horror. The indicators of the three levels of analysis of creation – content, expression, and message – were integrated with the concepts of monster function, sensational appeal, and politics of horror, respectively. This proposal was applied to the Brazilian series *Desalma* (Globoplay, 2020-2022), which bears the Globoplay Original label and was announced as bringing a leap in quality to the platform's productions. Its narrative blends elements of melodrama and horror in a complex plot that allows for a more active and nuanced viewing experience. For the application of the analytical parameters, a selection was made of narrative arcs that dialogue more directly with the genre, as well as sequences marked by stylistic excess (Williams, 2000). The use of typical horror figures, such as witches and ghosts, was also analyzed from their symbolic character of social representation. Therefore, it is concluded that, as a genre, horror demands an open attitude from the viewer regarding the narrative and aesthetic conventions naturalized by hegemonic production. Its questioning and countercultural character associates narrative, expressive, and ideological elements in works that, by explicitly attempting to affect their audience, highlight the influence that audiovisual language has on collective sensibilities and imagination.

Keywords: Serial fiction, Audiovisual quality; Media literacy, Audiovisual genres, Horror.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Relação entre literacia midiática e competência midiática	29
Figura 2 - Qualidade audiovisual com relação à competência midiática	32
Figura 3 - Análise da criação audiovisual	34
Figura 4 - Análise da criação audiovisual com relação ao gênero	34
Figura 5 - Espectro do horror	47
Figura 6 - Aplicação dos parâmetros do horror à criação audiovisual	53
Figura 7 - Identificação da função de monstro	57
Figura 8 - Uso do ponto de vista do assassino em <i>Friday the 13th</i>	61
Figura 9 - Identificando o apelo sensacional	64
Figura 10 - Ciclo do monstro.....	68
Figura 11 - Identificando a política do horror	69
Figura 12 - Imagem promocional da série com as três protagonistas	76
Figura 13 - Linhas narrativas de <i>Desalma</i> no espectro do horror	80
Figura 14 - Relações entre personagens na trama central de <i>Desalma</i>	84
Figura 15 - Uso de imagens violentas ou repulsivas em <i>Desalma</i>	91
Figura 16 - Forças sobrenaturais justificam continuidade da cena.....	92
Figura 17 - Uso do reflexo no episódio 2 (Temporada 1)	97
Figura 18 - Uso do reflexo no episódio 6 (Temporada 1)	97
Figura 19 - Uso do reflexo na segunda temporada.....	98
Figura 20 - Ausência de reflexos complexifica a identificação dos duplos	99
Figura 21 - Ciclo do monstro para as bruxas de <i>Desalma</i>	104
Figura 22 - Freira associada com bruxaria é perseguida em <i>Brígida</i>	105
Figura 23 - Ciclo do monstro para os fantasmas/duplos em <i>Desalma</i>	108
Figura 24 - A mera visão do fantasma gera pavor.....	108

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Síntese das diferenças entre horror integrado e sensacional	51
Tabela 2 - Séries originais brasileiras de horror para streaming	71

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. GÊNEROS AUDIOVISUAIS E COMPETÊNCIA MIDIÁTICA	19
2.1. DA CLASSIFICAÇÃO GENÉRICA	20
2.2. FICÇÃO SERIADA E COMPETÊNCIA MIDIÁTICA	28
2.3. A ESPECTATORIALIDADE DO HORROR	36
3. OPERACIONALIZANDO O HORROR TELEVISIVO.....	44
3.1. MONSTROS NA TV: NUANCES DO HORROR TELEVISIVO CONTEMPORÂNEO.....	46
3.2. FUNÇÃO DE MONSTRO	53
3.3. APELO SENSACIONAL.....	57
3.4. POLÍTICA DO HORROR.....	64
4. O USO DO HORROR EM DESALMA.....	70
4.1. SOBRE BRUXAS E FANTASMAS (PLANO DO CONTEÚDO)	76
4.2. DESCONTINUIDADES ESTÉTICAS (PLANO DA EXPRESSÃO)	88
4.3. IDEOLOGIA E ABJEÇÃO (MENSAGEM AUDIOVISUAL).....	101
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	111
REFERÊNCIAS	115

1. INTRODUÇÃO

O horror é um fenômeno tão diverso e complexo que diversos autores apontaram, em suas produções teóricas, paradoxos relacionados a ele. Ao longo desta pesquisa, pude notar também uma espécie de paradoxo que acredito ser um bom ponto de partida para ressaltar o potencial do gênero em fomentar a literacia midiática e um consumo mais crítico da mídia. Este paradoxo consiste no fato de os temas do desconhecido, do imprevisível e do inexplicável - centrais para a ideia de horror (Lovecraft, 1979, Carroll, 1999) - terem se tornado tão populares e recorrentes ao longo das tradições humanas que tenham se cristalizado em um *gênero*, instituição que, por sua vez, é caracterizada pela ideia de previsibilidade e convencionalidade (Altman, 1999). Do choque entre essas ideias antagônicas surge uma das principais características do horror e que, como será defendido ao longo desta dissertação, é a principal razão que faz dele um campo privilegiado para se discutir a educação para as mídias: a tentativa de continuamente surpreender e chocar sua audiência. Por perseguir esse caráter de experimentação e inovação, obras do gênero frequentemente quebram regras convencionalizadas da narrativa audiovisual, demandando que o público se adeque a essas rupturas (Hart, 2020).

Essa busca pelo choque também pode ser apontada como o traço mais preponderante na identificação de uma obra enquanto pertencente ao horror. Para o espectador médio, fazer isso não é uma tarefa tão simples, visto que demanda a identificação de uma *intenção* por parte dos realizadores, a partir do uso dos recursos fílmicos e dos movimentos de enredo. Tanto é que o horror ainda carrega consigo, no senso comum, uma série de equívocos ou estereótipos, sendo comumente associado ao subgênero dos *slashers*, aos *jumpscares* e à ideia de violência explícita.

No título desta dissertação - *Como tomar um susto* -, tento fazer uma referência a este panorama, reforçando a *posição ativa* do indivíduo na *fruição* dessas obras, ao sentir corporalmente os efeitos planejados pelo diretor na articulação dos movimentos de câmera, trilha sonora e edição. A partir da construção de um repertório cultural de como reagir a tais convenções, como gritar ou cobrir os olhos, *aprendemos* a nos assustar com essas imagens. Nesse sentido, vale ressaltar que o horror é um gênero amplo e que vai muito além da ideia do susto, abarcando diversas outras formas afetar sua audiência, que vão do nojo e desconforto ao medo, ansiedade e abjeção, para tocar em temas universais ao ser humano e que dialogam com as diferentes épocas e contextos culturais.

A escolha pela expressão *tomar um susto*, ao invés de *dar um susto*, direciona a conversa justamente para evidenciar como a fruição no horror, gênero que foi historicamente menosprezado e associado a uma forma menos reconhecida da arte cinematográfica, é na verdade bastante complexa e demanda a apreensão e exercício de uma série de habilidades e sensibilidades. Assim, a intenção deste trabalho é discutir menos como tais obras são construídas, e mais como esta construção resulta em oportunidades para o público expandir seu entendimento acerca da linguagem audiovisual e dos possíveis efeitos da representação simbólica que cria de eventos e grupos sociais. Da mesma forma, não se pretende apontar o horror como único gênero que apresente tal potencial, mas apresentar suas características que o tornam um campo privilegiado para este exercício, assim como ressaltar sua complexidade e profundidade, desmistificando uma ideia de que se baseie apenas em imagens de violência e sustos gratuitos.

Além disso, como será aprofundado posteriormente, o gênero persegue uma ideia de imprevisibilidade, sendo um campo de manifestação do impossível, do impensável ou do proibido. Isso não se restringe apenas às suas narrativas e mitologias, repletas de fantasmas e monstros, mas também à articulação da linguagem audiovisual de maneiras que, muitas vezes, rompem com as ideias de continuidade ou coerência que herdamos da gramática hegemônica derivada do cinema hollywoodiano clássico. Neste sentido, ao violar propositalmente tais regras, os realizadores também nos dão *sustos* – aqui, em um sentido mais metafórico – ao nos fazer repensar nosso processo de fruição, que sai de uma esfera previsível e imersiva e demanda que percebamos a construção de sentido proposta a partir da própria obra.

Tratando da ficção de horror em livros, filmes e televisão, Stephen King (2004) sugere que o ponto unificador dessas variadas e diversas histórias é justamente serem horrores de mentira. Diante disso, levanta a pergunta: “Por que inventar coisas terríveis quando há tanto horror de verdade no mundo?” (King, 2004, p.24), ao que responde retomando o termo *catarse*, da Grécia antiga, apontando que a sociedade inventa horrores ficcionais para ajudar no enfrentamento dos horrores verdadeiros. A criatividade humana apropria-se dos aspectos mais destrutivos e polêmicos desses medos para transformá-los em ferramentas.

Horror, terror, medo, pânico: essas são as emoções que levantam barreiras entre nós, nos separam da multidão e nos condenam à solidão. É um paradoxo que sentimentos e emoções que associamos ao “instinto de grupo” devam produzir isto, mas as multidões são locais solitários, nos ensinam que ela é uma companheira sem amor para dar. As melodias das histórias de horror são simples e repetitivas, e são melodias de ruptura e desintegração..., mas um outro paradoxo é que o extravasamento ritualizado dessas emoções parece trazer as coisas de volta a um estado mais estável e construtivo novamente. Pergunte a qualquer psiquiatra o que o seu paciente está fazendo quando se deita no divã e fala sobre o que o faz ficar acordado à noite e o que ele vê em seus sonhos. “O que você vê quando apaga a luz?”, perguntaram os Beatles;

e deram a resposta: “Eu não saberia lhe dizer, mas sei que é só meu”. (King, 2004, p. 24)

Daqui, podemos tirar dois pontos principais. O primeiro é que as histórias de horror acabaram tornando-se um meio para externalizar anseios e medos individuais; um gênero no qual as ameaças de ruptura e desintegração que recaem sobre nós podem tornar-se ferramentas que, por sua vez, fomentam reflexão, vínculo e comunicação. O segundo ponto é que, ao fazer isso, o horror, enquanto gênero, cria uma espécie de arquivo dos medos subjetivos de cada geração, de cada grupo social, de cada país. A citação dos Beatles é pertinente pois salienta como os pesadelos de cada um de nós são, comumente, mantidos num nível privado. Não conversamos diariamente sobre nossos maiores medos, não estamos acostumados a expor nossas fraquezas enquanto indivíduos ou enquanto nação. O gênero possibilita, com sua riqueza simbólica, o diálogo desses temas tão sensíveis e, justamente por isso, tão necessários de serem debatidos.

Com a popularização dos meios de comunicação de massa, como livros, filmes, programas de rádio e televisão, as histórias que refletiam medos individuais passam a atingir pontos de “pressão fóbica em nível nacional” (King, 2004, p.19). Nesse sentido, cito uma passagem na qual King conta sobre o dia em que teve o primeiro contato com - de acordo com ele - o verdadeiro sentimento do horror. Garoto nascido nos Estados Unidos, ele tinha 10 anos quando foi assistir a uma exibição do filme *A invasão dos discos voadores* (Sears, 1956). No livro, ele descreve um pouco do enredo e da caracterização dos extraterrestres assustadores, mas o que lhe chamou atenção, de fato, e fez com que a data ficasse marcada para sempre em sua memória, foi a interrupção do filme pelo gerente do cinema para anunciar que os russos haviam conseguido colocar um satélite na órbita da Terra. Para além da coincidência temática entre ficção e realidade, o que me chamou a atenção foi uma descrição que ele faz logo em seguida para explicar um pouco melhor a sensação que teve ao ouvir aquela notícia:

Éramos solo fértil para as sementes do horror. Fomos criados numa estranha atmosfera circense de paranoia, patriotismo e orgulho nacional. Ensinarão-nos que éramos a maior nação do mundo e que, se algum fora-da-lei por trás da Cortina de Ferro tentasse nos deixar comendo poeira do grande salão da política internacional, logo saberia quem era o gatilho mais rápido do Oeste [...], mas também nos ensinaram exatamente o que guardar nos nossos abrigos antibomba e quanto tempo deveríamos permanecer lá depois de vencida a guerra. (King, 2004, p. 22)

Essa caracterização da sociedade estadunidense no período da Guerra Fria é peça fundamental para entender a experiência do horror. Embora tais histórias tenham nuances universais que as permitam ser consumidas por diversos públicos, elas são criadas em contextos específicos e registram, com isso, um panorama do imaginário que permeia aquela sociedade,

tocando em pontos de pressão fóbica e traduzindo, a partir da representação simbólica, preocupações e anseios coletivos.

Conectando a questão dos medos com a das mídias, é pertinente retomar a máxima McLuhaniana com o seguinte argumento de Bauman (2008, p. 14): “Os meios são as mensagens. Cartões de crédito também são mensagens. Se as cadernetas de poupança implicam a certeza do futuro, um futuro incerto exige cartões de crédito”. O autor sugere que o medo na sociedade contemporânea, que caracteriza como líquido-moderna, é um elemento sempre presente e ao qual o capital tem estado cada vez mais atento. A partir do momento em que passamos a viver não apenas no presente, mas também projetando o futuro, as incertezas multiplicam-se infinitamente. Da mesma forma que o mercado se expande e se diversifica, criando novos nichos de consumo, os medos também passam a ser nichados e explorados. O medo de perder a vida divide-se em medo de perder a propriedade, medo de ficar sozinho, medo de perder o corpo ideal, medo do desemprego. Para cada incerteza que a vida contemporânea nos traz, o mercado oferece uma nova solução simples e acessível.

Afinal, sempre é possível se precaver. Se há violência nas cidades, compre um sistema de alarmes, construa uma cerca, contrate seguranças, instale câmeras. Se, infelizmente, tiver que sair de casa, contrate um seguro, blinde seu carro, faça aulas de defesa pessoal. E, se por acaso, não houver mais violência onde você vive, assista a telejornais sensacionalistas, filmes de gangsters, séries *true crime*. Pelo potencial que a mídia tem de nos afetar emocionalmente e por sua presença cada vez maior no cotidiano das pessoas, é urgente que pensemos uma literacia para as mídias que seja atrelada a uma literacia para as emoções, visto que não são apenas informações e números que são transmitidos pelos meios de comunicação, mas também sonhos, desejos e temores.

A filósofa Ilaria Gaspari (2022) defende a importância de tentar conhecer nossas emoções e a dos outros para evitar que estas nos aprisionem e ameacem. Ela fala de um estado de “analfabetismo emocional” (p. 10) do qual devemos sair, uma vez que a falta de conhecimento sobre como lidar com as emoções pode levar a casos de incompreensão e até mesmo violência. Embora a razão tenha se tornado campo privilegiado do pensamento humano, a autora traz um breve histórico sobre como a humanidade tentou compreender mais a fundo o funcionamento das emoções: dos gregos e as *paixões*, passando pelos *humores* da medicina da Idade Média, os *afetos* de Espinosa e, por fim, as *emoções* a partir do final do século XIX. Ao fim desse percurso, Gaspari (2022, p. 15) aponta para a necessidade de se conhecer as emoções sem se deixar dominar por elas. “Para não sucumbir a elas nem as reprimir, mas vivê-las, antes de tudo deveríamos nos educar para a sua linguagem”. Numa época em que as pessoas têm tido

cada vez mais dificuldade de leitura e que a linguagem audiovisual, com seus apelos emocionais, tem se tornado quase onipresente, é urgente prestarmos mais atenção nas maneiras com que os diferentes meios podem, para além de nos convencer, nos sensibilizar.

Como esclarece Sodré (2014), quando falamos de comunicação há algo mais profundo que a mera conexão ou interação, pois está envolvido um caráter simbólico que abrange desde a dimensão imaginária até às práticas que orientam valores e condutas - o aspecto de vínculo. Por ser algo universal à experiência humana, as emoções são ferramentas bastante úteis na tentativa de se entender e se comunicar com o próximo. No entanto, da mesma forma que isso pode ser algo positivo, também pode adquirir contornos negativos quando utilizado de maneira mal intencionada. Sabemos que num horizonte de midiatização, por exemplo, as mensagens que nos circundam todos os dias tem enorme potencial de afetar nosso humor, nossas emoções, nossa saúde mental. Quando o telejornal nos ensina a ter medo de sair às ruas, medo de nossos vizinhos, do país estrangeiro ou da economia, é necessário que sejamos, enquanto indivíduos, capazes de gerir nosso temperamento ao compreender as estratégias e tecnologias envolvidas na construção dessas mensagens. Da mesma forma que o medo pode paralisar uma pessoa ou lhe dar adrenalina para um ato de coragem, ele também pode ser utilizado por pessoas, empresas, instituições e governos para manipular o imaginário de uma população e, com isso, suas tomadas de decisão - desde uma compra online até um voto em eleições presidenciais.

É nesse contexto que esta pesquisa busca, a partir da ficção seriada, aproximar os estudos do horror dos estudos relacionados à literacia midiática. O gênero, ao chamar atenção para a relação entre a construção do discurso audiovisual e os efeitos por ele produzidos, torna-se bastante útil para discutir questões de literacia, visto que possui grande alcance, popularidade e longevidade. Embora o cinema tenha sido o principal expoente do horror ao longo do século XX, na contemporaneidade o gênero já alcança números mais expressivos em meios como a televisão e os videogames (Rendell, 2023). Essa capacidade de dar vazão a medos e ansiedades presentes na sociedade agora adquire novos contornos e possibilidades. Assim, faz sentido olhar com mais atenção para as séries ficcionais de horror - especialmente a partir da popularização de plataformas de *streaming*, que têm investido fortemente no gênero, seja de forma central ou secundária, e alcançado públicos avassaladores.

Produções como *The Walking Dead* (AMC, 2010-2022), *Supernatural* (Warner Bros., 2005-2020), *American Horror Story* (FX, 2011-atual) e *Stranger Things* (Netflix, 2016-2025) tornaram-se fenômenos mundiais, sendo renovadas por muitas temporadas, rendendo *spin-offs* e outros produtos derivados. Esta última, juntamente com *Wednesday* (Netflix, 2022 -

atual), inclusive, tornaram-se as obras de maior sucesso da Netflix ao mesclar elementos do horror com universos ficcionais voltados ao público infanto juvenil. A ficção seriada televisiva parece cada vez mais se aproximar do universo do horror, seja ao contar histórias sobre monstros ou em apropriações estilísticas e temáticas, no que pode ser considerado uma “nova era de ouro” para o gênero (Abbott, 2018, p.120). Da mesma maneira que as experimentações perseguidas pelos realizadores do horror contribuíram para a evolução da linguagem cinematográfica de modo geral (Hart, 2020), entendemos que a inserção e popularização do horror na ficção seriada também contribui para a atualização da estética televisiva.

No caso do Brasil, entretanto, talvez pela invisibilização histórica que o gênero sofreu (Cánepa, 2008), o horror tem mais dificuldades de circulação e carrega consigo a sombra de um estereótipo que restringe sua amplitude. Isso é tão evidente que se reflete no próprio termo utilizado para nomeá-lo. Em pesquisa exploratória empregada neste estudo, foi constatado que sequer há um consenso terminológico entre as palavras terror e horror ao redor dos quais público, academia e desenvolvedoras se orientem. Terror é mais recorrente no mercado (desenvolvedoras e público), sendo empregado em redes de cinema, canais de TV e plataformas de *streaming* - assim como, há não muito tempo, também era o termo encontrado em prateleiras de locadoras de filmes. Com a academia, é diferente. Os textos teóricos em língua portuguesa, em sua maioria, adotam a palavra horror, como evidenciado pelos trabalhos de Cánepa (2008) e Primati (2012). Embora raro, cabe ressaltar que também existem autores, como Nogueira (2010), que optaram por utilizar o termo terror para designar o mesmo grupo de filmes.

Sendo desdobramentos da literatura fantástica, as ideias de horror e terror forneceram bases para uma classificação de gênero em formatos audiovisuais (Carroll, 1999, Todorov, 2014). No entanto, para este estudo, que se debruça sobre sua manifestação audiovisual, podemos tomá-los como equivalentes, uma vez que ambos denotam uma construção de efeito sobre seu público - que pode variar entre uma imagem mais ou menos explícita do elemento causador de medo, ou entre origens naturais e sobrenaturais (Carroll, 1999, King, 2004, Cánepa, 2008, Silva, 2011) - mas articulam os recursos técnico-expressivos de forma semelhante. Não deixamos de classificar um filme como *Halloween* (Carpenter, 1978) enquanto horror porque seu vilão não possui origem sobrenatural. Assim como a trama de *Rosemary's Baby* (Polanski, 1968) não se torna menos assustadora, nem o filme é percebido como mero drama familiar, por preferir sugerir ao invés de explicitar seus eventos macabros. Todas essas nuances formam, em última instância, um gênero grande e vasto cujo traço definidor é a intenção de causar efeitos sobre seu público a partir de temas horripilantes. Aqui, optamos pelo uso do termo horror, que é mais recorrente em outras esferas das artes, desde a literatura e histórias em quadrinhos até os

videogames. Além disso, o debate internacional se concentra sobre o termo *horror*, do inglês, o que cria uma melhor correspondência, visto que o termo *terror*, no mesmo idioma, passa a ser menos associado com as emoções de medo e pavor e mais com a ideia de terrorismo.

Este trabalho parte de uma série de pesquisas desenvolvidas a respeito da relação entre ficção seriada e competência midiática no contexto do *Observatório da Qualidade no Audiovisual*. Como contribuição ao campo, pretende-se debater como obras de horror podem criar dinâmicas de fruição específicas que trazem oportunidades para um engajamento mais ativo do espectador. A ideia é delimitar parâmetros de análise para obras de ficção seriada que possam colaborar com o entendimento sobre essas relações entre qualidade na criação de séries televisivas e o desenvolvimento de competências midiáticas através de seu consumo, evidenciando aspectos que muitas vezes passam despercebidos ou são ignorados na sua fruição.

Por transgredir convenções audiovisuais clássicas em busca do choque, criadores do gênero desenvolveram maneiras ímpares de articular os elementos técnico-expressivos em momentos de ruptura que se alternam com uma edição mais clássica e orientada pela função narrativa (Hart, 2020). Do ponto de vista do público, por consequência, é demandado que tais momentos sejam identificados e suas respectivas chaves de leitura sejam acionadas conforme a obra demanda. Essa dinâmica, que favorece experimentações com a linguagem e a narrativa, permite o exercício de habilidades e sensibilidades relacionadas ao audiovisual que são fundamentais na contemporaneidade atravessada pela midiatização.

O aporte teórico-metodológico aplicado busca relacionar o consumo de séries ficcionais ao fomento de habilidades e conhecimentos em seu público (Machado, 2000, Fischer, 2002). Como abordagem, articulamos a proposta de análise da criação audiovisual de Borges e Sigiliano (2021) - que relaciona noções de qualidade aos estímulos à competência midiática - a conceitos específicos ao gênero do horror de Wood (1979) e Hart (2020). Operando em três planos de análise - conteúdo, expressão e mensagem audiovisual -, os conceitos de função de monstro, apelo sensacional e política do horror foram trabalhados para identificar como o gênero constrói seu sentido dentro de uma obra e o que demanda de seus espectadores.

O objeto escolhido para aplicação desses parâmetros foi *Desalma* (2020-2022, Globoplay). Classificada como um drama sobrenatural, a série foi anunciada pela desenvolvedora como uma das produções originais que trazem um salto em qualidade para a plataforma, posicionada desde o início como um produto diferenciado do que é praticado na televisão. Com relações complexas entre personagens, a obra intercala momentos de maior excesso estilístico com uma construção narrativa intrincada, o que demanda uma espectadorialidade mais ativa do público. Contando com duas temporadas de 10 episódios cada,

Desalma utiliza o horror de forma associada ao melodrama para, ao mesmo tempo, dialogar com o público consumidor das telenovelas da Rede Globo e apelar a uma audiência mais jovem e já acostumada com as propostas narrativas e estéticas que se consolidaram no streaming.

A dissertação se divide em três capítulos. O primeiro, de título *Gêneros audiovisuais e competência midiática*, visa relacionar o modo de fruição de obras de horror aos conceitos de qualidade audiovisual e competência midiática. Inicialmente, é feito um apanhado com relação aos estudos sobre gêneros audiovisuais e as especificidades da categorização genérica no âmbito televisivo (Altman, 1999; Mittell, 2015). Em seguida, discute-se a relevância dos estudos sobre literacia midiática (Buckingham, 2003, Livingstone, 2007) e da competência midiática (Ferrés; Piscitelli, 2015) na contemporaneidade, articulando tais discussões à ficção seriada. A ideia é perceber de que forma a fruição de séries ficcionais pode estimular o desenvolvimento de habilidades, conhecimentos e atitudes no público para, em seguida, apresentar como as características do horror intensificam esse potencial. Na seção final do capítulo, são apontados aspectos relacionados à espectralidade cinematográfica clássica, segundo Metz (1986) e à estética da emergência, segundo Paul (1993), ressaltando como aspectos lúdicos na fruição do horror (Hart, 2020) criam uma experiência que pode colaborar com a desnaturalização do olhar com relação ao audiovisual hegemônico.

O segundo capítulo é intitulado de *Operacionalizando o horror televisivo* e se organiza ao redor da apresentação dos parâmetros de análise que relacionam a construção do horror nos universos ficcionais e as habilidades demandadas pelo público para sua fruição. É feita uma definição sobre o gênero do horror abrangendo suas nuances mais narrativas e sensacionais (Hart, 2020), ressaltando como ele é atravessado por questões cognitivas, sensoriais e ideológicas (Ndalianis, 2012). Os conceitos de função de monstro, apelo sensacional (Hart, 2020) e política do horror (Wood, 1979) são apresentados para operacionalizar a análise do uso do gênero em obras de ficção seriada.

Por fim, no terceiro capítulo, com título *O uso do horror em Desalma*, a proposta de análise é aplicada na série para compreender qual uso ela faz do gênero do horror, identificando oportunidades que abre para um engajamento mais ativo por parte do público. É feito um breve apanhado sobre o contexto da produção ficcional original das plataformas de streaming atuantes no Brasil, com foco no horror, assim como são destacadas algumas informações sobre a produção de *Desalma* pelo Globoplay. Então, alcançamos a análise do plano narrativo com relação à função de monstro, a análise do plano expressivo através das lentes do apelo sensacional e, concluindo, a análise da política do horror a partir da representação simbólica das bruxas e fantasmas na série.

2. GÊNEROS AUDIOVISUAIS E COMPETÊNCIA MIDIÁTICA

*Untrue, unkind and unnatural
How the cruel, with time, becomes classical
I know that walls fall, shacks shake
Bridges burn and bodies break
It's clear something's gonna change
And when it does, which classical remains?*
Vampire Weekend, Classical

Para abrir a discussão sobre como séries de horror trazem aspectos que podem fomentar o desenvolvimento da competência midiática em seus espectadores, este capítulo se inicia com um breve histórico sobre definições e classificações de gêneros textuais. Da literatura à televisão, muitos critérios já foram utilizados para a classificação genérica. Entretanto, levou-se um tempo até que as obras televisivas fossem analisadas com base em ferramentas e conceitos próprios, o que causou ruídos e uma inicial desvalorização do meio.

No entanto, estudos sobre qualidade televisiva e do potencial que essas obras têm em expandir o entendimento de mundo do público, que serão abordados na segunda seção do capítulo, contribuiram para a superação de alguns equívocos classificatórios e avaliativos. A transformação do que se entende por televisão mudou a relação que os espectadores têm com o consumo televisivo, num cenário de complexificação e convergência que passa a demandar novas habilidades de leitura e participação. Tais discussões permitem ressaltar a relação entre qualidade e o desenvolvimento de competências midiáticas a partir do potencial pedagógico da ficção seriada.

Na terceira seção, será tratado mais a fundo do modo como gêneros afetam a fruição do público a partir do caso do horror que, defende-se, fomenta um modo de espectadorialidade mais ativo por se opor a códigos narrativos e estéticos hegemônicos, numa perspectiva de abertura e convite ao pensamento crítico. Ao perpetuar formas de fruição baseadas em classificações e identidades dominantes, o modelo do cinema hollywoodiano clássico - que se expandiu e infectou todo um modo de produção e consumo audiovisual em diferentes países - perpetua também os valores e as injustiças desse sistema. Dessa forma, o horror, ao basear-se num ímpeto contracultural e subversivo, tem o potencial de tornar-se um vetor de desnaturalização do olhar no seio da própria indústria cultural.

2.1. DA CLASSIFICAÇÃO GENÉRICA

Primeiro, falemos do que gêneros não são. Diferentemente do que muitos teóricos e estudos assumiram - e ainda assumem - gêneros não são categorias simples, fixas e estáveis. No exemplo que usa como pontapé inicial de sua discussão sobre gêneros televisivos, Mittell (2004, p.1) cita uma expressão do juiz da Suprema Corte estadunidense, Potter Stewart, que ao precisar tomar uma decisão sobre pornografia a definiu com a frase “eu sei [o que é] quando vejo” (tradução nossa)¹. O caso ilustra como um gênero pode ser amplamente utilizado e compreendido pela população, funcionando como elemento de comunicação, ao mesmo tempo que traz complexidades à sua definição ao ponto de indivíduos não serem capazes de alcançar um consenso sobre seus pontos fundamentais.

A discussão sobre gêneros audiovisuais² possui longo histórico e diferentes abordagens e aplicações (Furtuoso, 2024). Creeber (2015), ao realizar um apanhado da história da teoria de gêneros, atribui a origem da discussão ao filósofo grego Aristóteles em seu texto clássico *Poética* (1990), no qual realiza a primeira classificação de textos ao tratar da comédia, da tragédia, do épico e da balada. Nesta obra, ele explora o conceito de catarse, já evidenciando como o estudo do tema ultrapassa a mera categorização de formas artísticas, mas ajuda a entender as maneiras com que obras afetam seu público e criam significado junto a ele. Creeber (2015) ressalta que a atribuição de gêneros não é uma ciência exata, mas uma discussão que sempre está aberta e inacabada. Além de aberta, tal discussão é algo que não interessa somente a pesquisadores ou especialistas, mas é um elemento fundamental da maneira como textos das mais diferentes formas circulam e são compreendidos (Neale, 2015a). Esses entendimentos permeiam diversas instâncias da produção cultural e impactam no modo como essas categorias são organizadas e evoluem com o tempo.

¹ *I know it when I see it.*

² A escolha pelo termo *gêneros audiovisuais* parte da ideia de que, embora haja características que devem ser demarcadas e consideradas de acordo com as especificidades de cada meio – como o cinema e a televisão – há também muitas confluências que permitem pensar um horror audiovisual, no âmbito da ficção, de forma integrada. Boa parte dos textos articulados pelos autores que tratam do horror televisivo são oriundos do cinema, visto a maior longevidade dos estudos sobre o gênero no campo cinematográfico. Da mesma forma, muitas das diferenças que eram apontadas entre os processos de criação, difusão e consumo entre esses meios foram desestabilizadas nas últimas décadas, principalmente a partir da popularização dos serviços de streaming por assinatura. Diversos filmes são lançados diretamente em plataformas para consumo doméstico, ao mesmo passo que muitos profissionais consagrados do cinema passaram a atuar na criação de séries ficcionais. Assim, embora definir ou categorizar, de maneira última, o que são gêneros audiovisuais e como estes podem ser operacionalizados em estudos acadêmicos seja uma discussão que demande maior fôlego e aprofundamento do que esta dissertação se propõe, é possível apontar aproximações entre filmes e séries de horror que nos permitam utilizar um repertório em comum e apontar características que não se limitam necessariamente a um meio ou outro.

O entendimento do que deve ser levado em conta para definição de um gênero evoluiu com o tempo e já teve diversos contornos, com uma efervescência no campo a partir das décadas de 1960 e 1970 que fez surgir diferentes pontos de vista sobre o assunto (Ramos, 2005). Se uma primeira concepção buscava relações com os gêneros literários, em seguida houve uma maior influência da semiótica e do estruturalismo, com a definição do gênero de um filme partindo de padrões temáticos e iconográficos e, posteriormente, conceitos da psicologia também passaram a ser articulados para a tarefa. Como resultado dessa pluralidade de ideias, houve um alargamento no conjunto de elementos que deveriam ser levados em conta para a classificação genérica.

Na década de 1960, os estudos de gêneros fílmicos se distanciam dos estudos literários, estabelecendo um campo à parte que começa a pensar a classificação audiovisual de maneira própria (Altman, 1999). Um fator determinante nessa separação é o entendimento de que os gêneros cinematográficos permeiam de forma consistente os três níveis de produção, distribuição e consumo. Da mesma forma como a noção de autoria se complexifica quando passamos de um romance para um filme, a classificação dessas obras também traz novas nuances que se relacionam com a característica industrial da criação artística. Assim, há diferentes pontos de vista sobre o que os gêneros são e diferentes formas com que são utilizados.

Altman (1999) reúne uma série de preocupações que a classificação genérica tenta atender. Gêneros podem ser vistos como: (1) fórmula, noções que precedem a criação de obras e padronizam aquelas ofertadas; (2) estrutura, a aplicação formal das noções prévias em uma obra específica; (3) etiqueta, categoria descritiva usada na circulação e comunicação da obra em circuitos de distribuição; e (4) contrato, posição espectral adotada com relação à obra e às expectativas geradas por ela. Dessa forma, percebe-se que embora gêneros audiovisuais tenham sido vistos, por certo tempo, como relativamente fixos ou trans históricos, as mudanças em suas definições e usos demandaram uma atualização neste debate, em especial para abarcar a importância das audiências em seus processos de consolidação e transformação. Nas últimas décadas, o campo dos estudos sobre gêneros fílmicos transicionou de posturas neoclássicas para pós-modernas em decorrência de um movimento mais amplo, em que estruturas textuais passaram a deixar de assumir uma audiência única e coerente e abriram-se para permitir novas possibilidades de coesão. Assim, o público também possui agência na definição e evolução dos gêneros e seus usos, não sendo vítimas passivas das classificações impostas por desenvolvedoras e distribuidoras.

Se a origem da discussão parte dos estudos literários, hoje ela já assume diversas vertentes. Mittell (2004) sugere que o entendimento dos gêneros deve levar em conta as

especificidades de cada meio, sendo impossível aplicar regras utilizadas no cinema para textos televisivos, por exemplo, por mais que guardem algumas semelhanças e influências entre si. Essa separação é importante pois evita que a televisão seja julgada a partir de critérios impróprios a ela, o que resultou, por certo tempo, em uma desvalorização de seus programas. De fato, a produção audiovisual televisiva adotou e adaptou formatos provenientes de diversas fontes diferentes, como rádio, cinema, literatura, jornalismo, teatro e música (Neale, 2015b). Por ter sofrido tantas influências, levou-se um pouco mais de tempo até que os estudos televisivos amadurecessem de forma autônoma para desenvolver caminhos próprios de análise de seus textos. Vamos retomar alguns autores como Wolf (1984), Martín-Barbero (1997), Eco (1989) e Mittell (2004), que tiveram contribuições relevantes neste processo para compreender a especificidade do estudo dos gêneros quando aplicado à TV.

Já na década de 1980, Wolf (1984) refletia sobre a delimitação dos gêneros televisivos, encarando-os como agrupamentos de propriedades textuais e intertextuais. Para ele, os gêneros compreendem sistemas de regras às quais os textos fazem referências implícitas ou explícitas. Tais regras vinculam produção - através de moldes adequados a um público-alvo presumido - e recepção - formatando expectativas e hábitos de consumo. Embora, com o passar do tempo, algumas dessas regras ganhem mais evidência e solidifiquem uma definição compartilhada sobre o que determinado gênero é, elas não são formações discursivas eternas e estão sempre abertas a transformações.

Além de abordar como os gêneros operam na indústria a partir das instâncias produtivas, Wolf (1984) também joga luz sobre o ponto de vista dos destinatários dessas mensagens. Ao cristalizar características e institucionalizar algumas delas como regras para classificação genérica, é implicitamente demandado do público que este seja capaz de reconhecer tais padrões para que suas expectativas estejam alinhadas com aquilo que o programa tem a oferecer. Ele utiliza o termo “competência comunicativa” (Wolf, 1984, p.191, tradução nossa) para referir-se a esses conhecimentos e habilidades que atuam simultaneamente na construção e fruição dos textos e constroem repertórios compartilhados socialmente.

A referência a competências relacionadas aos gêneros também está presente no trabalho de Martín-Barbero (1997). O autor menciona uma “competência textual” (Martín-Barbero, 1997, p. 302), que permeia tanto o âmbito da emissão quanto o da recepção. Tal competência está vinculada às lógicas de produção, aos formatos industriais e às matrizes culturais a partir de relações institucionais, técnicas, sociais e rituais. Tal discussão aborda os gêneros televisivos como categorias culturais e corrobora a visão de que não funcionam como

elementos componentes, mas que correm através dos textos, demandando um olhar ao processo comunicacional como um todo, e não apenas à construção textual isoladamente.

Wolf (1984) e Martin-Barbero (1997) enxergam o meio televisivo e sua serialidade como chave para desenvolvimento da competência demandada pelos gêneros. O primeiro aponta que a televisão é um dos meios mais proeminentes na formação da competência de gênero pois gradualmente ensina e constantemente reafirma os modos de compreender aquilo que ela mesma comunica. O segundo afirma que o tempo das séries é o tempo do sistema produtivo. A representação do cotidiano de forma fragmentada e contínua remete repetidamente a este tempo e realiza a mediação entre o tempo do capital e o da vida cotidiana. Ao longo de décadas, sua estética e linguagem vão se decantando no repertório das pessoas e no imaginário coletivo. Podemos observar isso na tradição da televisão brasileira, por exemplo, de exibir telenovelas intercaladas de telejornais nas faixas de horário nobre. Tal escolha não só acostuma o público com determinada gramática audiovisual, como também modela formas de engajamento com essas narrativas, ora ficcionais, ora jornalísticas. A própria inserção de intervalos comerciais entre tais programas também ilustra essa afirmação, ao passo que incorporamos e aprendemos a fruir as narrativas dos programas exibidos incorporando as descontinuidades dos anúncios publicitários.

Eco (1989) também traça relações entre serialidade e a embalagem de gênero apontando esta como uma forma de dialogismo intertextual bastante elaborada, uma vez que demanda um repertório prévio e um processo de identificação. O autor argumenta que, por conta disso, os gêneros criam e ajudam a desenvolver a própria competência que demandam para sua compreensão. Assim, cada obra de gênero pode ser vista como uma obra didática no sentido que torna conhecidas regras e padrões que orientam sua produção. Ele cita o exemplo dos musicais da Broadway afirmando que, quando um espectador assiste um musical em específico, apreende informações que dizem respeito ao gênero musical como um todo. Não que se pretenda compreender a totalidade de um gênero a partir de uma única obra, mas a cada título assistido, o espectador fica mais instruído com relação ao que é central a esse gênero e em quais elementos podem ser notados aspectos de inovação ou originalidade.

Dialogando com os autores mencionados, Mittell (2004) também defende que os gêneros não sejam entendidos como categorias fixas, mas como práticas discursivas que evoluem historicamente. Assim como Wolf (1984), ele fala de propriedades internas e externas aos textos, pontuando que os gêneros não existem como componentes de uma obra, mas nas relações intertextuais que agrupam diferentes elementos sobre uma característica em comum. É apontada a necessidade de uma superação da suposição textualista, que entende aspectos de

gênero como propriedades internas e intrínsecas aos textos. O binarismo das oposições entre elementos internos e externos dificulta o entendimento da forma como os gêneros de fato operam e contribuem para um esvaziamento das análises e pesquisas sobre o tema (Mittell, 2004). Embora todos os programas televisivos possuam diversas características, apenas algumas delas são acionadas para categorização genérica. Além disso, alguns programas podem pertencer ao mesmo tempo a dois gêneros distintos, o que evidencia que propriedades internas não podem ser os únicos elementos observados para definir a que gênero um texto pertence.

É necessário um olhar para além do próprio corpo de textos para entender a maneira como as diversas formas de comunicação se relacionam para construir significados e valores em determinados contextos. Ultrapassar a mera análise de textos genericamente categorizados para uma análise dos gêneros como categorias culturais (Mittell, 2004). Essa abordagem precisa ser histórica, visto que gêneros funcionam como agrupamentos discursivos que engendram intenções, cumprem objetivos industriais e ideológicos e se adequam às transformações tecnológicas e dos hábitos de consumo que evoluem conforme as diferentes épocas.

Gêneros são multi-codificados, ou seja, definidos por códigos variados que correspondem aos diversos grupos que, ao *usar* determinados gêneros, ajudam a defini-los. Localizam-se, portanto, num âmbito de mediação entre as práticas da indústria e as expectativas do público. O equilíbrio entre a forma como um gênero atende às necessidades dessas duas instâncias - definidas como função ideológica e função ritual, respectivamente - é o que garante sua longevidade (Altman, 1999). Isso é perceptível ao comparar gêneros que tinham funções ideológicas relacionadas a um contexto muito pontual - como o *western* e o *noir* - com gêneros mais plurais, como o horror e a comédia, que conseguiram perdurar ao longo das décadas adaptando-se às mudanças industriais, tecnológicas e culturais.

A obra de Foucault (1979) de forma geral, discute como categorias aparentemente fixas e estáveis são, na verdade, discursos criados a partir de configurações sociais e que cumprem determinados objetivos, atentando para o perigo da reificação de tais conceitos. Os gêneros operam sob lógica semelhante. A comédia, o horror ou a ficção científica não são essências cristalizadas, mas agrupamentos discursivos, transitórios e contingentes, que vinculam textos televisivos a certas definições e interpretações. Tais definições são elaboradas por grupos com poder simbólico para desempenhar tal ação e só podem ser analisadas a partir do entendimento do contexto na qual operam.

Bakhtin (1986) aponta dimensões discursivas e enunciativas dos gêneros, caracterizando estes como forças aglutinadoras e estabilizadoras numa linguagem específica, determinando formas de organização de ideias e recursos para garantir comunicabilidade e

continuidade com relação às comunidades futuras. Ao discutir gêneros televisivos, Machado (2000) aciona tais dimensões discursivas e enunciativas evidenciando como a constituição técnica e estética da TV cria um fluxo de programas que, ultimamente, configuram um fluxo de enunciados variado e desconexo. Nesse sentido, os gêneros orientam todo o uso da linguagem em determinado meio pois é a partir dele que as tendências mais estáveis se acumulam ao longo de gerações de enunciadores. O autor também ressalta como estes são continuamente tensionados e transformados a partir das infinitas possibilidades de uso, numa aproximação com o aspecto mencionado por Altman (1999) de que cada grupo ou indivíduo altera, em alguma medida, a definição e os usos esperados de cada gênero. “Não compreender essa vertiginosa variedade pode implicar numa concepção de gênero esclerosada, esta sim desprovida de sentido, anacrônica e irrelevante numa civilização como a nossa” (Machado, 2000, p. 71).

Com tudo isso, podemos afirmar que gêneros não emergem dos textos, mas de relações intertextuais que possibilitam a criação posterior de uma categoria comum. O fato de dependerem dessa intertextualidade, que só pode ser acionada a partir de processos nos âmbitos de produção e recepção, reforça o argumento de que não podem ser compreendidos somente a partir de componentes textuais isolados. As análises orientadas sob esse entendimento não fazem nada além de referir-se a uma categoria como se fosse uma essência natural, que não foi moldada por processos e ação de diferentes atores. A formação, o desaparecimento e a mistura de gêneros são processos culturais acionados pela indústria e em reação a práticas e demandas do público. Entender os gêneros à parte dessas disputas é encobrir as relações que possibilitam sua consolidação e sua própria história, descartando as adaptações que foram feitas para adequar estruturas e padrões antigos a novos contextos sociais.

Bourdieu (1989) aponta que não é possível realizar uma ciência das classificações se não nos atentarmos à ciência da luta dessas classificações. Se relações de força e padrões de representação continuam a se repetir ao longo de gerações, é porque tais relações e padrões introjetam-se nas consciências como as próprias categorias de percepção e classificação. O poder exercido por quem domina as classificações de gênero é um poder simbólico e ser capaz de questioná-lo é elemento fundamental para a cidadania na contemporaneidade. Não fosse essa capacidade de questionamento e atualização, ainda teríamos em vigência as noções originais de gêneros como o *western*, citado anteriormente, que trazia representações muito específicas da figura feminina e que acabou ajudando a moldar o imaginário e a visão de mundo de algumas gerações.

Embora os agrupamentos de textos aos quais se referem os gêneros estejam em constante negociação e reformulação, eles ainda acabam tomando, em determinados momentos, uma forma que seja reconhecível, clara e coerente. Enquanto pesquisadores, precisamos compreender essa fluidez que é intrínseca à atribuição genérica, e, ao mesmo tempo, também encará-los como formas fixas - ainda que transitoriamente -, pois é dessa forma que os gêneros circulam na indústria e na sociedade. É a partir dessas premissas mais gerais que decisões são tomadas - tanto na produção de novas obras, quanto na escolha sobre o que se quer assistir quando ligamos nossas televisões. Essa capacidade de uso dos gêneros é conceituada por Mittell (2004, p.11) como “coerência operacional”. Embora o horror, por exemplo, seja um gênero de difícil definição e que se transformou muito ao longo das últimas décadas, a ideia do medo e do susto ainda é tomada como base para definir o gênero ao se catalogar uma série numa plataforma, pois há um entendimento compartilhado que o horror irá atender a esse tipo de expectativa.

A coerência operacional é alcançada a partir das práticas discursivas que categorizam os textos genericamente. Todos que estão falando sobre gêneros estão criando a definição desses gêneros, incluindo a indústria, a crítica, a academia e a audiência (Mittell, 2004). As fronteiras entre as diferentes categorias são permeáveis e configuram-se como lugar de disputa constante. Justamente por não haver um fim ou definição última que irá constatar de maneira definitiva o que caracteriza determinado gênero, não podemos fazer análises que desconsideram o contexto sócio histórico, pois ele é definidor das suposições culturais relacionadas àquele grupo de textos.

A partir dessas discussões, podemos chegar a algumas definições sobre gêneros televisivos. Mittell (2004) apresenta o conceito como uma categoria cultural constituída por discursos definidores, interpretativos e/ou avaliativos e que funcionam como atalhos culturais entre um conjunto de textos e determinadas suposições a respeito deles. Ele reforça que tais categorias não são neutras, mas partem de um sistema de poder mais amplo e que, por isso, carregam consigo alguns efeitos ou implicações culturais. Além disso, sugere que é preciso primeiramente entender como os gêneros televisivos operam na formatação dessas suposições por parte do público. É a partir dessa expectativa com relação ao que os gêneros irão oferecer que as pessoas decidem o que vão consumir e, boa parte das vezes, é com relação a ela que definirão critérios para avaliar determinada obra como boa ou ruim.

Gomes (2011), localizando os gêneros no centro dos mapas das mediações (Martín-Barbero, 1997), identifica-os como estratégia de comunicabilidade que vincula lógicas de produção a competências de recepção, assim como matrizes culturais a formatos industriais. A

autora ressalta que tal posicionamento possibilita um modelo de análise que relacione comunicação, cultura, política e sociedade e, conseqüentemente, uma visão mais global e complexa do processo comunicativo. Essa compreensão dos gêneros como estratégias mediadoras é relevante para discutir o atual cenário da produção audiovisual, que se torna cada vez mais focada em narrativas transmídia. Com narrativas cada vez mais fragmentadas e que interpelam distintos públicos ao mesmo tempo, gêneros tornam-se úteis para unificar audiências e direcionar-se a elas com ações de marketing (Tompkins, 2014, Lima *et al.*, 2015).

Na ecologia midiática do contexto pós-televisivo, com a popularização de serviços de streaming e o transbordamento de universos narrativos por diferentes meios e plataformas, a TV passa a funcionar como um campo central ou primário de entrada, que vem a ser completado por outros textos transmidiáticos (Lotz 2014; Johnson, 2019; Rendell, 2023). A fragmentação tecnológica complexificou aquilo que chamamos de assistir televisão, que passa agora a envolver o consumo de outros tipos de conteúdos, simultaneamente ou não, ao próprio programa em questão. Para além das formas alternativas de se assistir televisão, como por transmissões online ou aplicativos, já passa a ser também comum a prática de acompanhar atrações como reality shows, por exemplo, a partir de cortes editados e postados nas redes sociais, ao invés de assistir ao programa na íntegra durante sua exibição na TV. Embora o consumo se dê a partir de conteúdos secundários, o programa ainda se beneficia dessa audiência. Isso mostra que, embora não seja mais uma janela única, a televisão ainda é o campo central que media nossa experiência enquanto telespectadores-interagentes, independente da tecnologia utilizada para acessar seu conteúdo (Sigiliano, 2017, Johnson, 2019).

Mesmo programas que não trabalham tão diretamente a expansão de seus universos - como a adição de novas camadas aos personagens ou novos eventos à trama - a propagação de conteúdos para mera divulgação já colabora para moldar expectativas do público. O pôster oficial de uma série, o trailer de uma temporada ou as imagens postadas em suas redes sociais já respondem a convenções de gênero que se fazem presente a partir da estética escolhida e das informações selecionadas. Justamente por isso, o estudo da ficção seriada na contemporaneidade deve contemplar os âmbitos comunicacionais da criação, circulação e consumo (Borges & Sigiliano, 2021). Se os conteúdos são pensados para espalhar-se e demandam um esforço ativo para juntar todos os textos disponíveis ao redor de um universo único e coerente, tão importante quanto o texto canônico é a transmídiação conduzida pelas desenvolvedoras e a experiência estética do público.

Com tais considerações a respeito de como os gêneros televisivos operam no atual contexto tecnológico das mídias, destacando as habilidades e competências que demandam do

público para sua identificação, iremos agora compreender como a chave do gênero impacta as noções e relações entre qualidade audiovisual na ficção seriada e competência midiática.

2.2. FICÇÃO SERIADA E COMPETÊNCIA MIDIÁTICA

Na contemporaneidade, o consumo midiático é algo em que muitas vezes o indivíduo se vê imerso independente da própria vontade. Até quando decide consumir algo intencionalmente, como um filme ou um programa de TV, estes trazem consigo *trailers* e intervalos comerciais que misturam linguagens, formatos e objetivos numa fruição atravessada por mais elementos do que pode parecer inicialmente. Neste sentido, gerir o que se consome e ter uma perspectiva crítica com relação aos conteúdos, modos de produção e objetivos de cada mensagem é algo imprescindível e fundamental.

Canclini (1997) aponta como a cidadania torna-se cada vez mais atrelada ao consumo. A partir do momento em que as identidades tornam-se fragmentadas e fluidas, é no consumo que se obtém boa parte das práticas culturais que criam vínculo e pertencimento. "Consumir é participar de um cenário de disputas por aquilo que a sociedade produz e pelos modos de usá-lo (...) No consumo se constrói parte da racionalidade integrativa e comunicativa de uma sociedade" (Canclini, 1997, p. 54-56). Dessa forma, a partir do desenvolvimento do pensamento crítico o cidadão pode deixar de ser mera vítima das mensagens da mídia e tornar-se parte ativa nessas disputas. A partir da chave dos gêneros, por exemplo, e da conexão gerada a partir de universos ficcionais, é no consumo - ou na recusa ao consumo - que obras, autores e modelos de representação são legitimados, questionados e transformados.

É fato que, desde o advento da imprensa e do rádio, a mídia já tinha uma alta permeabilidade cultural e influência na esfera pública. Entretanto, as mudanças tecnológicas mais recentes trouxeram uma ubiquidade das audiências que, cada vez maior, intensifica a necessidade de debates a respeito de uma agenda educativa que prepare as pessoas para exercer a cidadania neste novo contexto (Orozco, 2018). Tratando do consumo, sobretudo o audiovisual, convém pensarmos na *literacia midiática* como um elemento fundamental para uma cidadania plena, visto que para uma relação ética, crítica e responsável com o ambiente comunicacional é necessário conhecer as bases que sustentam a produção e circulação de conteúdos assim como os possíveis usos que são feitos delas.

Literacia midiática é um conceito que diz respeito às habilidades e conhecimentos necessários para ser um cidadão capaz de consumir e produzir mensagens em diferentes formas de mídia, estando inserido nas transformações tecnológicas e nas apropriações culturais que são

feitas dela (Buckingham, 2003, Livingstone, 2007, Potter, 2016). Ao tratar deste tópico, aciona-se paralelamente ou indiretamente uma série de debates que abrangem ou adotam outros termos a depender do contexto de origem, como *media literacy*, literacia dos media, transletramento e educomunicação (Sigiliano; Furtuoso; Borges, 2025). Apesar da pluralidade de olhares, que estimula a interdisciplinaridade e um debate mais efervescente, a variedade de termos representa um desafio de unificação ao campo. Como pontos centrais entre todas essas perspectivas, pode-se ressaltar o fomento ao pensamento crítico, o desenvolvimento de habilidades para expressão pessoal e coletiva e a competência para acessar, compreender e criar conteúdos nas diferentes mídias.

Por ser algo sempre no horizonte, que demanda constante atualização, é algo a ser trabalhado, não algo que chega naturalmente a nós (Livingstone, 2007; De Abreu e Mihailidis, 2014). Quando se compreende o sujeito como um ator ativo do processo comunicacional, dotado da capacidade de interpretar de forma autônoma as mensagens que o rodeiam, a literacia midiática é uma noção que estimula o indivíduo a se manter constantemente em contato com as transformações que a sociedade vive. Nesse sentido, é útil pensar nos diferentes aspectos de uma *competência midiática*, tanto no âmbito do consumo crítico quanto da produção criativa, entendida como necessária para uma autonomia do sujeito neste processo (Ferrés; Piscitelli, 2015).

Figura 1 - Relação entre literacia midiática e competência midiática



Fonte: Articulado a partir de Livingstone (2007), De Abreu; Mihailidis (2014) e Ferrés; Piscitelli (2015)

A partir do contexto instaurado com a cultura digital, novas habilidades são demandadas dos cidadãos com relação à literacia midiática, indo além das dinâmicas de produção e interpretação relacionadas aos meios tradicionais e abrangendo também conjuntos multimodais, a leitura de textos não lineares e a conexão de diferentes plataformas (Rosenbaum *et al.* 2008). Séries televisivas, no contexto contemporâneo, passam a acionar conhecimentos e atitudes que vão além da mera espectadorialidade, mas convidam à interação, à formulação e circulação de opiniões e à produção criativa. Tais aspectos incentivam à curiosidade pela participação e compreensão, preparando o indivíduo para interagir com um mundo cada vez mais midiático (Borges *et al.*, 2022). Sigiliano (2017) ressalta que, mesmo configurando-se num ambiente de convergência a partir de um conjunto de meios e plataformas - como na discussão simultânea de programas a partir das redes sociais - fenômenos como a *social TV* são norteados por aspectos integrantes da experiência televisiva. Em outras palavras, mesmo espalhando-se por diversas plataformas, conteúdos e formas de interação, o laço social e a experiência compartilhada pelo público ainda têm como ponto de partida o consumo de tais programas.

Jenkins (2006), ao caracterizar produtos transmídia, já apontava para a ideia de se conectar peças não-lineares dispersas que devem ser combinadas, a partir do ponto de vista do espectador, em um texto global coeso. A construção de mundos fomentada por essa nova maneira de consumir narrativas, antes algo hipotético e individual, torna-se então uma atividade coletiva com o advento da cultura digital e das redes sociais (Scolari, 2011). Essas transformações trazem à tona uma relação entre a complexidade das atrações televisivas e a atitude demandada por elas: ao passo que séries e telenovelas tornam-se mais complexas, as habilidades demandadas para sua fruição e interpretação também se multiplicam (Johnson, 2012). Esse modo de produção e consumo, para além de criar textos dinâmicos que são construídos e interpretados de forma única para cada pessoa, também deixa nítido que os criadores das obras passam a confiar nas capacidades do público para explorar diferentes meios e plataformas e unir todos os elementos de forma coerente.

Falando da televisão, Machado (2007, 2014) aponta que cada programa, quadro ou mesmo bloco televisivo traz consigo uma variedade de intenções, gêneros e expectativas que tornam a fruição do espectador complexa e intrincada. Um cidadão médio de algumas décadas atrás provavelmente sentiria-se sobrecarregado com a quantidade de estímulos e descontinuidades da televisão contemporânea - o que pode também ser estendido para os

conteúdos das redes sociais - evidenciando como é necessária uma constante atualização das habilidades de leitura do público com relação às diversas formas de mídia.

Com isso posto, o estudo da qualidade televisiva, ampliada para uma ideia de qualidade audiovisual a partir das transformações tecnológicas e culturais do meio, leva em conta não somente os aspectos técnico-expressivos atrelados à produção de determinado conteúdo audiovisual, como também a forma com a qual os temas são abordados na construção narrativa, o modo de representação dos personagens, as mensagens que são propagadas, além de um entendimento sobre os processos envolvidos em sua produção e difusão (Borges, Sigiliano, 2021). Quanto mais elementos de qualidade um programa possui, mais estímulos ele oferece ao público para um engajamento ativo e crítico. Pensando nos diferentes formatos e gêneros audiovisuais, e retomando as diferentes competências que são demandadas do indivíduo discutidas na última seção, temos que é evidente que um repertório textual e midiático torna-se algo de grande importância para compreender as diferentes possibilidades do audiovisual e seus entrelaçamentos. As linguagens jornalística, ficcional e publicitária, por exemplo, criam distintas posições de espectadores e demandam atitudes também distintas com relação a cada uma de suas mensagens. Assim, fica perceptível que, ao falar de qualidade no audiovisual, muitas premissas podem ser adotadas, tornando a discussão complexa e ampla.

Debates sobre a noção de qualidade televisiva datam da década 1960 e surgiram ao redor dos sistemas públicos de televisão em diferentes países, em especial o canal britânico BBC (Borges, 2014; Potter, 2016). O conceito de qualidade, quando aplicado à televisão, herda a complexidade e pluralidade de um meio que atravessa distintas esferas, como a social, a cultural, a política e a econômica (Raboy, 1996). Diante disso, ao falar de qualidade pode-se recorrer a diferentes critérios que se relacionam com cada uma dessas esferas, o que vai desde questões legislativas - ligadas ao sistema televisivo como um todo - até questões que concernem a qualidade da programação de um canal ou de um programa específico (Raboy, 1996; Pujadas, 2013).

Por ser um sistema de expressão rico e diversificado, Machado (2014) defende a análise valorativa de programas individuais. Isso permite que distintos produtos audiovisuais sejam analisados segundo critérios específicos que não poderiam dar conta de todo o espectro de conteúdos que inclui jornalismo, entretenimento, ficção e publicidade. Tratando da análise valorativa de programas específicos, Pujadas (2013) aponta dois grupos de elementos aplicáveis à tarefa: aqueles internos, ditados pelas regras do próprio programa, seus objetivos e suas referências ao gênero proposto, e aqueles externos, que podem incluir parâmetros econômicos, éticos e políticos, por exemplo. Embora a análise de produtos audiovisuais a partir de seus

elementos internos seja o âmbito mais recorrente nos discursos sobre qualidade, critérios externos tornam-se cada vez mais relevantes para discutir qualidade quando aplicada a um meio que atravessa tantas esferas e que se relaciona com o cotidiano do telespectador de forma bastante próxima.

Os elementos externos ajudam a entender, por exemplo, as transformações trazidas pela cultura da convergência ao que se produz na televisão, uma vez que ela passa a negociar com uma série de outros dispositivos, plataformas e linguagens (Lotz, 2018). Com a internet, os dispositivos móveis e a proliferação das telas, o que chamamos de televisão passou a envolver mais que apenas o conteúdo transmitido para os aparelhos televisores. A fragmentação tecnológica do meio ocasionou seu posicionamento como ponto primário de entrada que media a experiência televisiva, mas também abrange outras tecnologias para tal acesso (Lotz, 2018). Como mencionado, as pessoas podem começar a assistir o episódio da telenovela no caminho de casa em seus aparelhos celulares, reassistir o mesmo episódio mais tarde numa plataforma de streaming ou mesmo acompanhar um arco narrativo a partir de cortes postados nas redes sociais. Além disso, a conversação gerada pelos conteúdos agora também foi transposta para o ambiente digital, no qual os telespectadores assumem o papel de interagentes (Sigiliano, 2017). Estes são convocados a engajar-se com conteúdos complementares que expandem um programa a partir da lógica da transmidiação (Fechine; Lima, 2019) e a criar, por sua vez, novos conteúdos a partir da apropriação criativa do universo ficcional. Assim, falar de qualidade em produtos audiovisuais contemporâneos não compreende somente a produção do conteúdo, como também suas formas de circulação e a maneira com que abre diferentes camadas para experiência estética do público [Figura 2] (Borges *et al*, 2022).

Figura 2 - Qualidade audiovisual com relação à competência midiática



Fonte: Borges *et al*, 2022

O diagrama apresenta uma abordagem que estabelece relações teóricas e práticas entre a qualidade de produtos audiovisuais e o desenvolvimento da competência midiática da audiência. Os autores apontam que a proposta evidencia como as narrativas ficcionais contemporâneas encontram-se numa posição privilegiada para inserir a população de forma ativa e crítica nas mudanças tecnológicas e culturais. A organização dos eixos e parâmetros de análise dá continuidade ao trabalho de Machado (2000) de tentar operacionalizar a noção de qualidade audiovisual a partir das características técnicas do meio, das opções estéticas, do conteúdo do programa e de sua recepção. Ele, com isso, indica que a televisão de qualidade pode ser tomada a partir de alguns critérios como a capacidade de detectar demandas da audiência e da sociedade, assim como de quebrar de regras discursivas e temáticas, hibridizar gêneros e formatos, valorizar as diferenças e minorias, ampliar perspectivas narrativas e oferecer propostas com valor social e caráter pedagógico.

A partir dos parâmetros gerais que orientam a análise da qualidade, parte-se também do entendimento de que estes devem enquadrar um determinado gênero a partir de suas especificidades (Borges; Sigiliano, 2017, Borges *et al.*, 2022). Há dois tipos de discurso centrais que dizem respeito à análise da qualidade que leva em conta as referências ao gênero audiovisual (Pujadas, 2002). De um lado, um que valoriza a qualidade do programa a partir da medida em que este cumpre a função genérica, do outro, um que se relaciona com a facilidade ou dificuldade de se enquadrar programas em um determinado gênero ou apresentando-os como misturas híbridas ou gêneros em transição.

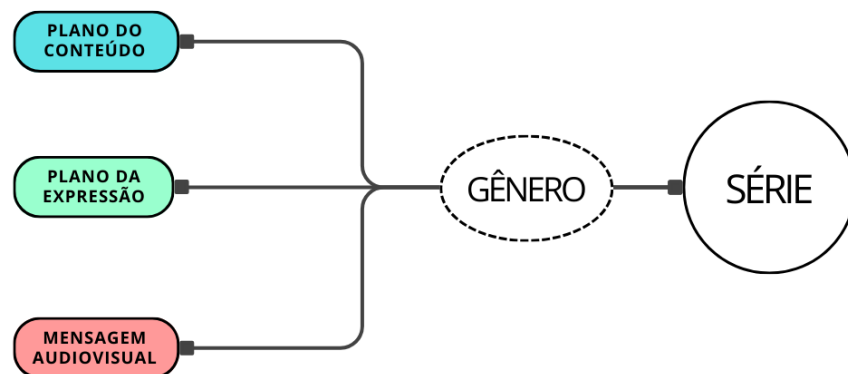
Com essas noções, propõe-se aqui uma forma de operacionalizar o estudo da qualidade com relação à competência midiática a partir do gênero acionado na construção audiovisual que, por sua vez, também fornece a chave interpretativa que baliza a fruição do espectador. Foi feito um recorte que compreende apenas os parâmetros de análise da criação audiovisual, visto que esta pesquisa se debruça sobre os próprios produtos audiovisuais, não levando em conta, neste momento, sua circulação e a experiência estética do público [Figura 3]. Assim, para cada plano - conteúdo, expressão e mensagem audiovisual - os parâmetros são verificados tendo em mente o objetivo de seu uso dentro do gênero enquadrado [Figura 4].

Figura 3 - Análise da criação audiovisual



Fonte: (Borges *et al.*, 2022)

Figura 4 - Análise da criação audiovisual com relação ao gênero



Fonte: Articulado a partir de Borges e Sigiliano (2021)

A partir dos estudos desenvolvidos no contexto do *Observatório da Qualidade no Audiovisual*, que tem como base a abordagem teórico-metodológica apresentada, tem sido articulada uma relação entre a qualidade audiovisual da ficção seriada e o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos derivados de seu consumo a partir do potencial pedagógico que essas obras apresentam (Sigiliano; Garcia; Furtuoso, 2025, Sigiliano; Furtuoso; Borges, 2025, Borges *et al.*, 2025). Esse esforço compreende a pedagogia como algo mais amplo que o sistema educacional, abrangendo também práticas e oportunidades em âmbitos informais, como o consumo midiático (Estrela, 1992; Reia Baptista, 2002; Ghiraldelli Jr., 2006; Portilho, 2009).

Fischer (2002; 2017) discute que a televisão apresenta um potencial pedagógico por permitir o exercício de sensibilidades e o fomento ao pensamento crítico com sua variedade de programas, gêneros e formatos. Do jornalismo à ficção, a TV torna-se um elo do indivíduo com

o mundo, informando, moldando imaginários e uma compreensão sobre a realidade e sobre si mesmo. No caso de programas ficcionais, como séries e telenovelas, Buonanno (2004) apresenta uma distinção entre ficção de qualidade - que se relaciona a um consenso genérico e cuja noção é permeada por relações de poder - e qualidade da ficção - discussão mais ampla que abrange desde questões como formação profissional e gestão cultural até contextos técnicos e criativos das produções.

Mais que apenas informar, o potencial pedagógico da ficção está na conscientização sobre temas relevantes para a sociedade. A partir de personagens que estimulam um investimento empático e narrativas cativantes, há uma tendência a prender mais a atenção do espectador e ampliar as possibilidades de memorização de forma significativa (Mar, 2004, Andrews *et al.*, 2009). Cardwell (2007), a partir do contexto estadunidense, aponta que programas televisivos de qualidade trazem uma espécie de recompensa ao espectador que busca maior envolvimento simbólico e emocional com as tramas, observando detalhes e refletindo sobre suas conexões com os demais elementos. A autora completa que a criação para televisão traz um olhar atento ao presente, propiciando reflexões pertinentes à contemporaneidade e cristalizando-as em aplicações e exemplos que ganham visibilidade e geram debates.

No contexto brasileiro, autoras como Baccega (2003) e Lopes (2009) apontam, a partir das telenovelas, como a relação parassocial entre obra e espectador fomenta um tipo de relação afetiva que favorece a identificação com o universo ficcional e ajuda o indivíduo a se manter atualizado com relação às mudanças na sociedade e inserido em discussões relevantes para a cidadania. O olhar de Lopes (2003) lançado à telenovela, descrevendo-a como narrativa da nação, por exemplo, foi um esforço bastante significativo na consolidação dos estudos ficcionais televisivos por ressaltar o vínculo gerado a partir do consumo da ficção televisiva, que faz muito mais que contar histórias, mas engendra hábitos, modos de produção, pauta debates e conecta milhões de pessoas.

A fruição dessas obras e a interpretação de suas diferentes camadas colaboram com o desenvolvimento de competências midiáticas e a percepção de como a mídia atua na criação, e não apenas mediação, da realidade (Becker e Filho, 2011). Assim, a ficção seriada, ao atualizar-se para suas manifestações contemporâneas num horizonte midiático (Sodré, 2014), demanda consigo uma atualização nas habilidades fruitivas do público para as novas sensibilidades estéticas e desafios éticos advindos da popularização da cultura digital.

A partir da série *Euphoria* (HBO, 2019), Sigiliano (2024) traz à tona essas discussões evidenciando como a complexidade narrativa (Mittell, 2015) presente na criação do universo ficcional estimula uma leitura mais ativa dos telespectadores interagentes, prestando

atenção a regras e códigos que são estabelecidos e, em seguida, rompidos, alterados ou subvertidos. A partir das lacunas deixadas pelos roteiristas na obra, redes sociais como o X eram utilizadas na criação de comunidades momentâneas que permitiam a criação de conteúdos multimodais para repercutir, interpretar e questionar de forma coletiva o desenrolar da narrativa e o uso dos recursos técnico-expressivos. O trabalho abrange não somente a criação da série, como também a conversação e produção criativa do público para demonstrar como a ficção seriada pode ser norteadora no desenvolvimento de uma série de conhecimentos e habilidades, que vão desde a capacidade interpretativa de uma trama complexa até o uso de dispositivos, programas e linguagens variadas para a externalização de opiniões e proposição de debates mais amplos.

Como mencionado, para esta pesquisa de mestrado foi estabelecido um recorte com relação ao plano da criação, buscando compreender especificamente como a chave de gêneros audiovisuais, no caso, o horror, afeta a construção de sentidos e aplicação dos elementos narrativos e estéticos. A próxima seção tem como objetivo discutir algumas características do gênero do horror, pensadas a partir da fruição do espectador, e como fomentam um olhar mais atento à construção da obra em seus diferentes aspectos criativos, uma espectadorialidade mais ativa e a desnaturalização do olhar com relação à gramática audiovisual hegemônica.

2.3. A ESPECTATORIALIDADE DO HORROR

Tendo compreendido as diferentes maneiras com as quais a ficção seriada pode fomentar o desenvolvimento e o exercício de conhecimentos, habilidades e sensibilidades referentes à competência midiática, vamos agora nos atentar como o horror - gênero marcado pela intenção de afetar a audiência e pelo ímpeto subversivo - opera neste contexto. Para além das diversas nuances que atravessam o entendimento dos gêneros e os configuram como instituições mais amplas que apenas elementos internos aos textos, o caso do horror é ainda mais complexo pois sua longevidade o tornou bastante diverso. Evidência disso é a dificuldade relatada por Cánepa (2008, p. 51-52) em alcançar uma definição própria para o horror cinematográfico, de modo que estabeleceu três eixos distintos entre os quais pode-se obter o que chama de “denominador mais ou menos comum” ao gênero:

do ponto de vista temático/estrutural, filmes que contem histórias nas quais um elemento monstruoso e/ou inexplicável no mundo natural causa perplexidade e medo aos personagens da ficção; do ponto de vista iconográfico, filmes que se utilizam de imagens violentas e ao mesmo tempo misteriosas, trabalhando a imprevisibilidade, o corpo violentado, a monstruosidade e/ou os elementos grotescos e escatológicos; do ponto de vista industrial e comercial, filmes que se assumem inteira ou parcialmente

como “de horror”, ligando-se a valores como o medo, o choque causado pelas imagens de violência, o susto, o imponderável ou o sobrenatural como fontes de ameaça.

Como já mencionado, o horror é um fenômeno vasto, antigo e que evolui no tempo assimilando e incorporando as mudanças tecnológicas, culturais e sociais em suas manifestações (Rendell, 2023). Embora neste trabalho estejamos interessados em suas manifestações audiovisuais, histórias apavorantes já existiam desde muito antes do cinema e permeando diversos campos, como a literatura, o teatro, os espetáculos urbanos e o jornalismo (Cánepa, 2008). Tal conjunto de influências resultaria numa grande variedade de temas e estilos, tornando o gênero bastante complexo e amplo. Por certo preconceito associado a aspectos mais explícitos e corpóreos, o horror foi por muito tempo menosprezado, estando excluído de programações televisivas e premiações de prestígio. A Academia de Artes e Ciências Cinematográficas, que realiza a cerimônia do Oscar, por exemplo, raramente reconhece obras de horror em suas categorias (Smith, s.d.) Em quase 100 edições, menos de 10 filmes com alguma relação com o horror foram indicados a melhor filme, com apenas dois vencendo a estatueta: *The Silence of the Lambs* (Demme, 1991) e *The Shape of Water* (Del Toro, 2017). Ainda assim, cabe destacar que nenhum desses é um filme de horror propriamente dito, apenas apresentam influências mescladas a outros gêneros, como suspense e romance.

O gênero acabou sendo associado, no senso comum, a algo apelativo, não intelectualizado e esvaziado. Linda Williams (2000) relaciona a natureza mimética das conexões corporais do horror, melodrama e pornografia a seus baixos status culturais. Tal agrupamento reúne filmes cuja exibição grotesca do corpo humano é central em seus espetáculos excessivos. A autora propõe que, nesses gêneros, o excesso pode ser visto como um sistema, algo estruturante, e não uma exceção ou desvio com relação a uma narração previsível e de objetivos claros como a clássica.

O menosprezo que o gênero encontrou por muito tempo na indústria, também pode ser identificado em níveis acadêmicos. Buscando legitimar o cinema como uma forma de arte, seus teóricos tiveram tendência a valorizar obras intelectuais - baseadas na capacidade de interpretação - como experiências superiores às tidas como corpóreas ou miméticas, de filmes com maior apelo sensorial e afetivo (Lyra; Santana, 2006). Devido a seu baixo status cultural (Daniel, 2020), levou-se um tempo até que os teóricos do cinema se debruçassem de maneira aprofundada sobre o tema, e mais tempo ainda para que pesquisadores de outros campos como televisão e videogames adentrassem a conversa.

A exclusão que o horror sofreu em diversos âmbitos é refletida na produção bibliográfica sobre o tema. Ao fazer uma busca exploratória em manuais de gêneros ficcionais televisivos, nota-se a mesma invisibilização. Dois guias distintos que trazem uma listagem de diversos gêneros com suas respectivas definições e estudos de caso, mesmo com décadas de separação entre suas publicações, não mencionam horror em seus sumários, com séries canônicas do horror televisivo - *The X-Files* (20th Century Fox, 1993-2002, 2016-2018) e *Buffy, the Vampire Slayer* (20th Century Fox, 1997-2003) - estando inseridas em capítulos relacionados à fantasia e ficção científica (Rose, 1985; Creeber, 2015). Na obra de O'Donnell (2013), onde é organizada uma tabela com uma grande variedade de formatos e gêneros televisivos, o horror sequer é citado em momento algum do capítulo. Tais manuais, que influenciam a produção de conhecimento sobre o assunto, ao excluir o uso do termo, reforçam o apagamento que o gênero sofre nesses tantos âmbitos.

Embora possa ser argumentado que fantasia e ficção científica são gêneros que guardam muitas semelhanças com o horror - fantasia sendo um gênero guarda-chuva do qual os demais derivam, inclusive -, há especificidades que os distanciam quando pensamos na posição que o espectador assume diante de cada um deles. Como define Carroll (1999), o que diferencia histórias de horror de outras histórias com monstros é a atitude dos personagens da diegese com relação a esses monstros. No gênero, idealmente, as respostas emocionais que a obra busca suscitar na audiência são as mesmas apresentadas pelos protagonistas ou personagens positivos, fornecendo exemplos ou deixas de como se deve reagir quando o monstro surge na tela - gritar, tremer, cobrir os olhos. Sendo assim, obras de horror são obras didáticas no sentido que, em boa parte das vezes, há um quadro objetivo que permite guiar as respostas emocionais almejadas pelos criadores com a articulação dos recursos fílmicos. Isso também relaciona-se com o caráter mimético citado por Williams (2000) com relação aos chamados gêneros corporais.

Por ter um aspecto intrínseco de transgressão e por buscar continuamente novas formas de chocar a audiência, o horror costuma ser o primeiro campo a interrogar novas tecnologias e as oportunidades narrativas e formais trazidas por elas (Daniel, 2020). Isso é evidente em obras de *found footage* ou *desktop horror*, subgêneros do horror que utilizam a ascensão do vídeo digital doméstico e da navegabilidade em rede como elementos geradores de medo ou ansiedade em suas narrativas. Os fantasmas que assombram uma geração tomam as formas e características das mídias disponíveis a eles - de borrões em fotografias analógicas a avatares em jogos eletrônicos. Este esforço do gênero cria uma dinâmica de constante renovação e atualização das formas de se produzir horror, exigindo do público também um

acompanhamento e assimilação dessas transformações, o que ocorre a partir do próprio consumo de obras do tipo.

Exemplo disso é a integração entre o tema da mídia assombrada com o contexto pandêmico de isolamento social em *Host* (Savage, 2020), em que um grupo de pessoas em videochamada passa a ser assombrado por uma entidade que se manifesta através dos dispositivos tecnológicos. Como analisado por Cánepa e Ferraraz (2021), o filme não só traz à tona o descontrole sobre a navegação e interação mediada pela internet, como também aciona no público - diante do momento em que foi lançado - ansiedades relacionadas à própria situação de confinamento. O fantasma de *Host* ilustra o esforço do gênero em incorporar novos recursos para amedrontar a audiência e sua capacidade de expandir-se e interagir com nossos imaginários criando efeitos subjetivos que nos fazem parte fundamental da experiência fílmica.

Diferente de outros gêneros, o horror consegue abrir mão mais facilmente da hegemonia da narrativa sobre a forma para estimular diretamente o espectador com reações corpóreas (Hart, 2020). Ao mesmo tempo, ainda consegue manter um senso narrativo que integra todas as experimentações implementadas na tentativa de afetar sua audiência. Isso cria um contexto similar ao apontado por Mittell (2015) com relação à complexidade narrativa na ficção seriada - o de inserir estratégias que desnaturalizam o olhar e demandam uma fruição mais ativa do espectador, como já fazia o cinema de arte, porém em contextos populares e massivos. Assim, nesse equilíbrio entre previsibilidade e experimentação, o horror consegue trazer reflexões e construções elaboradas para um público que pode não ser tão inserido no universo do audiovisual e busca apenas uma forma de entretenimento. Ou seja, o gênero torna-se um vetor que introjeta na produção e no consumo populares alguns recursos estéticos e narrativos que ampliam o horizonte do público e fomentam o desenvolvimento de um olhar mais atento e crítico para os produtos midiáticos.

De fato, os modos de espectadorialidade clássica são insuficientes não só para o horror, mas para qualquer filme que seja mais afetivamente orientado, pois eles não se encaixam na dinâmica de uma estética absorviva. O espectador do cinema narrativo hollywoodiano clássico, como definido por Metz (1986), é, ao mesmo tempo, ativo na construção de significados e passivo diante da narrativa audiovisual. Isso porque, embora tenha que unir as peças fornecidas pelo filme para criar um sentido a partir delas, a montagem invisível e o aparato cinematográfico nos conduzem a uma identificação com seus protagonistas e, por extensão, seu modo de pensar, seus valores morais e perspectiva sociopolítica. O autor define identificação cinematográfica primária como aquela que acontece com o próprio aparato, entre a câmera e si mesmo como um ato perceptivo único dentro do filme, criando a ilusão de que

estamos presente diante dos acontecimentos. Já a identificação cinematográfica secundária seria aquela que temos com os personagens que aparecem em tela. Pela perspectiva clássica, e através desse jogo de identificações, os filmes estenderiam suas ideologias sobre nós, espectadores receptivos. Esse modo de espectadorialidade configura uma estética absorptiva, ou seja, que nos envolve na obra de modo a apenas adentrarmos e acompanharmos o desenrolar da história, esquecendo que estamos diante de uma narrativa que veicula visões de mundo e que foi construída por pessoas com intenções e ideologias.

Do lado oposto à estética absorptiva, temos a estética da emergência. Alguns gêneros, como o horror e a comédia, funcionam em grande parte através de excessos emocionais ou estéticos que acabam, muitas vezes, por violar regras textuais tradicionais (Paul, 1994). Tais gêneros possuem grande ênfase em aspectos sensoriais, além de narrativos, e demandam momentos de exagero ou ruptura para construir seus sentidos (Williams, 2000). Para suscitar um grito ou uma risada, o filme subverte expectativas, cria momentos de transformação ou ruptura. Para isso, o cinema, de forma geral, precisa continuamente se renovar e incorporar novas formas de interpelar o público em vista de tais efeitos. A estética da emergência rompe com a noção de previsibilidade da narrativa cinematográfica hegemônica e permite reconfigurar a experiência do público a partir de inovações técnicas e criativas. Movimentos de câmera e enquadramentos inesperados, alterações na cor ou a incorporação de outras linguagens podem, por exemplo, criar esses momentos de ruptura ou choque. Eles nos tiram de uma espécie de transe e nos lembram que estamos diante de imagens tomadas por uma câmera, organizadas numa ordem e exibidas em uma tela. Esse movimento contínuo do audiovisual de incorporar novas possibilidades expressivas dialoga diretamente com os estudos sobre literacia midiática, uma vez que ambos evidenciam uma necessidade - seja no âmbito da produção ou do consumo - de se manter em constante atualização com relação às mudanças tecnológicas e culturais.

Operando a partir da estética da emergência, os realizadores puderam ter mais liberdade na construção da narrativa cinematográfica, negociando momentos de maior ruptura dentro de uma história que ainda era capaz de manter uma estrutura coerente. O público sabe dizer quando um susto está se aproximando (Hart, 2020). Um filme ou uma série de horror, por ter a possibilidade de incorporar inovações para nos chocar, precisa nos indicar como tais inovações funcionam dentro da narrativa. Por isso, é comum que, após tomarmos um primeiro susto, fiquemos atentos às deixas que a obra nos dá para perceber que o próximo está chegando. É justamente este jogo que cria um senso lúdico na espectadorialidade do horror: o filme tenta nos atacar em diversos momentos, mas ele também nos dá, boa parte das vezes, informações suficientes para saber que o ataque está próximo. Em algumas vezes, ele terá sucesso e o público

gritará com susto. Em outras vezes, serão capazes de antever o que irá acontecer. Ou ainda, percebem que o suposto assassino na verdade era um gato pulando a janela e riem com alívio. Em todos os casos, a experiência é divertida e compensatória, pois estão interagindo com o filme em seu jogo, reagindo às suas deixas e se permitindo afetar por sua proposta artística.

Com isso, podemos dizer que obras de horror nos convidam a uma espectadorialidade mais ativa, pois, de antemão, aceitamos que a narrativa pode nos oferecer momentos de ruptura que propõem outras construções cinematográficas para além da gramática hegemônica, baseada na ideia de imersão e previsibilidade. Ficamos abertos à possibilidade de outras lógicas de construção do universo ficcional que, por sua vez, nos abrem a consciência para a contemplação de outras lógicas que regem a realidade, desde um entendimento científico e racional do mundo até uma noção de construção social da ordem vigente.

Assistir horror é “jogar” no sentido de que, por mais que o filme exerça um controle sobre a relação com o espectador, esse controle está sempre se deslocando, sempre deixando aberto o potencial para outras respostas. Para além da lógica racional de entendimento da realidade, o espectador de horror contempla a possibilidade de existirem outras visões de mundo e testa, ao longo de sua fruição, essas novas chaves de compreensão - tal sequência foi um delírio da personagem ou realmente existem fantasmas assombrando a casa?. Por esse motivo, podemos dizer que obras de horror cultivam espectadores autoconscientes. Mesmo quando estamos emocionalmente à mercê de um filme ou série, a estética da emergência demanda que percebamos o que o filme está fazendo e, em certa medida, prestemos atenção em *como* ele está fazendo isso.

Não é apenas a natureza formulaica da narrativa do horror que o torna um gênero tão facilmente parodiado, mas também o fato de que assistimos a filmes de horror com uma percepção aguçada para o estilo e a estrutura - elementos que tendemos a não notar em outros gêneros narrativos. (Hart, 2020, p.55).

Por rejeitar - e, em alguns casos, intencionalmente subverter - normas hegemônicas de construção narrativa e audiovisual, o horror é um gênero que demanda uma chave de leitura específica, que leve em conta a maneira com a qual busca produzir sentido. Tal maneira está centrada na provocação direta do espectador, intenção que pode se sobrepor a coerência narrativa ou espaço/temporal do cinema clássico.

Ferrarez (2003) identifica o romance realista do século XIX e o teatro naturalista como precedentes da estética ilusionista perseguida pelo cinema ficcional dominante. No estilo hollywoodiano, elementos como a relação de causalidade, a continuidade narrativa e a não ambiguidade de personagens se alinham à uma construção do tempo e espaço que persegue a previsibilidade e se adequa aos códigos já estabelecidos, ou seja, que não demandam esforço

interpretativo do espectador. A narração, predominantemente em terceira pessoa, traz um olhar onisciente, que capta a diegese de forma sutil, evitando chamar atenção para o próprio ato de captação. O mesmo pode ser dito sobre a edição e o uso do som. Tais características listadas pelo autor configuram o que Xavier chama de transparência do discurso cinematográfico (2005), algo que o cinema antiilusionista - aquele que se opõe ao modo narrativo do realismo hegemônico - evita ao evidenciar as lacunas, as brechas e as discontinuidades da construção audiovisual.

Sobre isso, Stam (1981) afirma que as continuidades buscadas pelo modo narrativo hegemônico buscam refletir as mesmas continuidades do mundo burguês. Essa busca consolida normas de criação e padrões de consumo que se perpetuam em livros acadêmicos, cursos profissionais e práticas profissionais do mercado. Fazendo oposição a isso, a arte antiilusionista traz três modos de auto-reflexividade que se relacionam com a natureza do estímulo que propõem: uma dimensão lúdica - que traz o impulso de brincar; uma dimensão agressiva - que traz agitação e agressividade; e uma dimensão didática, que traz um impulso de ensinar. Apesar de sistematizar as três dimensões, o autor afirma que é comum que um mesmo texto participe dos três modos simultaneamente. Retomando as discussões sobre o gênero do horror, temos que seu ímpeto de chocar a audiência fomentou uma tendência ao antiilusionismo que consegue irromper, em determinados momentos, mesmo naquelas obras que aderem às normas do cinema clássico na maior parte do tempo. Com seu aspecto lúdico de tentar assustar ou afetar o espectador, que tenta resistir às suas estratégias, cria uma forma de espectadorialidade ativa e que incentiva e recompensa aqueles com olhar atento aos mecanismos formais da obra.

O espectador de horror é consciente de que será estimulado ao longo da fruição, estando numa posição de abertura tanto para elementos narrativos - como na suspensão voluntária da descrença, permitindo-se assustar com monstros que não existem - quanto para elementos estéticos - compreendendo que terá que lidar com desvios com relação às normas de causalidade e continuidade tradicionais. Ao balancear essas duas formas de construção, demanda que o público intercale entre duas chaves de leituras diferentes: uma que o ancora em padrões que permitem a imersão e identificação com a história, e outra que o tira de uma posição de conforto e segurança, criando momentos de ruptura. É como se o gênero fizesse uso das convenções hegemônicas *para poder* subvertê-las. Da mesma forma que a morte dá sentido à vida ou que a luz depende da escuridão, a construção de sentido no horror alcança um potencial pedagógico maior quando ilustra, numa mesma narrativa, o uso de uma regra e sua quebra. Com isso, estimula a atenção ao desvio e como este cria uma nova possibilidade de sentido dentro do contexto apresentado.

Embora tenha sido necessário todo um percurso teórico para sustentar este argumento, a verdade é que o público, quando está diante da tela, não está consciente de todos esses aspectos. Ainda assim, são capazes de fruir e extrair sentido desses universos fantasiosos que criam as próprias regras sobre as quais operam. Isso acontece porque o horror, ainda que busque uma interpretação intelectual, cria na verdade uma experiência sensorial através da qual o corpo de cada espectador faz parte da construção de sentido proposta. Um *jumpscare* apenas adquire alguma forma de coerência quando levamos em conta o susto que a audiência irá tomar.

Uma vez que obras de horror alternadamente aderem ou rejeitam normas audiovisuais hegemônicas, o público, mesmo que de forma inconsciente, consegue desenvolver e exercitar essa habilidade ao consumir séries do gênero. Há alguma forma de competência genérica que se relaciona não somente com a identificação e acionamento dessas chaves de leitura, como também na produção de textos genéricos, abrangendo tanto aspectos de análise crítica quanto de produção criativa (Ferrés, Piscitelli, 2015). Tal competência, além disso, possibilita a participação do indivíduo em debates sobre gêneros que ajudam a moldar ativamente o entendimento que se tem sobre estes, rejeitando uma aceitação ingênua e passiva das convenções de gênero difundidas pela indústria.

3. OPERACIONALIZANDO O HORROR TELEVISIVO

Come now, my child, if we were planning to harm you, do you think we'd be
lurking here beside the path in the very darkest part of the forest?
Kenneth Patchen

Até aqui tratamos da evolução no entendimento dos gêneros audiovisuais e como, apesar de sua aparente simplicidade, são instituições complexas e que demandam uma constante atualização de habilidades e conhecimentos não somente por parte do público, mas também da indústria, da crítica e da academia. Retomando a definição de Altman (1999), temos que um gênero audiovisual pode, ao mesmo tempo, funcionar como uma fórmula, uma estrutura, uma prática discursiva ou uma posição espectral atrelada a um conjunto de expectativas. Neste capítulo, nos aprofundaremos no caso de um gênero específico - o horror. Serão abordadas características e nuances fundamentais para a compreensão de como o gênero propõe uma construção de sentido que é diferente das demais e, a partir disso, definidos conceitos norteadores para uma abordagem analítica de obras do tipo. Neste esforço, especificamente, trataremos do horror enquanto estrutura, ou seja, enquanto aplicação do entendimento que se tem do gênero em uma obra específica, identificando como articula recursos narrativos e estilísticos para contemplar ou atualizar convenções da indústria e expectativas do público. Antes disso, porém, cabe entender como o horror configura um fenômeno entre-mídias na contemporaneidade para, então, discutir quais olhares os estudos televisivos têm lançado à ficção de horror.

Embora, enquanto gênero, o horror seja único em sua capacidade de explorar uma variedade de questões psicológicas, sociais e filosóficas, ele foi por muito tempo negligenciado nos estudos televisivos. Hills (2005) aponta a TV como um espaço cultural que, no passado, se presumia como inviável para narrativas de horror, visto os padrões que foram sendo delimitados num cenário cada vez mais competitivo de busca constante pela audiência. Porém, nos últimos anos, histórias sobre monstros estão se multiplicando na ficção seriada e tal efervescência demanda que a academia seja capaz de compreender o fenômeno e suas implicações.

Até poucas décadas atrás, o horror audiovisual era um gênero definido quase que integralmente pelo cinema, e os monstros que nos assustavam a vinte e quatro quadros por segundo eram os mais populares no imaginário coletivo (incluindo aqui os monstros herdados da literatura como Drácula e Frankenstein, por exemplo, e que ganharam rosto e forma a partir

dos filmes). A partir do século XXI e dos avanços tecnológicos que revolucionaram o que entendemos por televisão e videogames, essas outras mídias ganharam espaço central na ecologia do horror, tanto em número de consumidores quanto em impacto cultural (Hart, 2020). *The Walking Dead* (AMC, 2010-2022) foi um fenômeno massivo não somente dentro do gênero, mas que quebrou recordes da ficção televisiva como um todo e moldou a noção das gerações mais recentes sobre o que é a figura do zumbi - mais que qualquer filme contemporâneo sobre o tema. A Netflix também tem o gênero como eixo norteador de suas duas séries mais assistidas, *Stranger Things* (Netflix, 2016 - atual) e *Wednesday* (Netflix, 2022 - atual), que quebraram recordes internos à plataforma e cujos números as consolidam como marcos da era pós-televisiva (Bell, 2022).

Videogames de horror também tornaram-se extremamente populares, com a mitologia de jogos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) inspirando o desenvolvimento da série homônima (HBO, 2023 - presente), e a estética de jogos como *Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014) sendo transposta para o novo filme da franquia *Alien: Romulus* (Álvarez, 2024). Além disso, jogos eletrônicos não ameaçam o cinema apenas em número de consumidores, mas também de espectadores (Hart, 2020). Plataformas como Twitch e Youtube criaram espaços para que a experiência da jogabilidade fosse transmitida e assistida como um produto audiovisual, acumulando milhões de visualizações e difundindo não somente as narrativas horripilantes desses jogos, mas um modelo de engajamento e espetatorialidade que se distancia das convenções do cinema clássico.

Nas primeiras décadas do século XXI, o gênero pode ser definido não por uma plataforma específica, mas ao longo das plataformas, na interação entre elas, como uma aglutinação de inovações e clichês provenientes de uma infinidade de fontes, que vão desde filmes e séries televisivas a gifs, realidade virtual e vídeos de Tik Tok. Estudos sobre o horror devem reconhecer todas essas manifestações e “prestar atenção nas maneiras com que ideias e formatos são transferidos de um meio a outro enquanto se modificam e adaptam as convenções e limitações de novas plataformas” (Hart, 2020, p. 6, tradução nossa). Em decorrência disso, temos que o horror televisivo é um gênero especialmente multimídia (Rendell, 2023). Desde suas origens, as narrativas de horror são recontadas, reimaginadas e recontextualizadas através de diferentes meios e formatos. Frankenstein e Drácula, dois dos monstros mais clássicos para o audiovisual de horror, já tiveram suas histórias narradas a partir de uma ampla variedade de manifestações na literatura, televisão, teatro, cinema, histórias em quadrinhos e videogames. Tal característica hoje é assumida na elaboração de universos que, desde sua gênese, já são

pensados para espalhar-se com ramificações de conteúdo, configurando-se como um fenômeno, além de multimídia, também fortemente impactado pela estética transmídia.

A fragmentação tecnológica e as transformações de mercado que se deram sobre a televisão resultaram no meio sendo posicionado como campo central que media nossa experiência de assistir TV, agindo como o ponto primário de entrada independente da tecnologia utilizada (Johnson, 2019). Acessamos a programação ou os conteúdos televisivos a partir de uma série de dispositivos e modelos de consumo, porém há algo que se mantém entre essas experiências e é este algo que define a experiência televisiva na contemporaneidade. Embora seja comum que a televisão online tente se distanciar e se distinguir da televisão tradicional, ela propicia uma experiência que ainda guarda muitas semelhanças com o *broadcasting* (Jenner, 2016). Embora não esteja contida em blocos de programação televisiva, por exemplo, ainda há um *gatekeeping* de conteúdo altamente regulado e editorialmente selecionado, uma adesão a unidades temporais tradicionais de aproximadamente 30 ou 60 minutos por episódio, ou o recurso de ganchos narrativos para estimular o público a assistir mais episódios (Lima *et al.*, 2015; Johnson, 2019).

Atuando enquanto instâncias mediadoras, a classificação genérica é um dispositivo de agrupamento relevante para formar nichos de audiência e se dirigir a eles através do marketing (Lima *et al.*, 2015; Tompkins, 2014). Provando-se rentável ao longo de décadas, o horror - e sua lucratividade - atendem a uma série de exigências do modelo econômico pós-televisivo (Lotz, 2019, Doyle *et al.*, 2021). Com os riscos do lançamento de uma nova série - que tem sempre a difícil tarefa de solidificar seu público para um consumo a longo prazo - e a intenção das desenvolvedoras em minimizar esses riscos, o apelo tanto doméstico quanto global do gênero tornou-se algo vantajoso para o financiamento de produções. Assim, o surgimento de diversas plataformas de streaming concorrentes - paralelamente a um movimento de legitimação e consolidação de seus respectivos catálogos a partir do investimento de grandes orçamentos em produções que buscam alcance transnacional - criou-se um contexto propício para consolidar o horror enquanto um dos gêneros mais populares e relevantes na ficção seriada contemporânea.

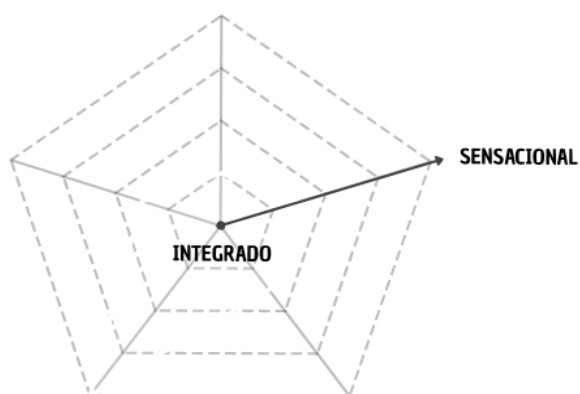
3.1. MONSTROS NA TV: NUANCES DO HORROR TELEVISIVO CONTEMPORÂNEO

O horror audiovisual, embora predominantemente relacionado à sua intenção de afetar a audiência, funciona, na verdade, a partir de duas nuances distintas. Uma delas traz obras mais focadas na ideia de monstruosidade, geralmente associadas a estratégias que visam criar

profundidade diegética, no que Hart (2020) chama de horror integrado. Tais obras trabalham predominantemente um medo ou ansiedade de forma simbólica a partir da presença de um monstro personificado na história - ou seja, um monstro que aparece em tela e interage diretamente com suas vítimas. Por outro lado, temos obras focadas na provocação direta do espectador, que abrem mão de uma coerência espacial ou temporal e trabalham a noção de abjeção na experiência audiovisual, o que o autor denomina de horror sensacional. Aqui, não se busca o efeito de imersão e há menos preocupação em amarrar as experimentações propostas em um fundo narrativo coerente. Essas obras trazem desvios com relação à gramática audiovisual hegemônica que se justificam, fundamental e suficientemente, a partir da intenção do autor em afetar a audiência.

Para entender o horror contemporâneo, propomos aqui que seja estabelecido um espectro radial linear que parte de um centro e estende-se para as extremidades [Figura 5]. No centro, que equivale a uma obra de horror integrado puro, os elementos geradores de horror estão contidos completamente em aspectos narrativos e há uma adesão total às normas da narrativa hollywoodiana clássica, com preservação das convenções que delimitam noções de continuidade. Conforme afastamo-nos do centro, há uma gradual intensificação na intenção de chocar a audiência e, portanto, um gradual teor de experimentação e inovação com relação à linguagem e ao uso de elementos técnico-expressivos. Quanto mais se aproximam da extremidade sensacional do eixo, menos essas séries ou filmes se baseiam em convenções já consolidadas no audiovisual, confiando no público para interpretar, a partir de suas deixas, o sentido que os recursos estilísticos pretendem comunicar. Obras de horror, portanto, podem ser localizadas em algum ponto de tal espectro a partir da forma como negociam entre momentos mais narrativos e momentos explicitamente focados em direcionar estímulos à audiência.

Figura 5 - Espectro do horror



Fonte: Adaptado de Hart (2020)

Alguns títulos terão a construção narrativa como elemento central - como *Godzilla* (Honda, 1954) -, enquanto outros privilegiam a forma, trazendo enredos menos aprofundados, mas que geram muitas oportunidades de sustos - como os *slashers*. Isso não quer dizer que um filme ou série precise se comprometer até a última instância com uma proposta ou outra. Assim como gêneros audiovisuais permeiam uns aos outros em produções híbridas - um filme de ação pode ter momentos de comédia, por exemplo - títulos como *Friday the 13th* (Cunningham, 1980) também apresentam momentos que ora se aproximam de uma decupagem mais imersiva (horror integrado, a partir da visualização do monstro) ora de uma abordagem mais experimental com inovações estilísticas (horror sensacional, enquanto o assassino permanece fora do quadro). Tratando especificamente de obras seriadas, podemos completar que o espectro ajuda a compreender a evolução do uso do horror ao longo de episódios ou temporadas, ou mesmo dentre as diversas cenas de um mesmo episódio, identificando arcos ou momentos de menor ou maior teor sensacional.

Partindo de exemplos do cinema, mais facilmente assimiláveis, podemos dizer que não assistimos a um filme de horror da mesma maneira que assistimos a outros filmes. Como discutido, num gênero mais tradicional, como o drama, somos apegados à uma coerência espacial e temporal que nos faz questionar determinados movimentos de enredo que ultrapassam nosso senso de lógica. Por outro lado, num filme de horror nós não paramos - numa situação ideal de espectadores - para questionar como o assassino conseguiu chegar tão rápido da rua até a porta de sua vítima no quarto andar. Nós apenas gritamos ou desviamos o olhar quando ele aparece de súbito com uma faca na mão. Da mesma forma, quando a protagonista abre a porta de um armário em sua casa que sabemos estar vazia, a depender do enquadramento utilizado, ficamos tensos com a possibilidade de que algo possa surgir magicamente no mesmo espaço, nos dando um susto quando a personagem fecha a mesma porta.

Isso acontece porque obras de horror, de forma geral, não constroem seu sentido da mesma forma que obras de outros gêneros. O eixo que estrutura a construção de sentido não é a coerência espacial ou profundidade da diegese, mas a intenção de provocar efeitos diretos em seu público. Não significa dizer, entretanto, que não há nenhuma lógica coesiva no universo ficcional, mas que, em vários momentos, essa lógica pode ficar em segundo plano se, como resultado, o filme consegue nos dar um susto que não estávamos esperando. Essa forma específica de engajamento localiza seu sentido na maneira com que a obra se dirige ao corpo do espectador. Também pode-se afirmar isso de outros gêneros que permeiam a fantasia, como a ficção científica ou os filmes de super-heróis. O que difere o caso do horror é o conjunto de

emoções que se tem como objetivo a partir da articulação de tais recursos, que envolve a ideia de desconforto e repulsa, e não deslumbramento ou excitação. Essa vertente sensacional do gênero aproxima-se da ideia de estética da emergência, discutida no capítulo anterior, a partir da qual novas possibilidades expressivas, oriundas de avanços tecnológicos e científicos, são reivindicadas pelos criadores para chocar a audiência.

Por outro lado, o horror integrado, ao invés de suscitar respostas corporais imediatas, oferece um convite à reflexão, imersão e investimento empático. Como Hart (2020) aponta, se o horror sensacional é uma tentativa de despertar sentimentos de choque, medo e repulsa, o horror integrado seria uma discussão sobre esses sentimentos. De fato, as narrativas televisivas estão tornando-se mais experimentais e sensacionais num ajuste às novas situações de espetatorialidade promovidas a partir da multiplicação de telas e formas de acesso (Jowett, Abbott, 2013; Abbott, 2016). Entretanto, a quase totalidade do gênero televisivo ainda é regida pela função narrativa. Da mesma forma como o cinema narrativo contemporâneo, de forma geral, foi influenciado pela tendência naturalista e ilusionista do cinema clássico hollywoodiano, a televisão também herdou tais padrões, e seus espectadores, tais hábitos e expectativas. "Mesmo naqueles exemplos que podem ser vistos como exceções à regra, de afrontamento ao modelo de cinema vigente, há uma nítida influência da narrativa tradicional" (Ferraraz, 2003, p.165).

O termo *integrado*, utilizado em sua nomenclatura, remete ao início do cinema. Quando surgiram os primeiros filmes, estes eram apenas tomadas da vida cotidiana ou breve esquetes com truques práticos (Gunning, 1993). As pessoas iam ao cinema e se divertiam com a mera possibilidade de ver o mundo a partir de figuras traçadas na luz, no que ficou conhecido como cinema de atrações. Com o tempo, tais brincadeiras e trucagens foram sendo organizadas e incorporadas em estruturas maiores, no início do que seria o cinema narrativo. Essa combinação de diferentes experimentações audiovisuais em torno de histórias contadas com início, meio e fim foi chamada de cinema de integração narrativa.

De forma similar, histórias audiovisuais de horror passaram a desenvolver diversas trucagens ou inovações formais a fim de assustar seu público. Esse caráter experimental acompanha o gênero, uma vez que a cada ciclo de filmes, um aspecto que ora foi original torna-se clichê a cada vez que é reutilizado. A proposta de Hart (2020) de um horror integrado refere-se justamente ao fato de tais narrativas contemporâneas utilizarem esse repertório construído ao longo das décadas para trazer momentos de ruptura ou choque, porém localizados dentro de narrativas mais amplas e de maior profundidade. Tal compreensão evidencia a necessidade do desenvolvimento de uma competência midiática por parte do público, uma vez que as próprias

obras e seus realizadores passam a construir suas narrativas a partir da projeção de um repertório midiático que, supostamente, o público já possui ou deveria possuir. Ou seja, a própria percepção do uso de determinado recurso como subversivo ou habitual passa pela criação de um repertório midiático dos usos anteriores daquele recurso.

A diferenciação entre histórias com maior ênfase no apelo sensacional ou na construção narrativa é útil para identificar as nuances e objetivos da obra com relação ao espectador, o que possibilita uma compreensão das habilidades e conhecimentos ativados por sua fruição. É válido reiterar que uma obra de horror integrado pode ter momentos com maior apelo sensacional, e vice-versa. O que não pode sair de vista é o fato de que ambas tentam trabalhar sentimentos como medo, repulsa e abjeção - seja num nível imediato do susto ou mais a longo prazo, através de uma reflexão - e buscam afetar o espectador de formas que outros gêneros não fazem, ainda que também trabalhem com monstros ou vilões.

Em sua classificação do horror audiovisual, Hart (2020), usa uma comparação entre o filme *Psycho* (Hitchcock, 1960) e *Bates Motel* (A&E, 2013-2017), série inspirada no mesmo universo e que funciona como prequela para os acontecimentos do longa-metragem. A série televisiva também está atrelada ao horror, também busca surpreender e instigar seu público, porém, não tem a intenção de provocar choque da mesma forma que o filme faz. Ao invés de explorar recursos formais para afetar o espectador como na icônica cena do ataque no chuveiro, a narrativa seriada privilegia o desenrolar da narrativa e as relações entre os personagens, com objetivos de engajamento de mais longo prazo, ao invés de recompensas instantâneas como acontece na estrutura dos *jumpscares*. No cinema, o apelo sensacional do horror permitiu uma ousadia no gênero que foi responsável por suas contribuições para a evolução do estilo cinematográfico como um todo. Porém, ao tornar-se popular na televisão, histórias de monstro tiveram que se adaptar de volta a formatos mais convencionais, visto que, até certo tempo atrás, tinha-se a ideia do telespectador como mais casual e menos atento que o público do cinema. Além disso, por ser criado com base na exploração de personagens e enredos que duram diversos episódios e temporadas, o texto televisivo é um meio privilegiado para o horror integrado, uma vez que permite uma evolução gradual e a longo prazo dos movimentos narrativos.

Tabela 1 - Síntese das diferenças entre horror integrado e sensacional

	Horror integrado	Horror sensacional
Objeto central	Monstruosidade	Abjeção
Chave de construção	Previsibilidade / Transparência	Experimentação / Descontinuidades
Orientação do texto	Imersão / Diegese	Choque / Espectador

Fonte: Adaptado de Hart (2020)

A tabela acima resume algumas características de cada nuance do horror audiovisual contemporâneo e evidencia uma complexificação na fruição do espectador, que precisa intercalar duas chaves de leitura distintas dentro de uma mesma obra a partir do enfoque narrativo ou sensacional de determinada cena. Com isso, temos o horror como um campo privilegiado para o exercício de habilidades interpretativas e sensibilidades fundamentais para a contemporaneidade, pois introjeta no consumo massivo e popular a padronização de regras e códigos para, logo em seguida, romper com eles, subvertendo expectativas e convenções que eram tomadas como naturalizadas.

Tendo esclarecido a amplitude do gênero a partir de suas duas nuances, podemos prosseguir para uma definição de horror que contemple tanto obras organizadas em torno da intenção de afetar o público, quanto aquelas que trazem desenvolvimentos mais lentos, geralmente associadas a uma ideia de horror psicológico ou de atmosfera, e que baseiam-se mais no avanço da narrativa que em sustos e *jumpscare*s. Por sua longevidade e variedade, mesmo pesquisadores têm um desafio ao tentar delimitar seus contornos. Tanto que já houve diferentes elementos considerados para a tarefa, assim como diferentes formas de classificação que variam em nível de precisão. Por esse motivo, foram reunidas as contribuições de alguns teóricos, sobretudo do cinema, que permitiram um olhar mais global ao gênero.

Cánepa (2009), como já citado, recorreu a três aspectos para sintetizar o gênero - o temático/estrutural, o iconográfico e o industrial/comercial - o que evidencia essa dificuldade de uma definição unívoca e direta. A autora inclusive, ao mapear o cinema brasileiro de horror, propõe mais de uma maneira de se olhar para as obras analisadas, que organiza tanto por ciclos históricos, quanto em uma geografia do gênero que vai além da organização cronológica. Num raciocínio similar, Cherry (2009) propõe que o horror não seja visto como um corpo único de filmes com traços em comum, mas um conjunto de categorias com características que estão em constante evolução. Essas categorias podem ser subgêneros, ciclos - entendidos como períodos da indústria que exploraram certo padrão de feitura fílmica -, estilos - como os relacionados aos

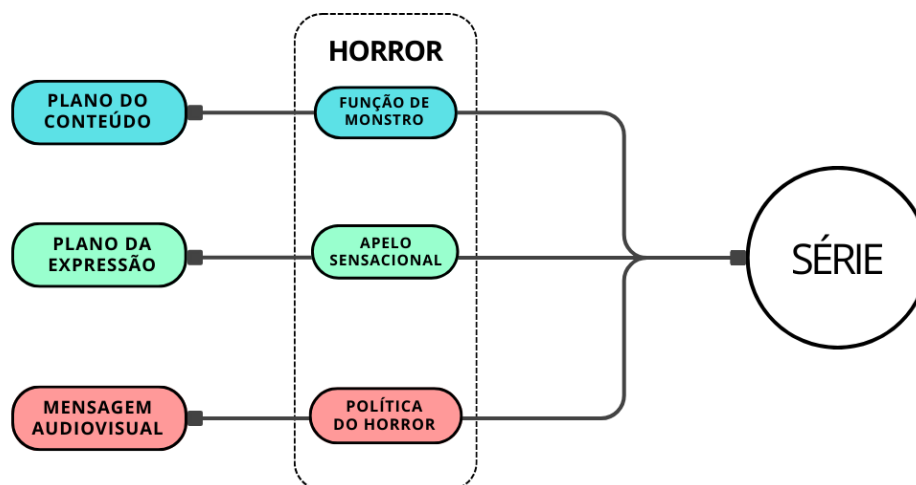
diferentes estúdios ou diretores -, ou gêneros híbridos, que combinam com o horror convenções de outros tipos de filmes. Como ponto em comum entre todas essas diferentes possibilidades, e traço que a autora coloca como mais fundamental para definição do gênero que qualquer série de convenções, tramas ou estilos, está a capacidade do filme em horrorizar o espectador. Essa intenção de evocar emoções de repulsa, choque ou medo na audiência também é um dos motivos pelo qual filmes de horror evoluem de tantas formas.

Ponto em comum entre os autores levantados foi a resistência que o gênero tem a definições muito restritivas, desafiando os limites das categorizações que lhe são impostas. Hogan (2014) acrescenta que, da mesma forma que filmes de horror podem variar entre ciclos ao longo das épocas, o público do horror também não forma uma audiência homogênea e delimitada, mas configura-se como um espectro amplo e diverso de indivíduos, com razões também variadas que os levam a esse tipo de consumo.

A partir dessas e outras perspectivas - algumas mais similares, outras menos - podemos sintetizar uma definição ampla, porém demarcada. O horror é um gênero guarda-chuva que abrange alguns subconjuntos de obras que podem ser definidos por temas, estéticas, épocas ou estilos, mas que possuem em comum: (1) uma intenção de suscitar emoções como o medo, o choque ou a repulsa a partir de (2) uma força ameaçadora, inconcebível ou desconhecida que simboliza (3) uma teia complexa de medos/ansiedades presentes na sociedade (Lovecraft, 1979, Carroll, 1999, Cánepa, 2009, Cherry, 2009, Puppo, 2009, Hart, 2020).

Os três eixos da definição revelam a complexidade de definição do horror, gênero que articula elementos narrativos, estéticos e simbólicos ao redor da ideia de ameaça - que, a seguir, desenvolveremos para a ideia de abjeção. Para compreender e operacionalizar o estudo de obras audiovisuais de horror a partir de um viés crítico, foram reunidos conceitos que relacionam-se a cada um dos três âmbitos de funcionamento do gênero. No âmbito expressivo ou estético (1), o *apelo sensacional* (Hart, 2020); no âmbito narrativo (2), a *função de monstro* (Hart, 2020); e, no âmbito simbólico ou ideológico (3), a *política do horror* (Wood, 1979). Propõe-se que os três conceitos estão relacionados entre si e são traços definidores do gênero - a identificação dos três elementos é condição necessária para classificação de uma obra enquanto horror.

Figura 6 - Aplicação dos parâmetros do horror à criação audiovisual



Fonte: Articulado a partir de Borges; Sigiliano (2021), Hart (2020) e Wood (1979)

Tratemos, a partir de agora, de cada um deles.

3.2 FUNÇÃO DE MONSTRO

Qual força maligna ou desconhecida ameaça os personagens positivos numa obra de horror? Como essa força é representada narrativamente de forma a criar uma sensação de ameaça e perigo para os espectadores? São perguntas como essas que a identificação da função de monstro numa série do gênero permitem responder. O conceito relaciona-se com o segundo trecho da definição do horror apresentada anteriormente - a presença de uma força ameaçadora, inconcebível ou desconhecida.

Embora o traço definidor mais amplo do horror seja sua intenção de provocar efeitos no público, precisamos iniciar nossa reflexão a partir da causa dessas emoções dentro da obra. Como apontado por Puppo (2009), tal força maléfica é o elemento responsável pelo teor das emoções que sentimos - diante de uma força do mal, não choramos de alegria ou damos uma gargalhada; sentimos pavor, repulsa. Essa *força* é chamada por Hart (2020), em sua teoria do horror, de *função de monstro* (tradução nossa). O autor defende que qualquer obra pertencente ao gênero pode ser entendida a partir de uma noção ampliada do conceito de monstro. Para isso, triangula conceitos de três autores-chave. O primeiro deles é H.P. Lovecraft (1979), para quem a força ameaçadora presente no horror representa o inexplicável, o inexprimível e o inconcebível. Em sua concepção, o horror é um veículo que permite explorar assuntos e experiências que estão além da compreensão humana. Lovecraft não utiliza o conceito de monstros para sua teorização, porém, para além das criaturas de suas histórias serem

amplamente conhecidas e influentes no imaginário do horror, mesmo ele não consegue evitar o uso de elementos monstruosos para definir o que chama de história estranha (tradução nossa):

O verdadeiro teste do estranho é simplesmente este: se ele desperta ou não no leitor um profundo senso de pavor e de contato com esferas e poderes desconhecidos; uma sutil atitude de escuta reverente, como se aguardasse o som de asas negras batendo ou o arranhar de formas e entidades exteriores nos confins mais extremos do universo. (Lovecraft, 1979, p.16)

As noções de Lovecraft, assim como suas histórias, tomaram grandes proporções na produção de horror subsequente. Mas, como notado por Hart (2020), mesmo esta definição, que não é centrada na ideia de monstro e, sim, em forças avassaladoras, indescritíveis e inimagináveis, utiliza de indícios monstruosos para descrevê-las (som de asas negras, arranhar de formas e entidades exteriores). Tais indícios mantêm uma distância entre nós e tais monstros - eles continuam vagos, indefinidos, sabemos que possuem asas ou unhas mas não temos uma visão ou descrição clara do que são - o que preserva a natureza lovecraftiana do horror. Porém, para materializar essas forças superiores, ele ainda precisa recorrer à figura de monstros. Em sua descrição, há uma dialética entre o inconcebível, o intangível, e aquilo que classificamos como monstruoso. O monstro, nesse sentido, é uma entidade que corporifica tais qualidades inconcebíveis, mas, ao fazer isso, caminha no sentido do concebível, do material. E esta é justamente a primeira parte da função de monstro: tornar compreensível algo que é inexplicável e indescritível.

Hart (2020) defende que nenhuma definição de horror, mesmo as que buscam alternativas para a figura de monstros, como Lovecraft, conseguem escapar deles. Entretanto, vale reiterar, o autor propõe que seja feita uma ampliação da noção de monstro para que esta possa tornar-se traço definidor do gênero. Para essa ampliação, ele articula a noção de monstruosidade, como proposta por Carroll (1999), com a de abjeção, segundo Kristeva (1982). De acordo com Carroll, deve haver uma diferença física entre um assassino comum e um monstro. Para o autor, a monstruosidade exige uma transgressão categórica, uma violação entre categorias binárias a partir das quais entendemos o mundo e a nós mesmos (vivo/morto, humano/animal, singular/múltiplo, etc). Um monstro não gera apenas medo e pavor por ser perigoso, mas também repulsa justamente por violar categorias a partir das quais criamos nosso sentido de existência. São quaisquer criaturas que desafiam as noções da razão e da ciência, sendo assustadoras não apenas fisicamente, mas cognitivamente.

Esse tipo de ameaça é o que podemos chamar de abjeção, e é um dos pontos centrais para o entendimento da construção de sentido proposta em obras de horror. A abjeção indica uma potencial transgressão entre as fronteiras do eu e o que o rodeia, numa ameaça àquilo que

nos faz entender-nos enquanto sujeitos, tanto em níveis físicos com relação ao corpo, quanto em níveis psicológicos com relação à identidade (Kristeva, 1982).

A principal diferença entre as noções de monstruosidade e abjeção é que, enquanto a primeira demanda um corpo que reúna duas categorias antagônicas, a segunda não permite que esta ameaça tome uma forma definida:

o abjeto existe em um estado intermediário entre sujeito e objeto; é fundamentalmente ambíguo e amorfo — não é exatamente um objeto, mas externo, ou pelo menos parcialmente externo. Ele perturba as fronteiras categóricas, mas não se cristaliza em uma posição estável em relação a essas fronteiras [...] Localizar a abjeção em características específicas é objetificá-la: a abjeção é uma descrição de função; e, se um material geralmente considerado abjeto é especificamente localizado e cristalizado em um objeto, ele deixa de ameaçar o sujeito com a abjeção e, portanto, deixa de ser abjeto. Nesse sentido, a abjeção tem menos a ver com propriedades materiais fundamentais e mais com a experiência e o envolvimento do indivíduo com elas (Hart, 2020, p. 139-140, tradução nossa³).

Para Kristeva (1982), a mera localização da abjeção em algo concreto e específico a objetifica, anulando seu caráter abjeto. Ela não está relacionada a características físicas ou propriedades materiais, mas à experiência que um indivíduo tem ao engajar com elas. A partir dessa definição, podemos encarar a abjeção gerada pelo monstro de um filme - no sentido ampliado da função de monstro - como algo localizado justamente em nossa interação com ele, e não em suas características físicas transgressoras, como Carroll (1999) propunha. Ao tratar de medos inconcebíveis e terrores inomináveis, lidamos, em última instância com a ameaça de morte e abjeção, dissolução física e subjetiva. Sendo assim, o monstro, ao representar tal ameaça, pode ter qualquer natureza corpórea, inclusive a de um ser humano - como na proposta de Creed (2022) - ou sequer ter um corpo, pois é em *nossa relação* com esta força desconhecida que são gerados os sentimentos ameaçadores de abjeção.

A partir das proposições de Kristeva (1982) e Lovecraft (1979), Hart (2020) aponta que monstros devem ser entendidos como objetos fóbicos, um meio onde podem ser projetadas ansiedades. Kristeva define objeto fóbico como um “hieróglifo que condensa todos os medos, dos inomináveis aos nomeáveis” (1982, p.34-35, tradução nossa). Como o medo, a fobia é definida por uma relação de estabilidade com um objeto - medo de algo -, diferente da ansiedade, que é um sentimento sem objeto definido. O objeto fóbico é algo onde medos e

³ the abject exists in a state in-between subject and object; it is fundamentally ambiguous and amorphous—not quite an object, but external, or at least partially external. It disrupts categorical boundaries but doesn’t crystallize into a stable position in relation to those boundaries. [...] To locate abjection within specific characteristics is to objectify it: abjection is a description of function; and if a material generally thought to be abject is specifically located and crystallized in an object, then it no longer threatens the subject with abjection and is therefore no longer abject. In this sense, abjection has less to do with any fundamental material properties than it does with one’s experience of and engagement with them

ansiedades vagas ou difusas podem ser projetados e, com isso, limitados - é justamente esta a segunda parte da função de monstro. Monstros permitem definir e limitar ansiedades. Se existe, por exemplo, um medo sobre os limites da inteligência artificial e seus impactos na humanidade, não há muito o que possamos fazer para amenizar esse sentimento. Porém, se representarmos este medo simbolicamente sob a forma de um robô maligno que deseja controlar o mundo, podemos estabilizar um sentimento difuso e contê-lo num corpo com o qual podemos lidar de forma prática: lutar com ele, fugir ou mesmo tentar compreendê-lo.

A função de monstro numa história de horror define-se, portanto, em dois níveis: primeiro, ela materializa, corporifica um medo ou ansiedade difusos em um elemento narrativo concreto; e, segundo, ao fazer isso, permite limitar e estabilizar este medo (Hart, 2020). O próprio significado do termo, derivado do latim *monstrum* (mostrar, advertir) alude a essa função, indicando que o monstro não apenas assusta, mas também revela algo sobre o indivíduo ou a sociedade. Porém, a exteriorização de sentimentos que possibilita não é simples ou direta, existe um deslocamento. Embora a ansiedade original possa ser sugerida pela figura monstruosa, é com o monstro que lidamos ao invés dessa ansiedade. Ele ativa toda uma rede de medos, não um medo singular, de tal forma que a representação nunca é causal ou unívoca: o monstro continua sendo um objeto aberto que suga uma variedade de significados e associações que são subjetivos para cada espectador. Cohen (1996), numa perspectiva derridiana, encara monstros como um sistema de significação. Sendo assim, o significante do monstro nunca equivale inteiramente a seu significado. Há sempre uma diferença intrínseca entre ele e as ansiedades que representa.

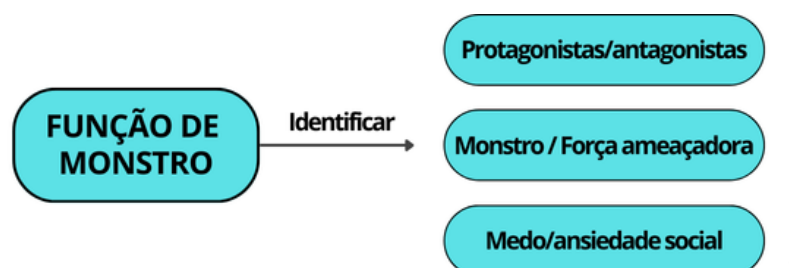
A franquia de filmes iniciada com *Final Destination* (Reddick, 2000) - no Brasil, *Premonição* - por exemplo, traz uma força misteriosa que ceifa a vida de diversas pessoas que supostamente escaparam do momento de suas mortes. Não chegamos a compreender exatamente se é, de fato, uma entidade ou qual tipo de força causa o fenômeno, mas os medos que ela evoca podem ter diferentes interpretações de acordo com o espectador. Para uma pessoa religiosa, que crê em alguma divindade ou na vida após a morte, o filme pode evocar uma série de ansiedades diferentes do que despertaria em uma pessoa mais apegada à ciência e à racionalidade. Por mais que a obra limite e objetifique determinado medo com a função de monstro, a teia de significados que esta aciona é vasta e só se completa a partir da fruição de cada membro da audiência.

Temos, com isso, que a *função de monstro* não é equivalente à figura do *monstro*, que pode, inclusive, estar ausente de uma obra de horror. Enquanto o monstro é uma figura corporificada - ainda que de forma temporária ou parcial - a função de monstro é um *mecanismo*

típico do horror que materializa e limita simbolicamente uma ansiedade ou medo difusos. Havendo ou não a presença de um monstro - *Final Destination*, como citado, não traz um monstro corporificado - obras de horror sempre trarão a representação de uma *ameaça* que pode ser física ou subjetiva, mas que, em última instância, provoca o sentimento de abjeção - seja por revelar a fragilidade do corpo ou por desestabilizar o entendimento que se tem de si e do mundo ao redor.

Podemos, então, operacionalizar uma maneira de identificar a função de monstro numa obra audiovisual do gênero. Para acessá-la, parte-se dos parâmetros analíticos da qualidade audiovisual relacionados ao plano do conteúdo (Borges, Sigiliano, 2021), que focam na construção de personagens e no desenrolar narrativo. Como primeiro passo, deve-se identificar quem são os protagonistas e antagonistas na história. Há uma grande chance de o antagonista equivaler ao monstro, mas não necessariamente. Com a identificação desses personagens, pode-se identificar quem ou o quê os ameaça - um monstro, um assassino, uma força da natureza, um contexto político/social. Com esse panorama, é possível delimitar qual medo ou ansiedade é representado simbolicamente a partir da narrativa. Ressalta-se que, mesmo havendo um monstro na história, este não equivale ao medo que origina o sentimento de horror da trama. Nas adaptações de *Nosferatu* ou *Frankenstein*, por exemplo, tais monstros simbolizam preocupações próprias da sociedade que os criou - com relação ao progresso, à ciência, à família. São monstros, mas não cumprem sozinhos a função de monstro, que abarca a relação entre eles, os demais núcleos narrativos e o espectador.

Figura 7 - Identificação da função de monstro



Fonte: Articulado a partir de Hart (2020)

3.3 APELO SENSACIONAL

Numa obra de horror, algumas cenas ou sequências são elementos-chave para dar sustos ou provocar uma sensação de desconforto no espectador. Como identificar essas cenas? Qual efeito é produzido? Como os recursos técnico-expressivos foram articulados para atingir

tal objetivo? Identificar como se dá o uso do apelo sensacional numa série do gênero ajuda a responder questões como essas. O conceito relaciona-se com o primeiro trecho da definição de horror apresentada - a intenção de suscitar emoções como medo, choque e repulsa na audiência.

Como apresentado anteriormente, não assumimos, para uma obra de horror, a mesma posição de espectadores que teríamos para obras de outros gêneros, pois somos conscientes de que ela tentará nos afetar de uma maneira específica. Por lidar com as forças que Lovecraft (1979) descreve como inconcebíveis, inomináveis e inexplicáveis, o horror deixa aberta a possibilidade de desvio da racionalidade, ressaltando o fato de que, embora a humanidade acumule cada vez mais conhecimento, existem aspectos do mundo material que são inatingíveis à cada geração. Numa obra audiovisual, tal noção impacta na articulação dos recursos técnico-expressivos, cujo eixo orientador não será mais uma representação supostamente realista, mas a subversão de normas e expectativas. Tendo uma justificativa para a violação de regras da narrativa clássica, estratégias como a distorção do tempo e do espaço fílmico serão intencionalmente incorporadas para provocar um efeito em seu público. Um espectador básico pode interpretar tal distorção como uma inconsistência ou ameaça à lógica coesiva do universo ficcional, mas o fã de horror entende que, por alguns momentos, tal lógica pode ficar em segundo plano se, como resultado, o filme consegue dar um susto que não estava esperando.

Essa forma específica de engajamento localiza seu sentido na maneira com que a obra se dirige ao corpo do espectador. Hart (2020, tradução nossa⁴) chama isso de *apelo sensacional*. Ele pode ser caracterizado por qualquer momento da narrativa em que a resposta emocional do público é privilegiada sobre a noção de coerência do cinema hollywoodiano clássico. Mas, mais que isso, obras de horror podem chegar a propositalmente violar regras estabelecidas e difundidas de espaço, tempo ou continuidade em busca de tais efeitos.

Se no cinema narrativo clássico a decupagem das cenas era feita de modo a preservar a previsibilidade das mesmas, com o filme nos dando todas as informações necessárias para acompanhar a narrativa, algumas obras de horror passaram a apostar no apelo sensacional como forma de experimentar novas maneiras de interpelar o público. *O Gabinete do Dr. Caligari* (Wiene, 1920), obra do expressionismo alemão que ajudou a fundar o que entendemos hoje como cinema de horror, abriu mão de uma estética realista para criar cenários tortuosos, sombras deformadas e maquiagens carregadas. Tal experimentação, utilizada para representar a sensação de pavor e paranoia vividas na Alemanha do pós Primeira Guerra, abriu

⁴ *Sensational address*.

mão de uma representação realista para criar efeitos no público a partir do conjunto de recursos que o cinema da época fornecia.

Com o tempo, essa experimentação saiu do pró-fílmico⁵ e passou a ser incorporada na própria captura e montagem das imagens. As maquiagens e próteses de *papier maché* tornavam-se menos efetivas a cada uso, tornando-se toscas e nada assustadoras para as gerações seguintes (Zinoman, 2011). A partir da década de 1950, filmes como *Psycho* (Hitchcock, 1960) passaram a usar os recursos cinematográficos para atacar não somente os personagens dos filmes, mas também seus espectadores, na tentativa de manter a surpresa e o choque como parte da experiência fílmica. Na cena icônica de Hitchcock em que Norman Bates esfaqueia Marion no chuveiro, o assassino golpeia mais a própria câmera do que a personagem em tela. Os cortes feitos pela lâmina na vítima são acompanhados por cortes rápidos e em ângulos inusitados feitos pelo filme que, em conjunto com a trilha sonora alarmante, criam um verdadeiro ataque à audiência. As escolhas de enquadramento, som e montagem dessa sequência não são explicadas por convenções do cinema clássico - é o apelo sensacional que, ao orientar o filme ao redor do público, abre mão de determinadas regras e possibilita esses momentos de excesso estilístico que nos afetam visceralmente.

Nas décadas seguintes, o sucesso de *Halloween* (Carpenter, 1978) fez surgir um ciclo de *slashers* que passaram a apresentar seus assassinos de forma ameaçadora ao se desprenderem de noções tradicionais de construção diegética. A maneira como Myers se movimenta fora da tela é incoerente em vários momentos ao longo da franquia, mas possibilita que tomemos um susto quando ele surge repentinamente de trás de um arbusto acompanhado de uma ênfase na trilha sonora. Tais filmes preocupavam-se pouco com uma construção profunda de personagens ou um enredo verossímil e mais com a geração de oportunidades para atacar o espectador na poltrona do cinema (Hart, 2020). Ao estruturar-se em torno das reações do público, o horror se desvencilhou das formas do cinema narrativo clássico e permitiu a inclusão de experimentações e inovações que reconfiguram a experiência dentro de um contexto massivo e popular. Com isso, a fruição torna-se menos previsível e passamos a aceitar a possibilidade, por exemplo, de sermos surpreendidos por algo que irrompe na tela para nos assustar, reconfigurando a espectadorialidade para uma dinâmica que se aproxima de uma noção de jogo - a obra tenta nos assustar, nós tentamos resistir e antecipar os sustos.

A partir dessas reflexões, podemos apontar uma relação entre a função de monstro e o apelo sensacional. A monstruosidade segundo Carroll (1999) tem bases cognitivas: é

⁵ O que se apresenta para a câmera.

necessário que compreendamos que o monstro viola noções binárias e opostas. Para isso, basta que, a nível narrativo, tal violação seja expressada a partir de um diálogo expositivo ou mesmo a partir da caracterização do monstro. Se tomarmos um lobisomem ou vampiro como exemplos, figuras já presentes no imaginário coletivo, temos que essa transgressão categórica pode ser facilmente comunicada pelo figurino e maquiagem. Mesmo em uma peça de teatro, cuja ação se dá de forma contínua sobre um palco e diante dos olhos da plateia, tal monstruosidade seria facilmente comunicada. O mesmo pode acontecer em um filme ou série: a noção clássica de monstruosidade não depende dos recursos técnico-expressivos próprios do cinema, bastando o monstro entrar em cena para assustar os demais personagens e os espectadores.

Assim, obras que trabalham a perspectiva carrolliana de monstruosidade, na qual uma figura corporificada gera pavor em outros personagens a partir de suas características horríveis, podem empregar a gramática audiovisual hegemônica, pois os ataques do monstro acontecem dentro da diegese. Acompanhamos, de maneira imersiva, o desenrolar dos acontecimentos e tememos pelo destino dos protagonistas sem prestar grande atenção ao emprego formal dos recursos cinematográficos. O monstro, por sua própria natureza e contextualização dentro da trama, é assustador e isso basta. É o caso de *Godzilla* (Honda, 1954), cuja monstruosidade é gerada pela magnificação de uma espécie de lagarto a proporções gigantescas. O monstro ameaça fisicamente os moradores de uma cidade e acompanhamos suas tentativas de resistir e lidar com a criatura.

Já com relação à abjeção, isso se dá de maneira distinta. Obras que não se baseiam em monstros tradicionais corporificados desferem ataques em dois níveis: aos personagens, na diegese, mas também ao espectador. A monstruosidade vai além de uma ameaça física aos personagens e de uma compreensão narrativa da ameaça. Ela torna-se *formal*, pois usa os recursos expressivos sob a chave do apelo sensacional para intensificar ou mesmo *criar características apavorantes*. Isso possibilita, por exemplo, que assassinos banais, de carne e osso, adquiram habilidades ou características monstruosas, uma situação que não seria possível dentro da definição de monstro segundo Carroll (1999). Filmes do tipo *slasher*, por exemplo, popularizaram o que Hart (2020) chama de *ponto de vista de assassino* (tradução nossa⁶). Nesses filmes, é bastante comum que acompanhemos ataques a diversas vítimas antes que tenhamos uma visão de quem está os cometendo. A partir de uma câmera em primeira pessoa, percebemos que alguém sonda os personagens e executa as mortes, mas não temos como dizer quem é nem qual sua natureza. O ponto de vista do assassino é caracterizado por uma câmera

⁶ *Killer POV*.

subjetiva em movimento, sem um contraplano que revele o dono daquele olhar. Indica uma presença que configura uma ameaça mas que, ao permanecer fora da imagem, mantém aberta sua natureza, que pode ser não-humana, talvez até sobrenatural [Figura 8]. Esse tipo de construção vai ao encontro do conceito de abjeção, que recusa a objetificação.

Figura 8 - Uso do ponto de vista do assassino em *Friday the 13th*



Fonte: Captura de tela (Cunningham, 1980)

Tal recurso cumpre duas funções (Hart, 2020). A primeira é prática, possibilitando a inclusão do assassino no espaço diegético sem mostrar seu corpo em tela. Essa ausência particular é suficiente para lembrar o público de que há espaços e informações importantes para a narrativa que estão sendo mantidas ocultas dele. A segunda é estabelecer uma relação, essencial para compreender os mecanismos formais e afetivos do horror moderno, entre o campo e o extracampo. As áreas fora de quadro tornam-se espaços de possibilidade, imprevisibilidade e, portanto, perigo. Este tipo de ameaça, que ainda não foi vista, que não pode ser nomeada e objetificada, é abjeta: informe, em parte presente naquele mundo, mas não completamente materializada. Entretanto, se tal ameaça é vista ou identificada, sua natureza muda radicalmente. Enquanto o monstro está oculto e temos acesso apenas a seu ponto de vista, este pode ser um vampiro, um assassino, um fantasma ou qualquer outra coisa. Entretanto, se o filme nos mostra o dono daquele olhar - um homem de meia idade ou um alienígena gosmento, por exemplo - ele reconfigura o monstro de algo abjeto e sem forma para algo corporificado. Ao tirar os espectadores do âmbito da imprevisibilidade, com planos de vista subjetivos ou menos usuais dentro de uma decupagem tradicional, transiciona-se a forma do filme de algo mais experimental e disruptivo para o estilo do cinema hollywoodiano clássico, com planos/contraplanos e padrões habituais de continuidade.

Com isso posto, temos que a monstrosidade segundo Carroll (1999) pode ser contida no pró-fílmico, enquanto a noção de abjeção, derivada de Kristeva (1982) e aplicada ao horror audiovisual, demanda uma construção de sentido que envolve o específico cinematográfico, ou seja, a montagem e a articulação de pontos de vista que extrapolam o olhar impessoal e objetivo da câmera. Assim, para dotar figuras humanas ou banais de poderes extraordinários, recorre-se ao excesso estilístico do apelo sensacional para *traduzir formalmente* a monstrosidade do vilão. Em outras palavras, para representação da monstrosidade, cabe o emprego de uma gramática audiovisual hegemônica, baseada na ideia de transparência e previsibilidade, enquanto uma abordagem que persegue a abjeção tende ao uso do apelo sensacional.

Há ainda, para finalizar, uma terceira possibilidade de representação que situa-se entre os dois tipos citados e que busca justamente manter a indefinição característica da abjeção: a monstrosidade cambiante ou difusa. O filme *Smile* (Finn, 2022), por exemplo, explora a função de monstro de maneira a tentar preservar seu caráter abjeto, ou seja, mantendo contornos indefinidos e ilimitados. Existe, de fato, uma entidade maligna na trama que contém as ansiedades que o filme trabalha relacionadas ao adoecimento mental e ao suicídio. Porém, tal entidade não possui aparência fixa e pode tomar a forma de qualquer pessoa, conhecida ou desconhecida da vítima, sendo reconhecível apenas pelo fato de manter um sorriso perturbador e aterrorizante na face. A entidade é transmitida através do trauma: a pessoa assombrada se mata de forma violenta na presença de uma segunda pessoa que, ao testemunhar a ação, recebe a maldição. Por ter forma variável, nem a protagonista nem o público sabem dizer exatamente o que a entidade é, de onde vem ou quando há um perigo iminente.

Na história, a protagonista possui um trauma relacionado a suicídio em seu passado - ela encontrou sua mãe após ter tomado uma dose exagerada de remédios tentando acabar com a própria vida. Depois de receber a entidade, passa a delirar constantemente, o que causa uma desorientação também na forma do filme. Assistimos sequências inteiras que depois descobrimos serem apenas jogos da mente perturbada da personagem. O monstro de *Smile* se relaciona com a abjeção não apenas por ter uma forma cambiante, que evita a objetificação da ansiedade em um corpo delimitado, mas também por violar a separação eu/outro, subjetivo/objetivo, ao personificar traumas específicos da vítima. É como se ele tivesse acesso a aspectos psicológicos e se instalasse no interior das personagens: a ameaça tem origem externa mas é, também, interna. Tanto que o filme não trabalha cenas de luta ou estratégias ofensivas contra o monstro, pois ultimamente ele não se materializa, permanece como fenômeno subjetivo, visível somente por quem ele ataca. Boa parte das peripécias desenvolvidas no enredo

são apenas tentativas de convencer outras pessoas de que o monstro sequer existe. Da mesma maneira, no clímax do filme, o enfrentamento final se dá através de um diálogo - a personagem tentando se ausentar da culpa pelo suicídio da mãe - o que reforça o sentimento de abjeção: é uma luta contra alguma coisa (outro) mas que acontece dentro da própria mente (eu). Algo que, ao mesmo tempo, vem de fora mas que nos ameaça por dentro.

Na forma do filme, a mentalidade paranoica da personagem é replicada na fruição do espectador: assim como ela, o público não consegue afirmar se determinada sequência foi algo que aconteceu na diegese ou um delírio causado pela assombração. Assim, a aparência física de cada uma das manifestações do monstro têm menos importância que a relação de ansiedade e paranoia instaurada por ele. Se objetificar o monstro numa forma específica é tirá-lo da abjeção, *Smile*, ao sempre variar a iteração do vilão, propõe uma abjeção formal que extrapola significados finais e definitivos. Ao localizar na subjetividade da vítima a materialização do monstro, criam-se artifícios que permitem superar a objetividade do cinema clássico hollywoodiano e desorientar o espectador.

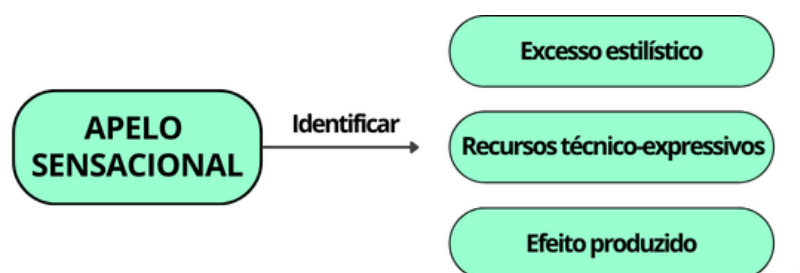
Num contexto geral, a dificuldade de representar monstros é justamente a necessidade de concebê-lo audiovisualmente, pois sua mera visualização o distancia do teor inconcebível e diminui seu impacto. Porém, por outro lado, ao estetizar um estado abjeto e inseri-lo numa narrativa, a obra cria uma situação em que o público pode, em face à abjeção, reafirmar sua própria subjetividade (Hart, 2020). Quando os personagens resistem ao monstro na história - e o público, na experiência fílmica -, é demarcada uma separação clara entre eles/nós e o monstro. Ao espetacularizar o abjeto, são demarcadas fronteiras entre espectador/sujeito e o objeto de seu olhar, distanciando a ameaça e limitando-a a uma figura exterior, com propriedades mais compreensíveis e possíveis de lidar. Da mesma forma que monstros, em histórias de horror, absorvem medos e ansiedades, os filmes e séries de horror funcionam como objetos limitadores destes medos para o público, que os encara a partir do distanciamento seguro da ficção.

A partir da proposta de Hart (2020), a função de monstro é um elemento necessário e característico do horror. Porém, como nos casos citados, alguns realizadores manejam para que as figuras monstruosas mantenham traços de mistério e inexplicabilidade. Com isso, evitam parte da objetificação intrínseca à representação audiovisual de determinado medo ou ansiedade ao buscar manter-se mais próximos do sentido de abjeção.

Passemos, por fim, ao processo de identificação do apelo sensacional numa obra do gênero. Novamente, parte-se de parâmetros analíticos da qualidade audiovisual, desta vez relacionados ao plano da expressão (Borges, Sigiliano, 2021). Inicialmente, deve-se mapear as

cenas do objeto de análise, a fim de identificar aquelas marcadas por um excesso estilístico, ou seja, por um desvio das convenções tradicionais de coerência e continuidade do cinema clássico hollywoodiano. Tal tarefa, apesar de aparentemente simples, demanda um olhar que caracteriza o que Eco (2008) chama de leitor de segundo nível, atento não somente à história contada mas também a seus recursos formais. Com as cenas isoladas, deve-se decompor os elementos técnico-expressivos usados e identificar aqueles relevantes para entender o uso do excesso. Assim, é possível perceber o efeito que criam no público e compreender a alternativa de sentido proposta a partir da chave do gênero. Propomos que, no horror, tal alternativa de sentido pode delimitar três intenções ou objetivos principais. A primeira sendo causar um sentimento de choque, desconforto ou repulsa no espectador, como é típico dos *jumpscares* ou cenas que se delongam em evidenciar feridas, sangue ou corpos mutilados em primeiro plano. A segunda seria representar materialmente forças sobrenaturais, como possessões, magias e mutações. Por fim, há ainda a intenção de se criar uma sensação de abjeção entre obra e espectador ao perseguir uma monstruosidade formal. Isso se dá em cenas, como as comentadas anteriormente, em que um assassino humano ganha habilidades extraordinárias ou quando uma entidade se manifesta a partir da subjetividade de um personagem.

Figura 9 - Identificando o apelo sensacional



Fonte: Articulado a partir de Hart (2020)

3.4. POLÍTICA DO HORROR

Todo filme ou série de horror, mesmo que tenda para uma vertente mais integrada ou sensacional do gênero, traduz em imagens e sons alguma preocupação, ansiedade ou insegurança presente na sociedade. Ao fazer isso, reforçam discursos e valores que dialogam com o contexto sócio-histórico em que foram produzidos. Qual perspectiva ideológica determinada obra de horror traz? Como o dispositivo do monstro é utilizado para defender ou questionar a ordem social? Analisar a política do horror ajuda a responder questionamentos

como esses. O conceito relaciona-se com o terceiro trecho da definição de horror articulada - a representação simbólica de uma teia de medos/ansiedades.

Retomando a argumentação de Hart (2020) que diferencia monstrosidade de abjeção, temos que o autor, ao tratar da monstrosidade, assume-a sob a perspectiva de Carroll (1999), para quem o monstro sempre é mau, perigoso e uma ameaça contra a sociedade. Ao teorizar sobre a representação de monstros no horror, para além da transgressão categórica que identifica como seu traço definidor, Carroll (1999) aponta que eles também costumam ter *atitudes* transgressivas. Em tais figuras, há uma associação entre serem algo desconhecido e inexplicável com realizarem o proibido - o monstro mata, mente, tortura, destrói. Esta noção de monstrosidade, portanto, enxerga o monstro como algo negativo, como uma ameaça à ordem - que, neste caso, deve ser mantida, preservada. Por basear-se de forma tão contundente em violações racionais de entendimento do mundo - vivo/morto, único/múltiplo, interno/externo - quando Carroll identifica o monstro como uma ameaça à ordem, ele trata menos de uma ordem social relacionada à cultura e mais de uma ordem racional ligada à ciência e a filosofia - aquelas leis e certezas que não devem ser demolidas pois sustentam toda a base de compreensão do universo e da existência humanas.

Atualmente, porém, a noção do autor que localiza na junção de opostos binários a definição da monstrosidade já foi problematizada e ampliada, uma vez que não dá conta de boa parte do espectro do horror contemporâneo. Os monstros com os quais Carroll (1999) se preocupava eram, na grande maioria, oriundos de filmes produzidos por uma indústria restrita e dominada por homens brancos europeus ou estadunidenses. Tais obras utilizavam o monstro para reunir características e comportamentos indesejáveis na sociedade capitalista patriarcal e, com isso, justificavam sua exclusão e a violência a ele direcionada. Entretanto, os movimentos de transformação cultural, as mudanças estruturais na indústria e o acesso de grupos minoritários a posições criativas fez surgir uma vertente de filmes que subverte e reposiciona a figura do monstro dentro do gênero.

Em seu ensaio *Politics of Horror*, Wood (1979) parte de duas teses freudianas para discutir a resignificação do monstro em filmes de horror. Primeiro, a indicação de que numa sociedade familiar e monogâmica, sempre haverá um grande - e, portanto, potencialmente perigoso - excedente de energia sexual constantemente reprimido. Segundo, a afirmação de que tudo que é recalcado sempre luta para retornar, mesmo que distorcido ou disfarçado. Assim como os sonhos, no qual o inconsciente ultrapassa as barreiras morais do estado de vigília, a indústria do entretenimento - incluindo aqui os filmes de horror - é um campo privilegiado para investigação de tais afirmações, visto que dão vazão a desejos e preocupações coletivas a partir

de formas simbólicas. Ao analisar filmes do gênero lançados entre as décadas de 1960 e 1970, o autor identifica cinco motivos recorrentes e frequentemente conectados entre si: personalidade esquizofrênica, canibalismo, satanismo, crianças monstruosas e a vingança da natureza. Como denominador comum entre as narrativas analisadas está o núcleo familiar, que sofre de variadas maneiras com os monstros que ameaçam sua estabilidade e integridade.

A partir de um conjunto de obras que surgiram e se popularizaram após esse período, como *Rosemary's Baby* (Polanski, 1968) e *The Texas Chainsaw Massacre* (Hooper, 1974), “a pretensão de que as forças liberadas podem ser efetivamente dominadas ou destruídas, e a ordem tradicional restaurada, foi em grande parte abandonada” (Wood, 1979, p. 59-60, tradução nossa). De modo geral, tais narrativas apresentam um desfecho pessimista ou desfavorável à sociedade, sugerindo que “as normas pelas quais vivemos devem ser destruídas e uma forma de organização radicalmente nova (política, social, ideológica, sexual) deve ser construída” (Wood, 1979, p. 62, tradução nossa). O autor identifica uma perspectiva política com relação às obras de horror e seus monstros, apontando que tais figuras representam o retorno do oprimido diante de uma sociedade repressora e excludente. Apesar de ameaçadores, nojentos ou malignos, há certa simpatia na violência que executam. O monstro, muito mais que nós, pode se rebelar e agir contra o patriarcado, o racismo, a homofobia, a xenofobia e o capitalismo. Ele representa uma figura de liberdade, tanto em suas ações quanto em sua natureza - ele pode ter formas inimagináveis, poderes sobrenaturais. Por isso, também ocupa uma posição de poder, com meios para atacar o sistema opressor que tenta marginalizar e invisibilizar uma série de minorias que podem, neste sentido, ver-se representadas no monstro.

Diretores do cinema de horror que alcançaram grande prestígio na contemporaneidade, como Jordan Peele⁷ e Coralie Fargeat⁸, tiveram sucesso em usar o imaginário do gênero para representar como monstruosas forças opressivas na sociedade, como o racismo e o machismo. Seus filmes exploram a abjeção não somente a partir da narrativa, mas como forma estética que cria experiências sensoriais que mesclam aspectos cognitivos, afetivos e ideológicos numa trama complexa e potente. A ordem ameaçada por esses monstros tem um caráter diferente da ordem discutida por Carroll (1999). Não trata-se da culminação do conhecimento humano com relação ao mundo - científico, racional -, mas dos valores, das leis e das instituições que, sendo historicamente construídas, estão abertas a mudanças. Mais que isso, nessa configuração do horror, em que o monstro representa o empoderamento e a revolta

⁷ Criador de filmes como *Corra!* (2017), *Nós* (2019) e *Não! Não Olhe!* (2022).

⁸ Criadora de filmes como *Vingança* (2017) e *A Substância* (2024).

de uma figura ou grupo oprimidos, a sociedade *precisa* ser transformada para tornar-se mais igualitária, inclusiva e justa. É sobre essa perspectiva que Creed (2022) revisita seu conceito de feminino monstruoso a partir da Nova Onda do Cinema Feminista, o que nos permite ampliar o entendimento da monstruosidade e contrapor-lo às noções de Carroll (1999).

Numa ordem patriarcal, são justamente seus representantes que ameaçam a individualidade e a liberdade dos grupos sociais diversos.

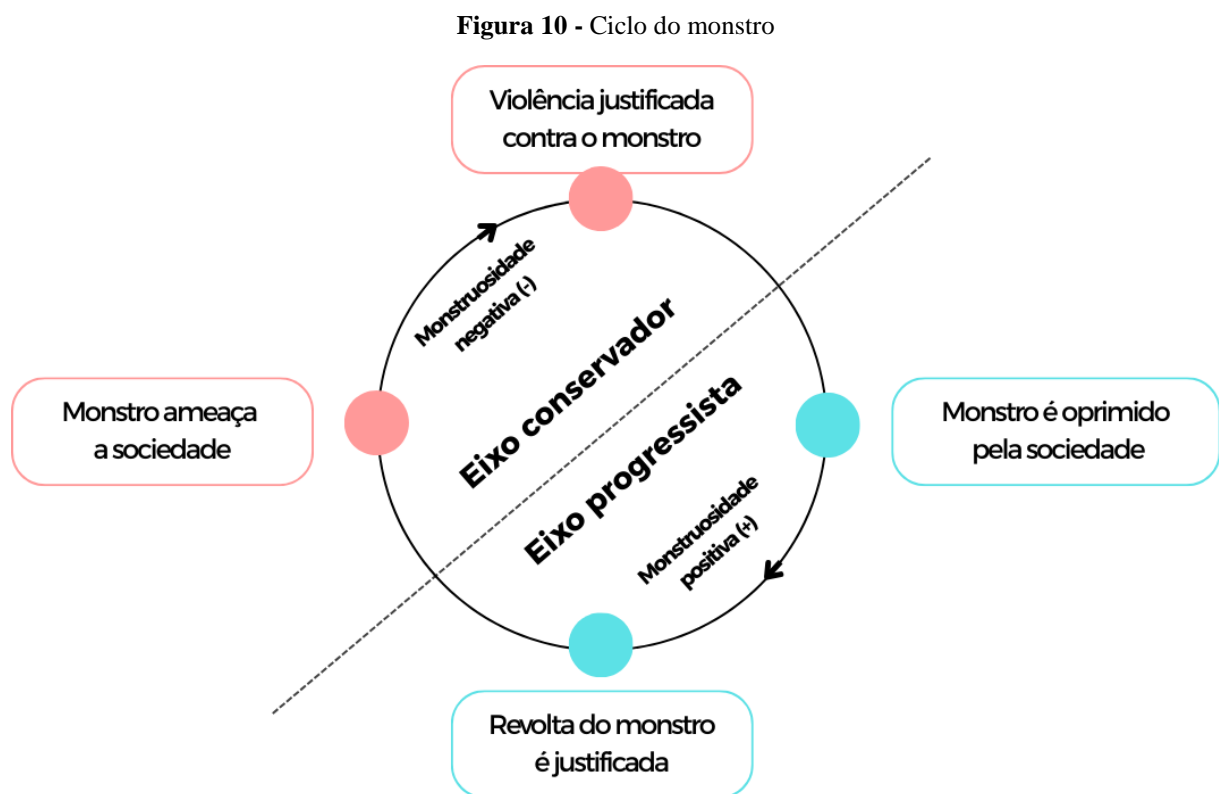
A ordem simbólica patriarcal se vê como incapaz de funcionar sem endossar a marginalização e a opressão da alteridade” [...] É o sujeito excludente da ordem simbólica masculina — o sujeito racional, unificado e antropocêntrico — que é, por essência, destrutivo em sua exclusão da heterogeneidade, da diferença e da diversidade, forças que de fato minam limites fixos e rígidos, mas que são justamente as qualidades necessárias para a recriação de qualquer sociedade autoritária e paternalista em uma nova formação social. (Creed, 2022, p.11, tradução nossa).

Esses "outros", excluídos pela ordem simbólica, frequentemente são descritos como não completamente humanos, como figuras impróprias ou limítrofes que, em relação ao sistema patriarcal, são considerados abjetos. Neste contexto, as figuras monstruosas propostas neste cinema - que vão além de mulheres e abarcam diversas minorias e grupos oprimidos - rebelam-se para transformar uma ordem social que anseia por transformação.

Assim, expandindo a noção de monstruosidade discutida por Hart (2020), podemos propor a monstruosidade no horror a partir de dois pólos. O primeiro - pólo negativo - deriva da noção de Carroll (1999) de que o monstro depende de uma transgressão categórica que viola as leis pelas quais entendemos o mundo. Aqui, quando falamos de ordem, estamos falando principalmente dos pilares filosóficos, racionais e científicos a partir dos quais compreendemos a natureza e o mundo ao nosso redor. Nesse sentido, a monstruosidade é negativa e o monstro é algo que ameaça não só por ser fisicamente perigoso, mas porque abala nossas estruturas de inteligibilidade. É o caso de um vampiro, por exemplo, cuja existência abalaria nossa certeza de que a vida se encerra com a morte.

Já o segundo - pólo positivo - deriva da proposta de Creed (2022), que vê no monstro uma força de transformação, de ruptura. Aqui, a monstruosidade não se dá meramente a partir de uma transgressão categórica, mas pela noção de revolta. Quando falamos de ordem, neste caso, estamos falando principalmente da ordem social, das leis que regulam as interações interpessoais e as instituições. Neste sentido, a monstruosidade é positiva, pois liberta uma figura oprimida da violência que sofre e, ao fazer isso, promove a alteridade e a inclusão do diferente. É o caso de *A Substância*, em que a pressão social sobre o corpo feminino gera um monstro que revolta-se contra esta mesma sociedade.

Podemos, então, sintetizar o monstro, do ponto de vista simbólico e ideológico, enquanto um dispositivo que se opõe à ordem - seja no sentido metafísico, seja no sentido cultural. O interessante, porém, é que não somente o monstro, como também a sociedade podem ocupar o pólo negativo da relação. A diferença de perspectivas é que, em um dos casos, a ordem social deve ser protegida, enquanto, no outro, ela precisa ser transformada. Podemos propor, com isso, uma espécie de ciclo do monstro [Figura 10] para entender a *política de horror* de uma obra, ou seja, a partir de que perspectiva ideológica a relação entre monstro e sociedade é construída.



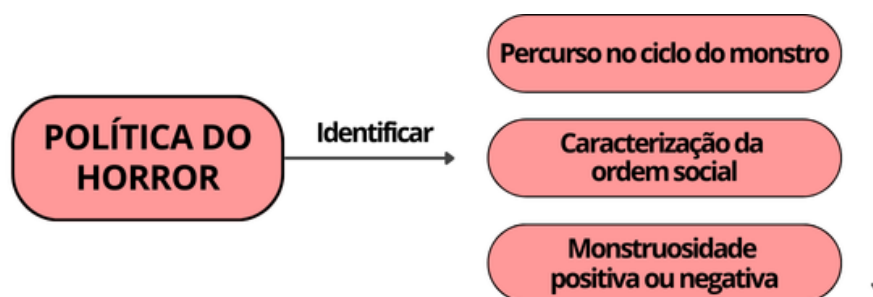
Fonte: elaboração própria (2026)

No primeiro caso, da monstruosidade negativa, seguimos o seguinte percurso: um monstro, que representa uma ameaça à sociedade, tem em sua diferença um caráter que justifica sua exclusão e a violência a ele dirigida. Após os diversos embates, o monstro é vencido, sendo novamente excluído ou aniquilado, reafirmando a opressão sobre ele. No segundo caso, da monstruosidade positiva, este é exatamente o ponto de partida: uma figura monstruosa, já percebida como diferente e excluída, é humanizada a partir da percepção que é a própria sociedade que está sendo injusta com determinada figura ou grupo. Nesta perspectiva, a diferença é algo positivo, que deve despertar empatia e alteridade. O horror nesse sentido,

funciona como um mecanismo para denunciar as incoerências e violências perpetuadas pelos valores hegemônicos. Ao humanizar o monstro, sua violência e revolta contra a sociedade são justificadas e aquilo que o torna diferente, na verdade, é o que lhe confere poder. Essa visão do diferente enquanto algo poderoso e ameaçador é, novamente, o ponto de partida do primeiro trecho. Assim, podemos propor a relação entre monstruosidade e ordem como um ciclo que se divide em dois eixos: um conservador (no qual o monstro é mau e deve ser combatido) e um progressista (no qual o monstro é oprimido e deve ser humanizado).

Podemos, então, proceder para a caracterização da política do horror de uma obra do gênero. A partir das pistas levantadas através dos parâmetros analíticos de qualidade relacionados à mensagem audiovisual (Borges, Sigiliano, 2021), somos capazes de identificar como o dispositivo do monstro é utilizado. Inicialmente, identifica-se qual percurso a obra em questão delimita no ciclo do monstro a partir do ponto inicial e final da história. Com isso, é possível identificar se a ameaça é apresentada a partir de uma perspectiva progressista ou conservadora. Em sequência, caracteriza-se a ordem social representada e se esta deve ser preservada ou transformada. Enfim, verifica-se os personagens positivos e negativos com relação à representação simbólica - tanto em sua caracterização quanto seus valores e atitudes. Se o enredo contar com um monstro materializado, é possível identificar se a monstruosidade proposta é positiva ou negativa.

Figura 11 - Identificando a política do horror



Fonte: Articulado a partir de Wood (1979)

Tendo estabelecido os conceitos norteadores da análise da criação audiovisual em obras ficcionais de horror, o próximo capítulo aplica tal abordagem teórico-metodológica na série brasileira *Desalma* (Globoplay, 2020-2022). A análise tem como objetivo decompor elementos do horror que costumam passar despercebidos ou evidenciar como estabelecem construções de sentido complexas e que fomentam o desenvolvimento da competência midiática, favorecendo um consumo audiovisual crítico e aprofundado.

4. O USO DO HORROR EM DESALMA

de coração tão bom que tinha pena do diabo
Gabriel García Marquez

Antes de proceder à análise da criação audiovisual com relação ao uso do horror em *Desalma*, é válido comentar o processo de escolha que a elegeu enquanto objeto de estudo, uma vez que a pesquisa preliminar também trouxe constatações relevantes para entender o contexto da produção de ficção seriada contemporânea no Brasil e a inserção do horror nos catálogos das plataformas de streaming.

Em levantamento realizado para esta pesquisa⁹, foram listadas 115 produções de 8 diferentes produtoras (Globoplay, Netflix, HBO Max, Stars+, Disney+, Apple TV, Prime Video e Paramount+), com um recorte que abrangeu o período de 2016 - período a partir do qual se deu o início de produções originais brasileiras - a 2024. A seleção foi feita manualmente e apenas com aquelas séries ficcionais desenvolvidas especificamente para serem lançadas nas respectivas plataformas, e não as desenvolvidas para televisão e posteriormente disponibilizadas para streaming. Os dados foram organizados numa tabela com informações como título e ano de lançamento, número de episódios e temporada, sinopse e classificação genérica conforme informado pelas plataformas.

Por haver grandes discrepâncias na atribuição de gênero em cada uma delas, fez-se necessária uma segunda classificação, baseada na metodologia proposta por Gonçalves (2022) para obras cinematográficas. Tal metodologia foi desenvolvida como crítica a um estudo da ANCINE que, ao mapear a bilheteria dos filmes brasileiros a partir de gêneros, atribuiu apenas uma etiqueta a cada obra - num momento em que a hibridização é mais regra que exceção -, resultando na invisibilização dos demais. Neste estudo, por exemplo, horror, ação, aventura e animação, juntos, somaram apenas cerca de 7% da bilheteria, enquanto a comédia captou 63% do público (OCA, 2018). A produção audiovisual de horror no Brasil foi historicamente invisibilizada e o trabalho de pesquisadores como Cánepa (2008) foram fundamentais para resgatar suas origens e percurso no cinema brasileiro. O levantamento feito pela ANCINE sobre gêneros audiovisuais nas bilheterias do país ilustra uma das principais causas deste problema:

⁹ O levantamento foi iniciado em 2023, no momento de elaboração do projeto de pesquisa, e complementado em 2025, durante o segundo ano de mestrado, para ampliação com a produção original de 2024. Disponível em: <<http://bit.ly/4c7q9Ir>>. Acesso em: 26 mar. 2026.

erros de classificação (Gonçalves, 2022). Ao privilegiar gêneros como drama, comédia e mistério, a presença do horror em filmes que são, muitas vezes, híbridos, é obscurecida.

A metodologia desenvolvida por Gonçalves (2022) para obras cinematográficas foi aqui adaptada para estudo da ficção seriada. Ela consistiu numa pesquisa exploratória, a partir de obras classificadas como pertencentes a gêneros frequentemente associados ao horror, em sites especializados, textos acadêmicos e nas próprias redes sociais das produtoras. A ideia era compreender se a maneira com a qual se referem à determinada série traz elementos ou uma roupagem associada ao horror, mesmo que não seja este o gênero proposto inicialmente na etiqueta dada pela produtora.

De 115 séries originais para streaming lançadas entre 2016 e 2024, 28 eram classificadas como horror/terror ou algum gênero associado, como suspense, fantasia ou ficção científica. Após a verificação por pesquisa exploratória em sites especializados e nas páginas oficiais de cada série, o uso do horror enquanto elemento central ou significativo foi constatado em apenas 9 obras (menos de 8% do total) [Tabela 1]. A desenvolvedora com o maior número de produções é a Netflix (5 séries), enquanto as demais possuem apenas uma ou nenhuma¹⁰. Das nove obras que se relacionam ao gênero, apenas três conseguiram renovação para uma segunda temporada. Nenhuma chegou à terceira.

Tabela 2 - Séries originais brasileiras de horror para streaming

Título	Ano	Status	Sinopse
O Escolhido (Netflix)	2019	2 temporadas, 12 episódios (finalizada)	Determinados a levar a vacina contra o vírus zika a uma região remota do Pantanal, três médicos entram em conflito com um curandeiro local e seu misterioso culto.
Desalma (Globoplay)	2020	2 temporadas, 20 episódios (cancelada)	Mistérios e espíritos possessores assombram a fictícia Brígida. Graças a um ritual, Haia reencontra a filha Halyna, que volta no corpo de Melissa para acertar pendências do passado.
Spectros (Netflix)	2020	1 temporada, 7 episódios (cancelada)	Espíritos centenários transformam o bairro paulistano da Liberdade em um campo de batalha. Esse confronto de outro mundo vai assombrar a vida de Pardal e seus amigos.

¹⁰ Apesar de no momento do levantamento haver apenas uma série de horror no catálogo, o Globoplay lançou, em 2025, duas novas séries que flertam com o universo do horror: *Vermelho Sangue* e *Reencarne*.

Reality Z (Netflix)	2020	1 temporada, 10 episódios (finalizada)	O Rio de Janeiro está sob um ataque zumbi, e os participantes de um reality show buscam abrigo em um estúdio de TV. Mal sabem eles o que os espera lá dentro.
Boca a Boca (Netflix)	2020	1 temporada, 6 episódios (cancelada)	Na escola de uma comunidade do interior, o pânico se espalha quando uma misteriosa doença transmitida por beijo contamina os adolescentes.
Cidade Invisível (Netflix)	2021	2 temporadas, 12 episódios (cancelada)	Após uma tragédia familiar, um homem descobre criaturas folclóricas vivendo entre os humanos e logo se dá conta de que elas são a resposta para seu passado misterioso.
Vale dos Esquecidos (HBO Max)	2022	1 temporada, 10 episódios (pendente)	Um grupo de jovens se perde fazendo uma trilha no meio da mata, quando são atacados. Feridos e com um dos seus tendo sido capturado, eles encontram abrigo em um vilarejo coberto por uma névoa eterna, um lugar de onde ninguém pode escapar.
Insânia (removida) (Star+)	2021	1 temporada, 8 episódios (cancelada)	Uma investigadora forense, Paula, é internada injustamente em um hospital psiquiátrico após uma tragédia familiar; ela tenta descobrir a conspiração por trás de sua hospitalização antes que a insanidade se instale.
As Seguidoras (removida) (Paramount+)	2022	1 temporada, 6 episódios (cancelada)	Uma influenciadora digital leva sua obsessão por sua própria imagem às últimas consequências, tornando-se uma serial killer acima de qualquer suspeita.

Fonte: elaboração própria (2025)

A partir dessa seleção, foi estabelecido um recorte apenas com as plataformas HBO Max e Globoplay por seu histórico e proposta de desenvolver um conteúdo original, elevado e diferenciado dos demais. Nos Estados Unidos, e a níveis globais, pode-se dizer, a HBO foi um canal importante para consolidação da ideia de qualidade televisiva, sendo pioneira em diversos aspectos e trazendo um olhar cinematográfico para produções como *The Sopranos* (1999-2007) por exemplo, que se tornaram célebres na história da televisão mundial e consagraram a ideia propagada pela emissora com o slogan “It’s not TV, it’s HBO” (Feuer, 2007). No Brasil, com alguns paralelos mas em contextos distintos, a TV Globo, com sua infraestrutura e o desenvolvimento de uma qualidade técnica e artística, criou o que ficou conhecido como o Padrão Globo de Qualidade (Fechine, 2006). O ideal norteou a expansão da emissora em todas as suas frentes e, no atual contexto do consumo via *streaming* e da aposta na plataforma

Globoplay, se traduz numa intenção de lançar produções mais complexas, inovadoras e de maior cuidado estético (Herrmann, 2020).

Com o recorte, restaram duas séries nas quais o gênero do horror está presente de forma central ou destacada: *Desalma* (2020-2022, Globoplay) e *Vale dos Esquecidos* (2022-presente, HBO Latin America). *Desalma*, além de ter conseguido alcançar a segunda temporada, foi encomendada por sua desenvolvedora para ser um produto estratégico em seu catálogo, com uma promessa de se distanciar, em um nível perceptível aos espectadores, da dramaturgia praticada pela Globo na televisão. Para além disso, no momento de escolha do objeto, *Desalma* já estava finalizada (após cancelamento), enquanto *Vale dos Esquecidos* ainda estava em situação pendente, o que favoreceu a escolha da série do Globoplay.

O serviço de vídeo sob demanda por assinatura Globoplay foi lançado pela TV Globo em 2015 (Mungioli, 2022). O movimento foi uma tendência seguida por diversos grupos de comunicação, inclusive canais de televisão tradicionais, de adaptar-se ao novo contexto de mercado no qual plataformas de streaming estrangeiras começaram a se inserir no Brasil. Inicialmente focado em disponibilizar programas exibidos na própria TV Globo - assim como uma forma alternativa de assistir a transmissão ao vivo do canal -, com o tempo o Globoplay passou a incluir em seu catálogo também produções internacionais e, em seguida, produções originais pensadas para estreia direta na plataforma. Em 2018, é lançada *Além da Ilha* (Globoplay, 2018), primeira produção que recebe o selo Originais Globoplay¹¹.

Embora algumas tenham sido eventualmente exibidas na televisão aberta, as obras originais da plataforma são escritas tendo em vista o consumo via streaming. De acordo com Erick Bretas, à época diretor geral do Globoplay, tais séries têm não só a possibilidade, mas a obrigação de ir além do que é praticado na TV aberta, com maior sofisticação na linguagem, na estética e um ritmo menos frenético (Herrmann, 2020). Além disso, as produções devem explorar temas ou estruturas mais ousadas, com formatos inovadores. Isso acontece, segundo Brêtas, pois o público do streaming é mais segmentado e, assim, possibilita a formação de nichos onde conteúdos menos gerais são consumidos por uma audiência restrita, porém suficiente para manter sua continuidade.

No levantamento feito para esta pesquisa, constatou-se que, entre 2016 e 2024, *Desalma* foi a única série do selo Originais Globoplay que trazia o horror como gênero predominante. A obra, que conta a história de bruxas ucranianas que vivem na cidade fictícia de Brígida, no sul do Brasil, foi anunciada como uma das produções originais que trariam um

¹¹ A obra está catalogada atualmente no Globoplay como datando de 2017, embora sites de notícias, assim como o estudo de Mungioli (2022), tragam o ano de 2018 como aquele em que a série foi lançada.

salto em qualidade para a plataforma, juntamente com *Onde Está Meu Coração* (2021) e *As Five* (2020-2024). Seu lançamento aconteceu em 22 de outubro de 2020 e ela foi finalizada em 2022, contando com duas temporadas de 10 episódios cada. Vendida como um drama sobrenatural com mistérios que vão sendo desvelados lentamente e de forma não-linear, a série teve um investimento considerável do Globoplay, não apenas no sentido de recursos disponibilizados para a produção, mas também da atenção dada pela plataforma em posicioná-la enquanto um produto de qualidade desde antes de seu lançamento.

Tal discurso ao redor de *Desalma* é importante pois ilustra uma tendência da ficção seriada de incorporar o horror a outros gêneros para, ao mesmo tempo, experimentar com a liberdade que o gênero estende ao uso de recursos estéticos e narrativos, porém sem perder de vista um público geral educado a partir das convenções da narrativa audiovisual hegemônica. Isso pode ser notado, como já foi discutido, nas obras mais populares do catálogo original da Netflix, *Wednesday* (Netflix, 2022 - atual) e *Stranger Things* (Netflix, 2016 - 2025), que envelopam em um universo temático de horror as fórmulas conhecidas da plataforma, que apelam a um público jovem a partir de elementos de drama, aventura e nostalgia. No caso do Globoplay, a tentativa foi mesclar o horror com o melodrama, elemento característico das telenovelas, para tentar familiarizar o público com uma forma diferente de contar histórias que viria a caracterizar o selo Originais Globoplay.

Foi dentro deste contexto que a produção de *Desalma* desenvolveu uma proposta de horror que, pelo menos inicialmente, evitava os estereótipos e clichês do gênero, partindo para uma abordagem mais sutil e sugestiva. Em entrevista, a autora Ana Paula Maia afirmou ver a fase atual do horror mundial como bastante refinada e associada aos dramas humanos, reverberando impactos de forças aterrorizantes sobre as relações e os comportamentos. “*Desalma* já nasceu com o passado implicando no presente, que tem uma projeção pro futuro, então essa história caminha no tempo. E há a necessidade de ter um espectador que esteja atento à história. Não dá para assistir *Desalma* com o celular na mão” (Sousa, 2022, online). A série, que tece uma teia complexa entre personagens, intercala momentos de maior excesso estilístico com uma construção narrativa intrincada, o que demanda uma espetatorialidade mais ativa do público, tanto para perceber movimentos de enredo quanto para identificar como as experimentações formais se relacionam com eles.

Podemos dizer, com isso, que *Desalma* teve um desafio de equilibrar aspectos de inovação com elementos familiares do público para romper com algumas características tradicionais da dramaturgia da Rede Globo. Mesmo com a proposta diferenciada, a série chegou a ser exibida na televisão aberta em outubro de 2021, o que também aconteceu com séries como

Assédio e As Five (Ramos, Borges, 2021). A estratégia, no caso de *Desalma*, aproveitava o universo ficcional como parte da programação de Halloween, ao mesmo tempo que gerava antecipação e atraía possíveis novos espectadores - o que significava novos assinantes para o Globoplay.

Outro equilíbrio que a série precisou alcançar foi mesclar o apelo ao público nacional com o mercado global. Os esforços do Globoplay na série criam certo desvio numa tendência reconhecida na dramaturgia da TV Globo de criar imagens do Brasil que reflitam uma ideia de identidade nacional (Motter, 2003; Lopes, 2009; Mungioli, 2022). Buscando concorrer com produções de desenvolvedoras como a Netflix e a HBO, *Desalma* busca influências ambíguas, que remetem ao mesmo tempo aos cenários do gótico europeu e à região Sul do Brasil. Embora não tão discutido, existiam colônias ucranianas no Sul do Brasil, fato que serviu como base para a criação do universo ficcional onde se desenrola a história. Com isso a série consegue apelar ao mercado interno a partir das referências ao melodrama e das figuras presentes no elenco e ao mercado externo pela atmosfera de horror e mistério.

Comentando sobre um possível preconceito que o público brasileiro teria com séries nacionais de horror ou fantasia, Ana Paula Maia opina dizendo acreditar que isso possa ter relações com tais gêneros ainda serem pouco explorados no país. “Mas acredito que à medida que novas produções desses gêneros ganham volume e qualidade, o número de espectadores também começará a crescer” (Marcelo, 2021, online). Talvez foi essa percepção que fez com que a divulgação ao redor da segunda temporada da série passasse a assumir de forma mais frontal suas relações com o gênero. Se na primeira temporada houve uma preocupação em distanciar-se dos estereótipos e clichês do horror - utilizando, inclusive, a classificação de drama sobrenatural - o ciclo de divulgação que antecedeu a segunda temporada afirmava o contrário. Uma vez que o universo e a mitologia da série já haviam sido apresentados, a nova temporada prometia maior intensidade nos sustos e elementos aterrorizantes.

Tendo situado o contexto de produção, podemos realizar a análise de qualidade da criação audiovisual a partir da chave do horror. Esta é a sinopse de *Desalma*, tal qual disponibilizada pela plataforma: “Mistérios e espíritos possessores assombram a fictícia Brígida. Graças a um ritual, Haia reencontra a filha Halyna, que volta no corpo de Melissa para acertar pendências do passado” (Globoplay, 2020a).

4.1. SOBRE BRUXAS E FANTASMAS (PLANO DO CONTEÚDO)

Três pontos-chave são relevantes para se compreender como o horror opera em *Desalma*: suas relações com o melodrama, a estrutura temporal da narrativa e as referências à cultura ucraniana. A presença do melodrama pode ser explicada a partir do contexto de produção da série, que tenta atrair o público que já acompanha a dramaturgia da TV Globo para seu serviço de streaming. Tanto é que as três protagonistas são interpretadas por atrizes já solidificadas no imaginário brasileiro a partir das telenovelas - Cássia Kis, Cláudia Abreu e Maria Ribeiro. O material de divulgação de *Desalma*, assim como as imagens promocionais dentro do Globoplay, fazem uso frequente da imagem das três atrizes [Figura 12]. Além disso, como citado, no momento de lançamento da série houve um cuidado por parte dos realizadores em classificar seu gênero enquanto um drama sobrenatural, muito provavelmente para apelar à essa audiência das telenovelas que poderia recusar uma série classificada diretamente enquanto horror.

Figura 12 - Imagem promocional da série com as três protagonistas



Fonte: Gshow (2020)

O melodrama, para além do imaginário acionado no público, também se faz presente no texto da obra, com um volume grande de personagens e imbricações narrativas que se desdobram em diversos núcleos. A série foca mais nas relações interpessoais que em eventos sobrenaturais chocantes ou sequências tensas de ação que buscam provocar afetivamente o

espectador. É muito comum que, a partir do clímax de um arco de horror, a série se dedique a reverberar aquele acontecimento em diferentes núcleos, com reações de personagens, aprofundamentos narrativos e discussões morais.

Tal característica, que aproxima o formato da série ao de uma telenovela, também impacta sua estrutura temporal. A tendência citada, de reverberação dos acontecimentos entre diversos personagens, é intensificada pelo fato de a narrativa ser apresentada de forma não linear. Duas temporalidades principais são articuladas: 1988 (quando o núcleo central de personagens está na adolescência, com protagonismo de Halyna e Roman) e 2019 (com a fase adulta dos mesmos personagens, e protagonismo de Haia, Ignes e Giovana). Os arcos narrativos de 1988 estão inseridos principalmente na chave do romance e do melodrama, com apresentação das relações entre os personagens e da evolução do arco que culmina com a morte de Halyna. Já os enredos desenvolvidos em 2019 são mais relacionados aos gêneros do horror e do mistério, mostrando os desdobramentos sobrenaturais do assassinato de Halyna e as investigações que inocentam Aleksey e revelam Roman e Bóris como os verdadeiros culpados pelo crime.

Todos esses gêneros articulados ao redor da narrativa partem do romance trágico entre Halyna e Roman, motivo pelo qual o arco horrífico de *Desalma* é tão atravessado pelo melodrama. A jovem bruxa, assassinada pelo homem que amava, oscila entre amor e ódio e decide buscar vingança. Roman, tentando livrar-se da ira de Halyna, faz um ritual de transmigração de almas¹². Por não ter sido enterrado, mas sim cremado após sua morte, a transmigração não é bem sucedida e este passa a vagar em busca de um novo corpo. Eventualmente, se apossa de Anatoli, filho de Ignes; já Halyna - a partir de um ritual feito por Haia - possui Melissa, filha de Giovana e Roman. Assim, os protagonistas da primeira fase da história, que constituíam um arco romântico, tornam-se fantasmas que assombram outros personagens na linha temporal que representa o presente da diegese. Ao transformar um casal apaixonado em grandes inimigos com poderes sobrenaturais, *Desalma* associa o próprio cerne de sua trama macabra ao enredo dual de uma trama romântica.

Por fim, o terceiro ponto pertinente para debatermos mais a fundo a construção narrativa da série é a mitologia na qual baseia seu universo de fantasia. *Desalma* tem influência da cultura ucraniana, com suas festividades, tradições e história de colonização no Brasil

¹² A transmigração funciona para possibilitar que a alma de alguém morto seja vinculada a um novo corpo receptivo, numa espécie de possessão. Roman, antes de se suicidar, buscou ajuda de Haia para que sua alma pudesse encontrar um novo hospedeiro, assim, permaneceria vivo e resolveria as pendências do pacto que realizara. A prática, embora inspirada em elementos da cultura ucraniana, é elemento ficcional da série e trabalha conflitos de identidade com relação à presença invasora, reforçando o sentimento de abjeção evocado na obra.

(Gshow, 2019). A experiência dos imigrantes ao chegar ao país, assim como a cultura que trouxeram - músicas, festividades, expressões, elementos de arquitetura e vestuário - são recorrentes na série e fazem a amarração do universo ficcional a fatos históricos. Já na ordem mítica, as inspirações são oriundas de crenças, lendas e divindades que fazem parte não só da Ucrânia, mas também de outros países eslavos, como a Rússia e a Polônia. Exemplos disso são as menções ao deus Veles e à lenda das *malkas*¹³. Como já citado, a inclusão de referências ucranianas e, sobretudo, europeias, atende a preocupações do Globoplay num contexto de transnacionalização. Ao mesmo tempo que trata da história da imigração no Brasil e da formação de nossa população enquanto diversa e heterogênea, a ambientação reforça clichês do horror com maior palatabilidade para possíveis espectadores estrangeiros. Para além disso, no entanto, essa decisão também reforça um elemento característico de histórias de horror que baseia-se no medo do desconhecido.

H. P. Lovecraft, escritor estadunidense de grande influência no imaginário contemporâneo de horror a partir de seus monstros e de suas considerações a respeito do medo cósmico, retoma o homem primitivo e sua relação com a natureza para localizar o início da relação entre conhecimento e um mundo sobrenatural ou mágico. “O desconhecido, sendo também o imprevisível, tornou-se, para nossos ancestrais, uma fonte terrível e onipotente das benesses e calamidades concedidas à humanidade por razões misteriosas e absolutamente extraterrestres” (Lovecraft, 1973, p.14). O autor pontua que o sentimento do horror remonta ao ímpeto de criar interpretações fantásticas na tentativa de tornar explicável aquilo que não se compreende. É pertinente ressaltar, aqui, o caráter nitidamente racista e xenofóbico de Lovecraft e de sua ficção que, apesar de condenáveis, podem ser úteis para compreendermos como o horror opera - para além de um medo “cósmico” - com base no medo do diferente e do abjeto.

Carroll (1999) coloca que as dualidades humano/inumano, normal/anormal, local/estrangeiro são conflitos inerentes ao horror em sua relação com o desconhecido. Embora situe o sentimento evocado por suas obras em medos primitivos e universais da humanidade, Lovecraft as escreveu com base nos valores e perspectivas de um homem branco estadunidense do início do século XX. Com as fronteiras espaciais e nacionais sendo tensionadas - com os fluxos de migração e o tráfico de escravizados africanos - povos de descendências, línguas, crenças e costumes distintos chegaram aos Estados Unidos, configurando um novo

¹³ Espíritos de virgens ou jovens mortas precocemente, muitas vezes afogadas. Tornam-se almas inquietas e vingativas presas entre o mundo dos vivos e dos mortos. A série alude ao fato de que Halyna teria se tornado uma *malka* após sua morte.

“desconhecido” que passava a fazer parte de seu cotidiano: um desconhecido de ordem cultural, e não natural. Uma vez que a construção da identidade é, ao mesmo tempo, um processo simbólico e social (Woodward, 2014), aqueles percebidos como quadro identitários desviantes ou fora das classificações habituais evocam o horror por incorporar a desordem e a ameaça à ordem (Douglas, 1966).

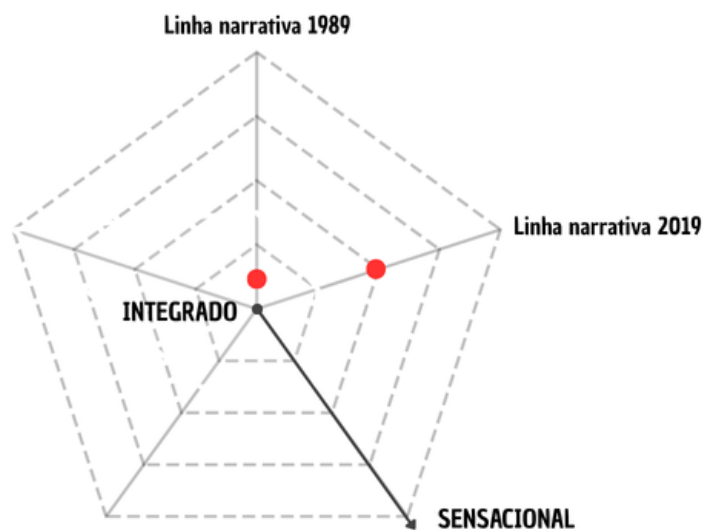
Aspectos ideológicos e simbólicos do horror serão aprofundados posteriormente na análise da mensagem audiovisual, porém, é inevitável esbarrar em determinados pontos, visto que estes estão intimamente conectados a elementos narrativos e estéticos. De fato, o gênero traz uma produção de sentido complexa, uma vez que, para o público, o engajamento *cognitivo* com as questões *ideológicas* levantadas está diretamente ligado às respostas *sensoriais* suscitadas pela obra (Ndalianis, 2012). Assim, o exemplo das histórias racistas de Lovecraft serve para demonstrar como, apesar de tocar em sentimentos universais e primitivos, a noção de medo trabalhada em obras de horror é totalmente dependente do contexto sócio-histórico em que são produzidas. Isso explica porque, ao se deparar com uma cultura diferente, esta seja entendida como algo distante e ameaçador, abrindo margens para a fabulação de justificativas sobrenaturais e características monstruosas que, no fundo, funcionam para afirmar a própria identidade e a própria cultura enquanto positivas.

Voltando ao caso de *Desalma*, a inserção de uma cultura não tão representada dentro das tradições brasileiras - embora faça parte de sua constituição - ativa esse sentimento de contato com o exótico. A presença ucraniana na série e, sobretudo, da mitologia eslava, remete a um passado distante e forasteiro, do qual não temos tanto conhecimento e, por isso, o roteiro tem mais facilidade em criar um equilíbrio fino entre elementos ficcionais e referências históricas. Uma vez que a série opera sob uma chave de realismo, esta tensão entre o local e o estrangeiro estabelece um solo fértil para explorar oposições narrativas e identitárias. Quando Haia fala sobre a reversibilidade do tempo e da morte, por exemplo, a explicação parece estar conectada a algum conhecimento antigo e restrito, mais que apenas à liberdade criativa da ficção e às necessidades do enredo para avanço da trama. Uma mitologia incomum, portanto, extrapola o universo ficcional pois guarda nuances de mistério e incerteza que fazem parte da experiência humana de questionar sobre a vida e o mundo.

Tendo coberto estes três pontos - as características do melodrama, a estrutura temporal não-linear e a presença de uma mitologia relativamente desconhecida do grande público -, podemos avançar para análise do plano narrativo da série, buscando identificar o que exerce a função de monstro e quais ansiedades ela busca representar. Visto que os arcos narrativos da primeira fase da história são predominantemente de romance ou drama, e que esta

análise tem como objetivo compreender a construção de sentidos acionada pela chave do horror, iremos focar nos arcos situados no tempo presente da diegese - ano de 2019. É predominantemente nesta linha temporal que eventos sobrenaturais acontecem, de forma que ela apresenta nuances mais sensacionais do gênero que são amplamente ausentes nos arcos narrativos de 1989 [Figura 13]. Como instruído pela proposta teórico-metodológica, primeiramente devemos delimitar os personagens positivos dessa fase da trama: Giovana, Igenes e Haia.

Figura 13 - Linhas narrativas de *Desalma* no espectro do horror



Fonte: Elaboração própria (2026)

Giovana é uma forasteira na cidade, por isso, é principalmente a partir de seu ponto de vista que somos apresentados ao universo ficcional de Brígida. Além de não ter conhecimento sobre o passado de Roman e o assassinato de Halyna, Giovana não tem nenhum contato com a mitologia eslava, sendo inicialmente cética com relação à existência de fenômenos sobrenaturais. No episódio piloto, acompanhamos sua chegada e de suas duas filhas, Melissa e Emily, ao local onde Roman cresceu e também onde havia se suicidado, pouco tempo atrás. O arco de horror deste núcleo, porém, acontece principalmente na segunda temporada, a partir de quando Halyna passa a ocupar o corpo de Melissa, como forma de se vingar de Roman.

Quando chegam em Brígida, Giovana e sua família são recebidas por Igenes, a segunda protagonista dessa linha temporal. Filha de Viktor Skavronski e prima de Roman, Igenes casou-se com Bóris e teve um filho, Anatoli. Após a tentativa fracassada de transmigração de almas, Roman vaga em busca de um novo corpo hospedeiro e escolhe possuir o garoto - não

por ser filho de Bóris, seu parceiro romântico do passado, mas por ser uma criança bastante jovem e, segundo a mitologia, oferecer menos resistência à possessão. Com a possessão de Anatoli por Roman, o garoto passa a apresentar um comportamento estranho em diversos momentos. Ele tem variações bruscas de humor, relata ouvir vozes, ver vultos e desperta euforia em animais como seu cavalo Veludo, que assusta-se com sua mera presença. A jornada de Ighes na tentativa de entender o que está acontecendo com seu filho é o principal arco horrífico da primeira temporada da série, com uso de cenas mais típicas ou convencionais do gênero. Quando descobre o motivo de tais acontecimentos sobrenaturais, recorre à Haia para tentar impedir o avanço de Roman.

Haia, a terceira protagonista dessa linha temporal, traz um fator de complexidade em sua construção pois, ao mesmo tempo que nos é apresentada enquanto uma personagem positiva, também é um monstro. Na primeira fase da história - a linha temporal de 1988 - a bruxa da cidade é representada como uma mãe dedicada e preocupada, que busca viver em contato com a natureza e distante da comunidade local, em que metade a oprime por considerá-la diferente ou perigosa, enquanto outra metade secretamente visita sua casa em busca de previsões do futuro e trabalhos de magia. Depois da morte de Halyna, Haia busca uma forma de corrigir as injustiças que lhe aconteceram. Pacientemente, esperou mais de vinte anos para que pudesse realizar um ritual que trouxesse a filha de volta à vida. Embora seja apresentada de forma positiva e suas ações sejam justificadas, Haia torna-se uma figura ameaçadora e monstruosa para Giovana, pois o ritual usa Melissa como hospedeira de Halyna. É como se, para ter sua filha de volta, ela não se importasse em tirar a filha de outra pessoa. Por mais que Melissa seja filha de Roman, esta não tem culpa pelas ações do pai; ainda assim, Haia faz com que ela pague por suas ações.

Esse entrelaçamento de personagens e de intenções amplia a dicotomia clássica do horror baseada em um monstro ou ameaça única. Como será discutido adiante, *Desalma* complexifica o entendimento sobre monstruosidade a partir de discussões morais levantadas pela trama. O que podemos notar desde já, é que o trio de protagonistas tenderá a ser lido como as personagens positivas pelo espectador, uma vez que nosso alinhamento - e o vínculo com o universo ficcional, de forma geral - se dá a partir delas. As três são mulheres e mães que lutam com forças externas para proteger seus filhos. Esse amor incondicional é relevante para entender como a balança moral dessas mulheres oscila, porém sem nunca romper a aliança com o espectador, visto que o aspecto da maternidade justifica algumas de suas escolhas controversas - o que não ocorre para os personagens masculinos, cujas ações são guiadas principalmente por questões individualistas.

No espectro do horror, que localiza a função de monstro de uma história em um eixo que vai da monstruosidade à abjeção, *Desalma* está situada num ponto mais próximo da monstruosidade, visto que traz entidades materializadas que sintetizam medos e ansiedades numa figura identificável. Apesar de buscar uma abjeção formal em determinados momentos, como será discutido na próxima seção, é evidente que a série faz uso de monstros concretos para tecer sua trama de horror. Há dois tipos de monstros principais: fantasmas e bruxas. Tratemos de cada um separadamente.

Felinto (2008) aponta a figura do fantasma como uma interrupção do fluxo do tempo, da vida e da morte. Segundo o autor:

1. ele é um momento congelado do tempo; uma ruptura com a temporalidade linear, uma repetição sinistra,
2. ele é uma imagem instável, como numa fotografia fora de foco, mas uma imagem que, de forma paradoxal, pode substanciar-se minimamente;
3. ele é uma entidade das margens, que habita no território impreciso entre a vida e a morte; localiza-se na dimensão de um “entrelugar”;
4. ele é símbolo e expressão de um acontecimento dramático, de uma história que almeja ser narrada. (Felinto, 2008, p. 21)

De forma sucinta, o fantasma é uma imagem, um desejo de comunicação. Ele impede que determinado acontecimento fique soterrado, seja esquecido. É uma espécie de memória sobrenatural que demanda ser lembrada. Associando as ideias de imagem, memória e comunicação, podemos tomar o fantasma como um “aparato comunicacional” (Felinto, 2008, p.17) que conecta a realidade cotidiana com uma dimensão sobrenatural do mundo. Não à toa, são comuns as tentativas de registros de fantasmas a partir de dispositivos comunicacionais, como câmeras fotográficas ou gravadores de áudio, nos quais vultos, manchas e ruídos sugerem a interferência dessas entidades na captação mecânica da imagem e do som.

Nas características listadas por Felinto (2008), o fantasma agrupa algumas que também são comumente associadas ao cinema: a manipulação do tempo, a ruptura com uma lógica linear, o caráter plástico, a comunicação por imagens. Nesse sentido, o horror audiovisual é um campo privilegiado para a fantasmagoria por conseguir captar essas aparições ao mesmo tempo que as problematiza - com relação aos sentidos humanos, como numa imagem turva, escura ou rápida demais. Assim, conseguem mimetizar as supostas condições para aparições de fantasmas: são imagens que se deixam ver, captadas por um olhar que tenta evitá-las.

Por reunir aspectos de ambiguidade, como a forma variável, uma sensação de presença ausente e a perturbação das fronteiras entre o familiar e estranho¹⁴, o fantasma é uma figura com grande potencial para evocar abjeção. Além disso, ao tentar capturar a partir dos

¹⁴ Noção de *unheimlich*. Ver Freud (1976).

recursos técnico-expressivos a experiência de encontro com um fantasma, a fronteira entre obra e espectador também é borrada, levando a abjeção a um nível formal, como será detalhado na seção seguinte. Relevante agora é perceber como a figura do fantasma mescla questões subjetivas e objetivas ao traduzir em imagem um acontecimento, uma memória, um trauma. A imagem fantasmagórica aparece para *alguém*, a mensagem que é comunicada está diretamente relacionada a seu destinatário, seu receptor. Assim como a imagem fílmica, envolve uma representação simbólica e demanda atos de interpretação.

No caso de *Desalma*, as principais figuras fantasmagóricas são Roman e Halyna. Apesar de evitar uma estrutura maniqueísta, a série funciona, em grande parte, com um antagonismo dual que pode ser sintetizado no romance de ambos. Cronologicamente, Halyna é a primeira fantasma na trama. Em 1988, na noite de comemoração de Ivana Kupala - festa tradicional de Brígida e parte das tradições ucranianas - Halyna tem dois encontros na floresta que culminam com sua morte. O primeiro deles é quando flagra Roman e Bóris se beijando. A garota tira uma foto deles e foge, sendo perseguida por ambos. Em seguida, se depara com Aleksey, que tenta mais uma vez se declarar para ela. Ao evitá-lo, acaba caindo e batendo a cabeça, permanecendo desacordada. Embora Aleksey tenha achado que foi ele quem a matou - pois estava bêbado e não tem memórias claras do incidente - é revelado que Roman e Bóris haviam encontrado a garota após isso, ainda viva, para recuperar a foto que os incriminaria. Na sequência, afogaram seu corpo no rio. Nos dias após a morte, Roman vai até Viktor Skavronski, seu tio e figura mais influente de Brígida, para contar uma versão em que seu primo Aleksey havia matado Halyna. Viktor acredita, pedindo seu silêncio em troca de uma quantia em dinheiro. Roman divide o valor com Bóris e vai para a Europa. Aleksey acaba sendo condenado da mesma forma, após o testemunho de outra garota na festa que disse tê-lo visto perseguindo sua amiga em direção a floresta. A trama intrincada chegou a ser representada visualmente em uma matéria publicada no site Gshow [Figura 14] - nota-se que, para evitar *spoilers*, ainda apresentavam Aleksey como o assassino de Halyna.

horror e descontrole, e a bruxa como ameaça de poder e sabedoria femininas. Sobre esta, escreve:

Ela geralmente é retratada como uma figura monstruosa com poderes sobrenaturais e um desejo de maldade. Suas outras funções sociais como curandeira e vidente foram amplamente omitidas nas representações contemporâneas. A bruxa é definida como uma figura abjeta, pois é representada dentro de discursos patriarcais como uma inimiga implacável da ordem simbólica. Ela é considerada perigosa e astuta, capaz de utilizar seus poderes malignos para provocar destruição na comunidade. A bruxa se propõe a desconstruir as fronteiras entre o racional e o irracional, o simbólico e o imaginário. Seus poderes malignos são vistos como parte de sua natureza 'feminina'; ela está mais próxima da natureza do que o homem e pode controlar forças da natureza como tempestades, furacões e tormentas. (Creed, 2022, p. 75)

As características descritas, como apontado pela própria autora, foram acumuladas em discursos de uma sociedade patriarcal para definir a mulher enquanto um *outro* monstruoso com relação ao homem. Encontramos aqui uma dualidade entre masculino e feminino que traduz oposições mais amplas como civilização e natureza, ordem e descontrole. Conforme será abordado em seção posterior, tais arquétipos, como o da bruxa, foram sendo ressignificados ao longo do tempo, a partir de mudanças estruturais na sociedade e da chegada efetiva de mulheres e outros grupos historicamente oprimidos a posições de autoria.

A figura da bruxa, no entanto, nem sempre foi representada de forma monstruosa ou negativa (Russel, 1984). Suas primeiras aparições no cinema se deram mais em função da possibilidade de realizar trucagens, como nos filmes de George Méliès - *The Witch's Revenge* (1903), *The Witch* (1906) - ou em esquetes de humor, como em filmes Hollywoodianos dos anos 1940 - *I Married a Witch* (Clair, 1942). Seus poderes inspiram não apenas medo, mas também admiração pois, em sociedades antigas, toda forma de magia, seja benigna ou maligna, despertava um profundo temor na comunidade. O aspecto da bruxa enquanto curandeira conecta-se com as mulheres em seu papel de mãe, segundo Campbell (1976), com as primeiras formas de medicina herbal e a habilidade misteriosa de seu corpo em criar vida. A gravidez, inclusive, era associada a um período em que a mulher supostamente era fonte de uma magia especialmente poderosa (Walker, 1983). Antes do desenvolvimento da biologia e da medicina, portanto, a maternidade - cujo funcionamento situava-se ainda na zona do desconhecido - foi explicada através da ação de forças místicas ou sobrenaturais com as quais as mulheres teriam alguma forma de contato ou controle.

Ao sermos introduzidos no universo ficcional de *Desalma*, há uma caracterização das bruxas mais próxima da ideia de curandeira e clarividente que de um monstro ameaçador. A primeira menção a elas, no episódio piloto, acontece numa conversa entre Iryna e Maksym - filhos adolescentes de Anele e Bóris. A garota comenta que pretende visitar Haia para saber

sobre seu futuro. Apesar de ser uma fala casual para a narrativa, ela estabelece ao espectador alguns fatos importantes. Primeiro, que a realidade da diegese conta com uma camada mágica ou sobrenatural, assumida como verdadeira pelos personagens, ou pelo menos parte deles. A segunda é que, neste contexto, a existência de bruxas não é algo chocante ou assustador. Pelo contrário, desperta admiração, respeito e curiosidade. Elas representam uma forma de vínculo com um plano espiritual que nós, seres humanos, não conseguimos acessar. Sendo assim, são poderosas e capazes de feitos extraordinários.

Numa cena, quando perguntada se sua mãe realmente é uma feiticeira, Halyna responde que esta lê cartas e ajuda as pessoas. A bruxa, como apresentada, é apenas alguém que possui um modo específico de vida, distante e isolado, com suas crenças, rituais e cultura. É membro funcional da comunidade, uma vez que presta serviços para aqueles que vão até ela em busca de soluções místicas para questões pessoais. No estado em que encontramos Brígida no episódio piloto - que podemos considerar como o estado de equilíbrio inicial do enredo - Haia é uma pessoa pacata, que preocupa-se principalmente com o bem-estar da filha e não representa uma ameaça nem para as crianças que continuamente vão até sua casa para jogar pedras nas janelas e gritar ofensas. As coisas mudam, porém, com o assassinato de Halyna, a partir de quando revolta-se com as injustiças que aconteceram a ela e passa a comportar-se de maneira monstruosa. Essa ideia de monstruosidade, porém, é complexificada de duas formas.

Em primeiro lugar, ao fazer um ritual permitindo que Halyna possua o corpo de Melissa, Haia manifesta tanto uma monstruosidade categórica - por manipular o plano espiritual através de poderes mágicos -, quanto uma monstruosidade moral, por realizar uma ação controversa e que causa sofrimento a ela e sua família. Por mais que nos identifiquemos com sua intenção de rever a filha morta injustamente, tal atitude a retira de uma posição simples de vítima e coloca em um lugar ambíguo, cuja aliança¹⁵ depende mais da avaliação individual do espectador com relação à trama do que de uma aceitação passiva de sua maldade ou bondade. Em segundo lugar, quando mantém Aleksey em cárcere privado por mais de uma década por acreditar ser ele o culpado da morte de Halyna, tal ação não se baseia em rituais místicos ou poderes sobrenaturais - seus traços categoricamente monstruosos - mas na ideia de punição das leis jurídicas e criminais humanas. Ou seja, o ato mais “maligno” que comete não está

¹⁵ Segundo Smith (1999), o conceito de aliança relaciona-se com aspectos do texto que orientam nossa avaliação e resposta emocional aos personagens. A maneira como a obra desperta simpatia ou antipatia em relação a eles a partir da estrutura moral estabelecida na história. A aliança difere-se do alinhamento, que estaria relacionado à quantidade de informação que a narrativa nos oferece com relação à cada personagem e não envolvendo uma avaliação por parte do espectador.

necessariamente ligado à sua natureza fantástica - monstrosidade categórica - mas sim a seus valores e decisões - uma monstrosidade moral.

Isso é reforçado por declarações de Ana Paula Maia, que ressalta como um dos traços marcantes da série justamente o fato de não apresentar protagonistas e vilões maniqueístas, mas personagens complexos que transitam entre os dois lados. “Em *Desalma*, qualquer um pode ser vilão, e qualquer um pode fazer algo muito bom para alguém. O que a série mostra, na verdade, é luz e sombra. Até a vida e a morte se fundem nessa história” (Sousa, 2022, online). Os antagonismos citados pela autora reverberam a trajetória de amor e vingança que recai sobre o romance de Roman e Halyna. A partir do incidente na noite de Ivana Kupala, uma teia complexa de acontecimentos une os diferentes personagens, na qual determinada pessoa pode representar, ao mesmo tempo, uma influência positiva ou uma ameaça para outros núcleos de personagens.

Já ao final da primeira temporada, descobre-se que Haia prendera Aleksey em seu porão como forma de vingança. Mesmo assim, ao longo da segunda temporada, cenas anteriores são narradas dando mais contexto narrativo de como isso se deu. O espectador já sabia o que aconteceria nas cenas que mostram tais eventos, de forma que a sequência que mostra o jovem torturado pela culpa e decidindo visitar a bruxa para se desculpar, funciona mais para acrescentar camadas nos personagens do que para provocar choques ou tensão no espectador, como é típico ao gênero. Ao vermos o jovem atormentado e pedindo perdão, ressalta-se o caráter monstruoso de Haia que, mesmo assim, decide operar sua vingança. Tal característica, de preocupar-se mais em aprofundar as emoções e justificativas dos personagens que em afetar o público com sustos e choques, é típica de enredos de horror integrado (Hart, 2020), cujo foco nessas relações e reações favorece a hibridização da série com o melodrama.

De modo geral, é sobre essa chave que *Desalma* opera. Há, de fato, algumas sequências onde o apelo sensacional se faz presente e há uma intenção de provocar diretamente o espectador, mas a série está muito mais preocupada em debater questões humanas relacionadas à vida e à morte. As duas figuras monstruosas, ao acumularem tempo de tela e informações contextuais que nos fazem entender melhor seus objetivos e intenções, vão sendo naturalizadas e deixam, a partir de certo ponto, de ter o caráter assustador que um monstro tipicamente teria ao simplesmente aparecer no quadro por poucos segundos. Em contrapartida, justamente por termos tantas informações sobre suas trajetórias e ações, os crimes cometidos e as mentiras mantidas tornam-se mais alarmantes, fazendo com o que o desvio moral de algumas pessoas sejam percebidos como mais monstruosos que a transgressão categórica dos fantasmas e das bruxas.

No entanto, por mais que tenhamos essas figuras monstruosas típicas, elas não equivalem totalmente à teia de medos e ansiedades que a função de monstro representa em *Desalma*. Retomando a definição de Hart (2020), a função de monstro materializa e limita medos ou ansiedades difusos presentes na sociedade. Com relação às bruxas, temos que estas já fazem parte da realidade da diegese e, antes do assassinato de Halyna, convivem de forma harmônica com a comunidade, porém ainda isoladas e vistas como diferentes. As ansiedades às quais tal figura se refere estão relacionadas com uma perda de controle da sociedade com relação à mulher e ao empoderamento feminino. Sendo um elo de conexão com o plano sobrenatural e tendo agência sobre forças desconhecidas, as bruxas tornam-se ameaças à ordem cultural instituída e, por isso, são relativamente excluídas da comunidade.

Já os fantasmas conectam-se com o temor e a fascinação humanas com relação à morte. Num primeiro nível, materializam esta preocupação a partir de Halyna e Roman, fazendo-nos questionar sobre a linearidade do tempo e o ciclo da vida, fatos já consolidados na ordem científica racional ocidental. Num segundo nível, representam simbolicamente a violência da comunidade local com relação às mulheres, fazendo com que todos os envolvidos sejam lembrados de uma memória da qual tentam se esquecer. O recalçamento do fato favorece a impunidade dos assassinos e a ordem patriarcal vigente, que dobra a lei e os interesses pessoais para evitar reconhecer os próprios crimes, perpetuando uma ordem misógina e opressora.

Bruxas e fantasmas, portanto, aderem à dualidade trabalhada na série e funcionam como duas faces de uma mesma moeda. Embora a teia de eventos complexifique a moralidade de alguns personagens - para complexificar o próprio estereótipo de monstruosidade - a série ainda fornece uma polarização clara entre feminino e masculino que se traduz em elementos simbólicos como vida/morte, luz/sombra. Ocupando espaços diametralmente opostos, a presença dos dois tipos de monstros na trama faz com que o espectador revise a expectativa que o gênero cria sobre tais figuras. Ao invés de serem imediatamente horripilantes e assustadoras, elas demandam interpretação e avaliação. O sentimento de ameaça que representam na diegese, porém, ressalta as características positivas das protagonistas e a identificação do público com essas mães que tentam defender os filhos das injustiças do mundo e dos erros de gerações passadas.

4.2. DESCONTINUIDADES ESTÉTICAS (PLANO DA EXPRESSÃO)

Ainda que o imaginário do horror seja comumente identificado a partir de elementos temáticos e narrativos, o principal ponto de consenso entre os autores do campo - como já

tratado anteriormente - é sua intenção de provocar reações no espectador tais como medo, susto, desconforto ou repulsa. Tal aspecto relaciona-se com as escolhas estéticas da equipe criativa, que definem um tom, um ritmo e uma atmosfera para a história indicada no roteiro. De acordo com Ana Paula Maia, a ideia de *Desalma* sempre baseou-se na tentativa de apresentar uma trama que dialoga com o sobrenatural, porém a partir de uma construção realista (Globoplay, 2020b). De fato, a série adere, na maior parte do tempo, à gramática audiovisual hegemônica, já familiar ao público, que é atravessada por alguns momentos de excesso estilístico onde o apelo sensacional pode ser identificado.

A chave do realismo, discutida por Maia, é traduzida na série a partir de uma abordagem mais sutil e sugestiva. O diretor artístico Carlos Manga Jr., pontua que havia uma intenção de que as informações não fossem simplesmente dadas ao público. “Queremos que a audiência imagine por ela mesma. Na direção, criamos atmosferas que levem a imaginação a trabalhar. Você não vê as coisas, tem a sensação. Gosto de chamar de direção sugerida: uma porta fechada que quando aparece de volta está aberta” (Gshow, 2019, online). Nesta fala, pode-se identificar uma intenção implícita que a obra possui de violar regras ou reconfigurar convenções narrativas que prezam pela clareza e previsibilidade, características do cinema clássico e de grande parte da dramaturgia televisiva.

Numa perspectiva crítica, a proposta de realismo da série deve ser tensionada, uma vez que “culturas visuais diferentes podem ter padrões bastante distintos sobre o que constitui uma representação realista do mundo em uma imagem” (Gombrich, 1960, apud Messaris, 1994, p. 5). Discutindo aspectos da literacia visual, Messaris (1994) conclui que a aparência de realismo de determinados tipos de imagens está menos relacionada com sua aparência de realidade propriamente dita que com o repertório e contexto cultural do espectador. Citando o cinema hollywoodiano, o autor exemplifica como a prática de representar movimentos sem lacunas na edição não demanda do público o domínio sobre uma convenção audiovisual, mas justamente o contrário: a criação de uma convenção para evitar um esforço interpretativo do espectador. Essa convenção, uma vez estabelecida, passa a anular a necessidade de se codificar o aspecto do movimento na imagem, uma vez que este torna-se claro e não evoca ambiguidades.

Códigos, quando amplamente convencionalizados, passam a soar como percepções naturalizadas. Como aponta Hall (2003, p. 393, grifo do autor), “naturalismo e realismo - isto é, a aparente fidelidade da representação à coisa ou ao conceito representado - são o resultado, o efeito, de uma articulação específica da linguagem sobre o *real*. Trata-se, portanto, do efeito de uma prática discursiva.” Quando códigos são popularizados, o que se produz não é um

discurso transparente ou uma linguagem *natural*, mas um obscurecimento das estruturas ideológicas que os geram.

Criar uma sensação de espaço e tempo coerentes a partir dos fragmentos que constituem o texto fílmico ou televisivo é um dos principais desafios intelectuais que tais meios demandam de seus espectadores (Messaris, 1994). Quando rejeitam a convencionalidade da gramática clássica, os criadores podem desenvolver certa liberdade autoral na aplicação dos recursos técnico-expressivos de acordo com o efeito que pretendem causar. Perceber tais traços autorais, no entanto, identificando-os como uma articulação intencional e não como um erro, também é tarefa que recai sobre a habilidade interpretativa da audiência:

A percepção de uma habilidade nas artes visuais, ou em qualquer outro meio, proporciona um tipo de satisfação vicária que é central para a experiência estética. Como a percepção de habilidades depende claramente de uma consciência das convenções que o artista está seguindo ou quebrando, uma conscientização aprimorada das convenções - que, na minha visão, seria o objetivo básico de um currículo de alfabetização visual - pode ser esperada para aumentar a apreciação estética. (Messaris, 1994, p.29, tradução nossa¹⁶)

A partir da noção de apelo sensacional (Hart, 2020), passemos, então, à análise de *Desalma* no que se relaciona com o âmbito da expressão (Borges, Sigiliano, 2021), ou seja, como elementos de fotografia, trilha sonora, edição e grafismos criam momentos de excesso estilístico que, embora se distanciem das normas do cinema clássico, configuram uma produção de sentido alternativa que deve ser assimilada pelo espectador a partir da própria fruição da obra. Sugere-se que tais momentos, sob a chave do horror, funcionam com três objetivos principais, que serão explanados a seguir a partir de exemplos da série: provocar choque ou desconforto no espectador, materializar audiovisualmente uma força sobrenatural, ou preservar certo grau de indefinição da ameaça. Este último, que relaciona-se com a abjeção suscitada pelo monstro, será analisado de maneira aprofundada, visto que fornece o melhor caso para evidenciar a maneira com a qual o gênero modifica a chave de interpretação do público.

O primeiro uso do apelo sensacional a ser discutido se dá com a intenção de provocar emoções como choque, sustos ou repulsa no espectador. Tal estratégia baseia-se, principalmente, em elaborações no pró-fílmico e, portanto, demandam menos complexidade em sua construção audiovisual que os casos que serão tratados a seguir. Já no berço do cinema de horror, com o expressionismo alemão no início do século XX, as primeiras experimentações que buscavam surpreender o público se deram justamente com elementos que se apresentavam

¹⁶ The perception of skill in the visual arts, or in any other medium, provides a type of vicarious satisfaction that is central to the aesthetic experience. Because the perception of skill clearly depends on an awareness of the conventions that the artist is following or breaking, enhanced awareness of conventions — which, as I see it, would be the basic aim of a visual-literacy curriculum — can be expected to enhance aesthetic appreciation.

diretamente às câmeras, como cenários distorcidos, maquiagens carregadas e uso de sombras demarcadas. Nenhum desses aspectos envolve a montagem - em sua condição de específico cinematográfico - para se materializar. Os primeiros monstros do horror operavam principalmente a partir desse princípio: sua mera caracterização e aparição deveriam ser suficientes para evocar um susto na audiência, algo que poderia acontecer numa peça de teatro, por exemplo. Tanto é que utilizavam próteses de *papier-marché* e fantasias (Hart, 2020) em filmes que não tinham problemas em correr toda sua minutagem dentro das convenções do cinema hollywoodiano.

Figura 15 - Uso de imagens violentas ou repulsivas em *Desalma*



Fonte: Captura de tela de *Desalma* (Globoplay, 2020-2022)

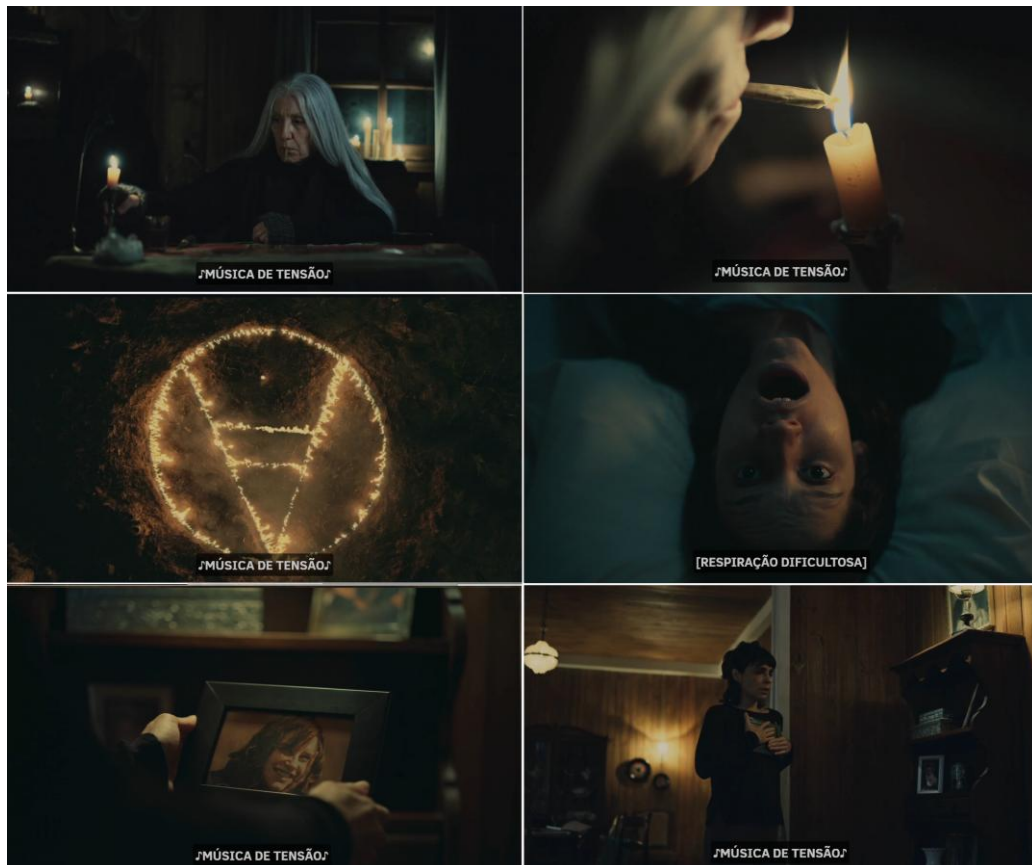
Em *Desalma*, podemos encontrar tal vertente de apelo sensacional em cenas que trabalham imagens e situações repulsivas ou violentas por sua própria natureza. Cánepa (2008, p. 51), ao definir os três níveis operativos do horror¹⁷, pontua que, do ponto de vista iconográfico, o gênero recorre a “imagens violentas e ao mesmo tempo misteriosas, trabalhando a imprevisibilidade, o corpo violentado, a monstruosidade e/ou os elementos grotescos e escatológicos”. Cenas que ganham destaque recorrente, como as situadas no matadouro de porcos - que dão ênfase aos corpos abertos e carnes expostas - e no necrotério, com a cabeça

¹⁷ A autora organiza o horror sobre três eixos: temático/estrutural, iconográfico e comercial. Ver Cánepa (2008).

decepada de Traian (Fábio Assunção), remontam aos primeiros usos que o gênero fez do apelo sensacional, que sustentavam-se com base no próprio caráter repulsivo das imagens e não demandam uma provocação direta do espectador [Figura 15]. A edição, nestes casos, apenas ressalta tal caráter ao intensificar a trilha sonora e a frequência de cortes, como na cena em que Emily se perde no meio do abatedouro, dilatando a duração da experiência da garota e mimetizando seu desespero e confusão.

Um segundo uso do apelo sensacional se dá com a intenção de representar forças sobrenaturais ou dotar seres humanos de propriedades extraordinárias. Neste caso, que historicamente retoma assassinos dos *slashers*, que eram feitos de carne e osso, porém, capazes de movimentar-se com agilidade e força sobrenaturais, a edição manipula a noção de espaço e tempo para o espectador de modo que movimentos e ações inverossímeis sejam interpretados sob a lógica construída pelo universo ficcional. Hart (2020), comentando sobre a complexificação do apelo sensacional no horror, aponta que a monstruosidade torna-se cada vez mais algo determinado pela forma do filme, organizando-se não somente em função da diegese, mas também ao redor do corpo do espectador.

Figura 16 - Forças sobrenaturais justificam continuidade da cena



Fonte: Captura de tela de *Desalma* (Globoplay, 2020-2022)

No episódio *Ritual* (primeiro episódio da segunda temporada), Haia aciona seus poderes mágicos para trazer Halyna de volta à vida no corpo de Melissa [Figura 16]. A cena se estende por 2 minutos e meio, intercalando quatro ambientes distintos: a casa de Haia, a floresta, o hospital onde Melissa está internada e a casa de Giovana. Geralmente, ao fruir sequências como essa, estamos imersos na narrativa e não racionalizamos como a construção de sentido entre cada plano é construída. Para fazer isso, utilizaremos a abordagem de Messaris (1994) para análise da edição, que foca nas transições entre os planos. Entendendo que qualquer transição na edição de um material audiovisual pode oferecer uma possível descontinuidade à narração da obra, a ideia é identificar quais tipos de informação a obra fornece ao espectador para interpretar as diferentes rupturas como peças de um texto único e coeso.

A sequência do ritual se inicia com Haia, em sua casa, pegando um baralho e acendendo um cigarro à mesa. Conforme o acende e dá os primeiros tragos, vemos velas se acendendo sozinhas na floresta e as chamas formando o símbolo do deus Veles. Ao mesmo tempo, Melissa, que estava internada após ficar desaparecida na floresta, acorda com falta de ar. Após respirar com dificuldades por alguns segundos, se recompõe com um semblante distinto, um olhar mais severo. Paralelamente, em sua casa, Giovana tem um pressentimento com relação à filha e abraça um porta-retratos com sua foto.

A narração transita entre um ambiente e outro, indicando uma montagem alternada, ou seja, que tais acontecimentos aconteciam simultaneamente. Mas a edição faz mais do que apenas indicar uma coincidência de eventos. Tendo chegado à segunda temporada da série, o espectador já tem consciência dos poderes de Haia e sabe de suas intenções. A decupagem dos planos, com as sucessivas idas e vindas, materializa uma força sobrenatural à qual a bruxa recorre para interceder em favor de sua filha, garantindo com que esta possa ocupar de forma estável o corpo de Melissa. O círculo de fogo que se acende sozinho na floresta indica a ação dessas forças divinas e o despertar de Melissa confirma que a súplica foi atendida. Além de evocar o sobrenatural, a sequência reforça um traço espiritual ou místico ao mostrar que Giovana, a partir de sua posição de mãe, pressentiu que algo estava acontecendo com a filha naquele exato momento, embora não tivesse nenhum indício disso na diegese. Caso a série não operasse sob a chave da fantasia ou utilizasse frequentemente sequências desconexas mostradas de forma paralela, a interpretação da justaposição destes planos seria outra. No entanto, com a mitologia e os padrões narrativos já estabelecidos, o público é capaz de identificar como a descontinuidade espacial fornece um sentido alternativo que mantém o caráter de verossimilhança.

Outra cena que utiliza a edição para materializar poderes sobrenaturais acontece no episódio *Revelações* - episódio 6 da primeira temporada. Ao fim de uma aula de natação, Emily, ainda dentro da água, procura Anatoli. Sem vê-lo na superfície, mergulha e o encontra no fundo da piscina, com os olhos abertos e completamente brancos. Assustada, ela nada para a borda e, quando chega lá, o garoto já está de pé, fora da água, olhando para ela de cima para baixo com semblante sério. Pela lógica, não faz sentido que Anatoli pudesse ter chegado tão rápido ao lado de fora da piscina. Porém, pela série já ter construído uma desconfiança de que ele estava sendo possuído, o que seria percebido como um erro ou descontinuidade temporal adquire uma alternativa válida de sentido, sendo interpretado como uma capacidade extraordinária e assustadora que o personagem adquiriu ao se tornar monstruoso.

Apesar de evidenciarem o uso do apelo sensacional na série, tais exemplos aparecem de forma localizada e estável ao longo da narrativa, ou seja, não há uma variação a partir da construção de sentido proposta - uma vez compreendida pelo espectador, deixa de evocar ambiguidades ou dúvidas. Um terceiro uso, porém, é estabelecido e constantemente reconfigurado ao longo dos episódios. Ele diz respeito aos duplos que se estabelecem a partir da posse de Anatoli e Melissa por Roman e Halyna, respectivamente. Por serem duas pessoas distintas ocupando um mesmo corpo, aqueles possuídos provocam abjeção por sintetizar uma ameaça que vem de fora, mas também é interna, borrando os limites entre eu-outro. Justamente por isso, não apresentam uma forma fixa e variam de acordo com o momento da história. Roman, por exemplo, é interpretado numa mesma linha temporal por três atores diferentes. Halyna é interpretada por duas atrizes e, além disso, também se manifesta como uma presença etérea e difusa na floresta, indicada a partir de planos gerais que evidenciam elementos naturais como o movimento das árvores e o fluxo da água. Ao evitar dar uma única forma visível à ameaça, preserva-se um pouco do caráter desconhecido e indescritível dos monstros, o que reforça seu sentimento de abjeção ao negar a objetificação final. Além disso, também há um sentimento de abjeção oferecido ao público que borra os limites entre obra-espectador, no sentido de que, ao desestabilizar a confiança na narração - um personagem que se mostra como outro - estende à audiência o sentimento de incerteza e desorientação vivido pelos personagens na diegese.

No âmbito da fruição, no entanto, a presença dos duplos faz o público ter que repensar algumas expectativas básicas sobre dramaturgia e ficção audiovisual, como a de relacionar de forma direta e fixa um ator a um personagem, o que torna o processo interpretativo mais complexo. Com isso, esses personagens deixam de ser apenas elementos narrativos e

tornam-se também experiências sensoriais, materializadas a partir de uma articulação específica dos recursos fílmicos cujo sentido só se completa com a presença de alguém que assiste à série.

A figura do duplo - *doppelgänger* - é bastante influente no audiovisual de horror. Oriunda do Romantismo literário alemão, foi, posteriormente, incorporada por seu cinema expressionista antes de chegar, a partir deste, aos filmes clássicos hollywoodianos (Ferrarez, 2003). O duplo é “uma imagem que comunica” (Felinto, 2008, p.33). Assim como o fantasma, traz desafios à nossa compreensão de mundo, porém, ao invés do tempo, desestabiliza o espaço, tornando externa uma versão íntima de si, algo que gostaríamos que permanecesse latente ou oculto. Ambas as figuras relacionam-se com uma sensação de aguda estranheza, tornando estranho algo que entendemos como familiar, tornando outro aquilo que se identifica como a si mesmo.

Em *Desalma*, de fato, os próprios duplos são gerados a partir de fantasmas. Roman e Halyna operam numa ordem que vai da sobrenatural à psicológica, materializando-se e alternando a consciência com seus hospedeiros em distintos momentos, lutando cada vez mais para que a permanência se torne definitiva. Por estarem numa espécie de limbo, os duplos só são vistos através de espelhos, que funcionam como portais de comunicação com o plano espiritual e tornam-se peça-chave para o sentimento de abjeção suscitado pela série.

Numa cena em que faz uma espécie de jogo para evocar espíritos com seus amigos, Iryna, que já havia sido introduzida anteriormente como alguém com certo interesse ou curiosidade pelo misticismo, explica a dinâmica. “Eu vi num site. Qualquer coisa que produza reflexo são portais para outros mundos. Seja reflexo na água ou num espelho” (Desalma, 2020). A partir da fala da personagem, a série indiretamente oficializa o uso criativo que faz dos espelhos. Esses objetos tornam-se centrais para a ideia de horror perseguida pela obra, sendo manipulados a partir dos recursos fílmicos para desestabilizar certezas do espectador e fazer questionar sobre sua maneira de compreender o mundo num sentido amplo. Neste caso, ao abalar a percepção de espaço a partir de noções que tomamos como verdadeiras e absolutas - como os princípios da óptica geométrica - a série direciona o público ao questionamento mais amplo que o gênero busca. As leis da física e os consensos científicos, quando atacados pelas escolhas estéticas da série, também tornam-se símbolos de outros pilares básicos de compreensão do mundo que são abordados narrativamente - pilares filosóficos e éticos que fazem pensar sobre os limites do conhecimento humano.

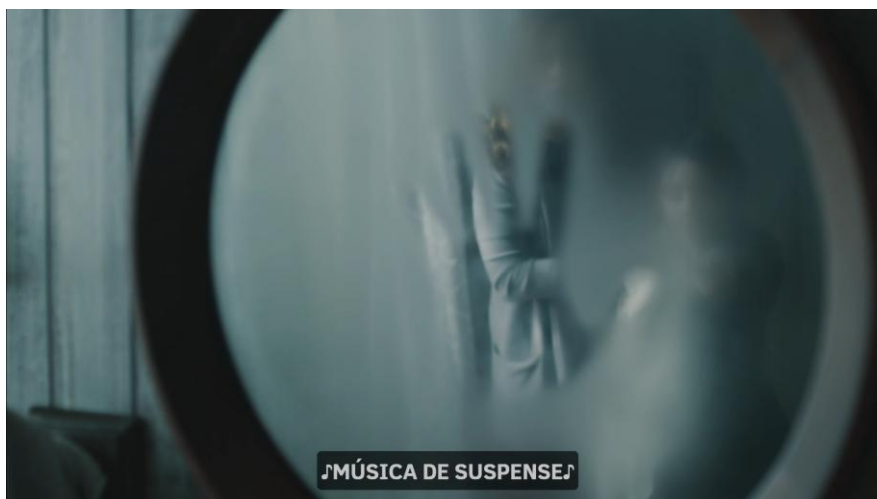
Tratando dos espelhos, é interessante notar relações que estes guardam com o universo do cinema e dos fantasmas nas aproximações etimológicas “entre termos como espelho, espetáculo, espectro e espectador” (Capistrano, 2004, p.7). Filmes, reflexos e

assombrações são imagens que, embora partam do real, o modificam ou o reconfiguram. Quando nos olhamos no espelho, vemos uma imagem que, embora saibamos ser apenas virtual, entendemos como sendo nós mesmos. Da mesma forma, por mais que tenhamos nos habituado com a experiência audiovisual, filmes e séries televisivas configuram espécies de espelhos, no sentido de que o que cada fruidor enxerga é mais um reflexo de si mesmo do que uma imagem objetiva. Assim como na física, o olhar parte de uma perspectiva, de um ponto de vista, cuja situação configura a imagem formada a partir dele.

Se o realismo no cinema busca ser um espelho plano e limpo, a fantasia é um espelho curvo e distorcido, que deforma a imagem e cria um choque perceptivo. Eco (1989, p.27) comenta que tais tipos de espelhos fornecem um tipo de “descanso pragmático”: por um momento, permitimos que o reflexo, do qual cotidianamente esperamos a verdade, diga outra coisa. Ao fazer isso, nos apresenta uma imagem de nós à qual não estamos habituados. Permite-nos questionar sobre quem somos e qual imagem projetamos aos outros, numa espécie de experiência abjeta que externaliza o olhar e nos distancia de nós mesmos. O horror, enquanto gênero, busca incorporar os sentimentos de incerteza e desconfiança não só a partir do tema e da narrativa, mas também a partir de recursos técnico-expressivos, que integram na própria experiência fílmica o sentimento que a trama trabalha a partir de seus personagens.

Reflexos são elementos especialmente importantes de *Desalma* pois é a partir deles que se estabelece uma ponte entre a realidade e uma dimensão sobrenatural. O jogo de câmera acionado em determinadas cenas trabalha criativamente essa ponte, exigindo atenção do espectador para que consiga perceber as variações que ancoram narrativamente os artifícios estéticos. Apesar de ser uma instância narradora objetiva, no sentido que não coincide a captação da realidade da diegese com o olhar de algum personagem, a câmera parece se associar à perspectiva de algumas pessoas com base em seu nível de acesso ao plano sobrenatural. A primeira vez que há uma cena com espelhos indicando a presença de um fantasma é no episódio *Fôlego* - segundo episódio da primeira temporada. Anatoli aponta para a superfície embaçada onde podemos ver a marca de uma mão e, ao fundo, o reflexo direto das pessoas que estão com ele no ambiente [Figura 17]. Embora seja sugerido em diálogo que a criança é capaz de ver algo, tal imagem não se mostra ao espectador. A câmera narra a partir de um ponto de vista que se aproxima da perspectiva de Iignes, que ainda tem dificuldades para entender o que está acontecendo com seu filho. A construção, no entanto, muda em episódios posteriores, como em *Revelações* - episódio 6 da primeira temporada.

Figura 17 - Uso do reflexo no episódio 2 (Temporada 1)



Fonte: Captura de tela de *Desalma* (Globoplay, 2020-2022)

Figura 18 - Uso do reflexo no episódio 6 (Temporada 1)



Fonte: Captura de tela de *Desalma* (Globoplay, 2020-2022)

Numa cena em que Emily e Anatoli brincam num chafariz da escola, a garota olha para a água e, ao invés de ver o amigo no reflexo, vê a imagem de seu pai, Roman [Figura 18]. É possível perceber, a partir da posição e ângulo de captação, que em nenhuma das duas cenas a câmera torna-se subjetiva. Ainda assim, na primeira, a câmera vê apenas o que Ignes é capaz de enxergar, enquanto na segunda, vê a partir das capacidades de Emily. Na mitologia da série, assim como em textos que relacionam a figura do fantasma ao da expressão infantil (Felinto, 2008), é estabelecido que crianças possuem uma espécie de conexão com fantasmas, sendo capazes de realizar contatos com tais entidades que outras pessoas não conseguem. De fato, é estabelecido que a garota têm uma sensibilidade aguçada para tais fenômenos, chegando a ver Roman e Halyna em seus duplos mesmo sem ser possuída por eles em nenhum momento da história.

Em outra cena, no episódio *Reflexos* - quinto episódio da segunda temporada - Emily é capaz de perceber que não é Melissa quem está no corpo de sua irmã ao verificar no espelho, atrás de si, o reflexo de Halyna [Figura 19]. Neste caso, a série deixa bem claro que a imagem não é subjetiva, pois enquadra a própria Emily na imagem juntamente com a moldura do espelho.

Figura 19 - Uso do reflexo na segunda temporada



Fonte: Captura de tela de *Desalma* (Globoplay, 2020-2022)

A confirmação através do reflexo, neste ponto da história, já é informação consolidada tanto para a personagem na diegese quanto para o espectador na experiência de fruição. Tanto que deixa de atingir o mesmo efeito de choque que tinha na temporada anterior e funciona mais para construir suspense com relação à ação dramática que para criar um sentimento de desconforto ou repulsa. *Desalma* estabelece, com isso, alguns mecanismos que permitem ao público ler pistas que a série deixa para inferir, por conta própria, sobre a real identidade dos duplos. O processo é gradual, deixando inicialmente uma incerteza sobre os eventos sobrenaturais que acontecem (e, paralelamente, sobre a articulação dos recursos audiovisuais envolvidos em sua construção) para, ao longo dos episódios, instruir como essas articulações criam um todo coeso. A série é bastante didática, no sentido que cada nova situação

complexifica um pouco mais o uso dos reflexos, porém sem criar grandes rupturas que poderiam se tornar confusas para o público almejado pela desenvolvedora. Isso culmina no episódio *A Sombra dos Mortos* - episódio 7 da segunda temporada.

Figura 20 - Ausência de reflexos complexifica a identificação dos duplos



Fonte: Captura de tela de *Desalma* (Globoplay, 2020-2022)

Após visitar a igreja e pedir que o padre da cidade rezasse por sua filha, Giovana é surpreendida por Melissa em seu escritório [Figura 20]. A essa altura, sua mãe já percebia seu comportamento diferente e desconfiava que fosse Halyna. A garota faz o seguinte relato:

Eu nunca te contei o que aconteceu na noite em que eu desapareci na floresta. Eu desmaiei e quando eu acordei senti que eu era outra pessoa, não conseguia dominar meus pensamentos. Era como se outra pessoa tivesse assumido o controle. Era ela. Ela disse que me escolheu porque o papai fez algo muito ruim a ela no passado. Mas agora ela se foi, mãe. Eu não sinto mais ela aqui. Eu acordei e eu “tava” de volta. Sou eu, Melissa. (DESALMA, 2022)

Nesta cena, sem espelhos presentes na *mise-en-scène* e sem personagens com habilidades mediúnicas como Emily, o espectador precisa contar com sua própria capacidade para ler o que está, de fato, acontecendo¹⁸. Isso é possível pois, uma vez que a série construiu didaticamente o caminho para o espectador até este momento, ela pode problematizar cada elemento para fazer questionar se a narração realmente diz o que parece dizer. Este caso é pertinente pois, além de eliminar formas mais diretas de confirmação, o que a imagem e o diálogo dizem é exatamente o oposto do que acontece. Somente através do contexto narrativo e de algumas nuances na interpretação da atriz é possível chegar a conclusão correta. O

¹⁸ No caso, para ter a experiência descrita, cogita-se um espectador brasileiro assistindo *Desalma* sem legendas. Isso porque foi percebido que as legendas trazem o nome do personagem juntamente à sua fala e, no caso da possessão, confirmam imediatamente ser Halyna, e não Emily, quem conversa com Giovana. Neste caso, o recurso de acessibilidade impacta o jogo da obra com o público, eliminando a margem de dúvida. Apesar disso, o importante é perceber como a série consegue jogar com os elementos que tem à disposição para demandar uma maior atenção e interpretação de sua audiência.

sentimento de suspense e dúvida vividos por Giovana são bastante próximos dos sentimentos que a série busca suscitar no espectador, intensificando o sentimento de abjeção provocado por seus duplos.

Ao longo dos exemplos utilizados para ilustrar o uso dos reflexos na série, o olhar da câmera não é completamente objetivo, nem subjetivo. Há uma variação com relação ao uso dos espelhos que não é óbvia, visto que o espectador em alguns momentos consegue acessá-los enquanto portais para uma outra realidade e em outros, não. Ponto comum a todas as cenas é a presença de ao menos um personagem que experiencia um fenômeno sobrenatural, muitas vezes cercado por outros que não são capazes de percebê-lo. Isso serve como pretexto narrativo para mostrar ou ocultar determinado elemento conforme a tensão do arco horrífico cresce. Na fruição da série, o espectador, mesmo que inconscientemente, passa a criar algumas hipóteses para dar sentido a essa variação.

Baseando-se em seu repertório midiático com relação a narrativas e gêneros audiovisuais, um espectador hipotético poderia cogitar que essa gradação na capacidade de ver os duplos através de reflexos serve apenas para desenvolver uma atmosfera de suspense crescente na série. Nessa perspectiva, na Figura 17 - episódio 2 da primeira temporada - o fato de termos o olhar associado ao de Ighes mantém o caráter de mistério do monstro, preservando sua aparição para o futuro e deixando apenas a marca da mão no vidro como indício de sua presença. Da mesma forma que, na Figura 19, já na metade da segunda temporada, não há problema algum em exibir Halyna pelo espelho. Um fã de horror poderia imaginar que, como regra, a série inicialmente não exibiria o monstro de forma direta para criar antecipação e medo, até certo ponto a partir do qual não haveria mais a necessidade de omiti-lo.

Uma segunda possibilidade seria entender que, por ser adulta e não estar inserida no universo sobrenatural de nenhuma forma, Ighes - que protagoniza a primeira cena desde o início - não seria capaz de enxergar Roman no espelho. Enquanto Emily, Anatoli e Melissa, todos jovens e, em alguma medida, atormentados pelos fantasmas, teriam uma justificativa dentro da mitologia da série para ver os espelhos enquanto portais. Outras interpretações diferentes podem ser apontadas articulando expectativas gerais da audiência sobre o funcionamento de narrativas genéricas e informações estabelecidas dentro do universo ficcional de *Desalma*. O ponto onde se pretende chegar é que, por distanciar-se da gramática clássica com relação à representação do tempo e do espaço e por utilizar recursos com intenções criativas, séries como essa lançam um desafio ao público. Este jogo de tentar adivinhar o que está, de fato, acontecendo é característico da espectadorialidade do horror. Assim, o apelo

sensacional ajuda a costurar a desestabilização formal empregada aos elementos mitológicos articulados pela narrativa.

4.3. IDEOLOGIA E ABJEÇÃO (MENSAGEM AUDIOVISUAL)

Após tratar dos elementos narrativos e estéticos que materializam o horror audiovisual, resta-nos ampliar a discussão gerada pela obra para identificar como a série produz sentidos que extrapolam o universo ficcional. Como discutido, o engajamento cognitivo com questões ideológicas do horror está intimamente relacionado à forma como o corpo responde sensorialmente às obras (Ndalianis, 2012). Aldana Reyes (2016) define os efeitos da imersão e da variação na distância fenomenológica praticados pelo gênero como uma espécie de curto-circuito entre corpo e consciência. Neste sentido, quando somos levados a nos assustar com determinado monstro, o susto traz consigo informações que processamos cognitivamente e que, quando massivamente repetidas, podem decantar-se em associações pejorativas ou controversas.

Central ao sentimento de abjeção típico do horror, é a noção da identidade como um processo em constante formação (Kristeva, 1982, Rendell, 2023). A delimitação de categorias classificatórias e processos de exclusão acontece quase de forma inconsciente, mas consiste em mecanismos fundamentais para aproximarmos simbolicamente daquilo que consideramos positivo - eu - ou rejeitar aquilo que é diferente, estranho - o outro. No horror, a delimitação das fronteiras entre determinada sociedade e um monstro opera da mesma forma, criando dois pólos opostos que servem como referência para identificar o grau de pertencimento a uma comunidade. Entretanto, a “abjeção assume formas específicas e diferentes codificações de acordo com os vários sistemas simbólicos” (Kristeva, 1982, p. 68). Uma vez que configuram uma indústria e consolidam instituições textuais, o trabalho com a abjeção em séries e filmes de horror cumpre funções ideológicas dentro da cultura (Douglas, 1966), criando atalhos cognitivos para definir valores e comportamentos como aceitáveis ou desviantes.

Devido à sua grande longevidade, o horror atravessou distintos contextos históricos e culturais, o que resultou numa variação da forma como seu dispositivo ideológico era utilizado. Carroll (1999) sugere que ciclos de horror se formam pois o gênero funciona como uma via de expressão para que as sociedades possam expressar suas tensões e angústias. De fato, podemos enxergar os diferentes ciclos como agrupamentos de usos do dispositivo ideológico em torno de um sentimento ou objetivo predominante em cada época. No entanto, para além da intenção dos autores, os ciclos também configuram usos do gênero feito pelo

público, que pode ter múltiplas leituras a partir de diferentes posições sociais, ainda que dentro de um mesmo momento cultural (Mann, 2020).

Creed (1993) ilustra isso quando comenta sobre como a mulher abjeta de ciclos anteriores do horror podia ser lida como uma *femme fatale* ou uma esposa irritada pelo público masculino, mas como uma figura empoderadora ou de inspiração para uma audiência de mulheres. Os acontecimentos históricos e políticos, portanto, podem impactar não somente na configuração de ciclos a partir de obras semelhantes, mas também nas chaves interpretativas acionadas pelos diferentes públicos em sua interpretação.

Acionando o conceito de política do horror (Wood, 1979), podemos realizar agora a análise da mensagem audiovisual (Borges, Sigiliano, 2021) de *Desalma*, compreendendo como a representação de determinados grupos e condutas na série está relacionada ao contexto cultural de sua produção. Cada tipo de monstro usado na trama tem uma construção de sentido distinta: uma que propõe fantasmas e duplos como ameaças à ordem racional, e outra que propõe bruxas como ameaças de potencial descontrole numa ordem social patriarcal. Temos, então, a noção de “ordem” em duas vertentes complementares. Na série, ambas as ordens são questionadas tanto a partir de elementos narrativos quanto estéticos, complexificando a noção de realismo audiovisual e ilustrando como aspectos ideológicos perpassam todas as etapas da criação e do consumo de obras desse tipo.

De acordo com a abordagem teórico-metodológica proposta, devemos situar o percurso que cada figura monstruosa percorre no ciclo do monstro. A partir disso, é possível identificar a caracterização que a obra faz da ordem social em questão e como estabelece personagens e comportamentos positivos ou negativos. Como cada monstro relaciona-se com uma noção de ordem específica, precisamos considerar suas especificidades de forma separada antes de compreender a dinâmica que criam quando usados juntos.

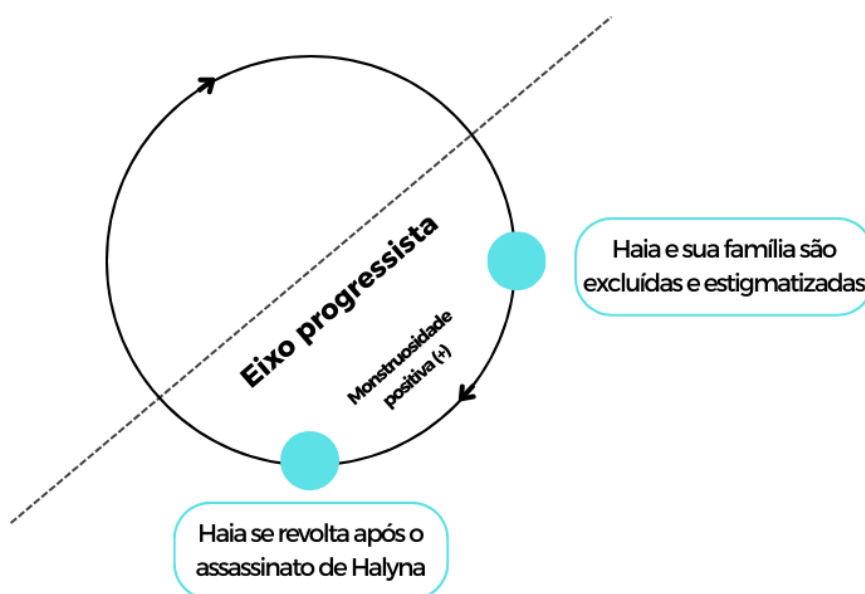
Tratemos primeiramente das bruxas. Ressalta-se aqui que, ao falar de bruxas, referimo-nos majoritariamente à Haia e, em alguns momentos, a outros membros de seu grupo, como sua irmã Mykhaila e Anninka. Halyna, apesar de ser sua filha, não apresenta grande envolvimento com o mundo da magia, no máximo participando de alguns rituais na floresta. Ela sempre tentou levar a vida de uma adolescente comum, indo à escola, fazendo amigos e apaixonando-se por Roman - enquanto viva, seu arco narrativo é basicamente um arco de romance. Sua faceta monstruosa, assim como os poderes que a vemos manifestar, só vêm à tona após sua morte, quando torna-se um fantasma, razão esta pela qual trataremos dela na segunda parte desta análise.

Cronologicamente, a história se inicia com o arco narrativo de 1988. Nesta época, as bruxas que viviam em Brígida já sofriam com a exclusão e difamação dentro da comunidade. Mesmo vivendo distante da cidade, grupos de crianças iam regularmente à casa de Haia para lhe jogar pedras nas janelas e gritar ofensas. Também era comum que ela recebesse olhares hostis de outras mães quando ia às reuniões escolares da filha. Para além desta situação pessoal, a segunda temporada da série conta sobre uma caça às bruxas que ocorreu em Brígida, liderada pela igreja católica e apoiada por parte dos cidadãos locais¹⁹.

Assim, podemos situar o ponto inicial das bruxas na série como um período no qual o monstro está sendo oprimido pela sociedade [Figura 21]. Nesse sentido, a obra estabelece uma oportunidade para sua humanização, uma vez que somos introduzidos no universo ficcional já testemunhando as injustiças que sofrem. A virada para o próximo trecho no ciclo do monstro acontece com o assassinato de Halyna. A partir deste momento, Haia se revolta e se torna uma figura ameaçadora ao usar seus poderes para vingar a morte da filha. Sua violência, no entanto, é parcialmente justificada, uma vez que foi apresentada enquanto uma figura pacífica e cuja ação monstruosa se deu em vista de uma injustiça. Uso parcialmente porque, apesar de humanizar a figura das bruxas, *Desalma* evita a trama maniqueísta de uma simples luta do bem contra o mal. Quando a vingança de Haia passa a envolver a vida de Giovana e Melissa, por exemplo, que não são culpadas pelos crimes de Roman, traz junto a necessidade do espectador reavaliar sua aliança com Haia, uma vez que sua monstruosidade deixa de ser apenas categórica e torna-se também moral.

¹⁹ Na segunda temporada, Catarina, esposa de Viktor Skavronski, descobre que o marido teve um caso e um filho - Pavlo - com Mykhaila, irmã de Haia e membro do clã das bruxas. Desejando vingança, denuncia ao padre o acontecido, narrando que Mykhaila teria enfeitado Viktor para seduzi-lo. Com sua influência na cidade, ela pede que algo seja feito. Na mesma época, descobrem que Aninka, uma das freiras do convento, também fazia parte dos clã de Haia. Com isso, a igreja inicia uma caça às bruxas na cidade que perseguiu e matou muitas dessas mulheres.

Figura 21 - Ciclo do monstro para as bruxas de *Desalma*



Fonte: elaboração própria (2026)

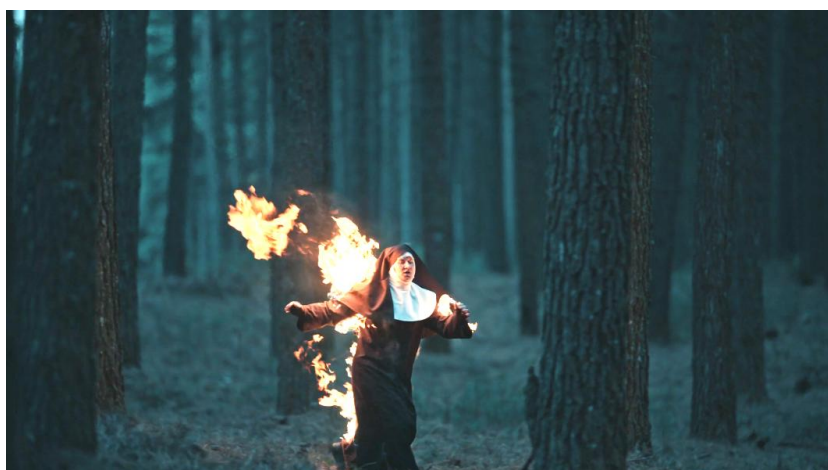
A representação das bruxas na série engloba o trecho progressista do ciclo do monstro, começando como figuras oprimidas e marginalizadas e evoluindo para uma força que ameaça a estabilidade da comunidade. Para compreender sua monstruosidade, é necessário caracterizar a ordem social representada, uma vez que não são estabelecidas como intrinsecamente ameaçadoras ou malignas na narrativa. No seio de uma sociedade patriarcal e machista, bruxas são monstruosas por reunirem a força e a capacidade para transformar uma ordem *que precisa de transformação*. Conforme discutido por Robin Wood (1979), o retorno do oprimido em obras de horror concede agência a grupos sociais que, de outra forma, não teriam como rebelar-se contra forças muito maiores e que limitam sua existência. O gênero, inserido no campo da fantasia, herda sua característica fundamentalmente subversiva: a de violar noções hegemônicas sobre o que é o real, permitindo imaginar o inimaginável ou realizar o impossível (Jackson, 1998). Assim, as bruxas surgem como resistência simbólica à repressão de tudo que é feminino dentro de uma ordem social patriarcal, denunciando estruturas de controle masculino a partir do microcosmo ficcional.

Tais estruturas, ao longo dos séculos, consolidaram discursos e forças institucionalizadas. Como já exposto, muitas justificativas já foram apontadas para que as mulheres fossem mais tendenciosas à magia que os homens, como sua capacidade reprodutiva e desenvolvimento inicial dos conhecimentos de medicina herbal (Campbell, 1976). No passado, algumas dessas associações chegaram a ser oficializadas em documentos e utilizadas como razão para perseguir, violentar e assassinar mulheres acusadas de feitiçaria (Creed, 1993).

Quando a Igreja Católica definiu bruxaria como heresia no século XIV, os serviços realizados por bruxas foram tornados crimes. Um documento intitulado *The Malleus Maleficarum* (1484) listava formas com as quais um inquisitor poderia identificar uma bruxa. Um delas, por exemplo, seria através da presença de um terceiro mamilo em algum lugar do corpo, o que levava as acusadas a serem despidas e averiguadas, muitas vezes publicamente - um registro de violência institucionalizada contra a mulher.

Na segunda temporada da série, explora-se um pouco mais a história de Aninka, bruxa do clã de Haia que também era freira no convento da cidade. Ela descobre que o padre Andrev, líder da paróquia, havia engravidado uma de suas colegas e, em sequência, tramado para que esta tivesse um aborto involuntário com ajuda de outras freiras. Isso acontece na mesma época em que sua associação com Haia vem à tona e se inicia a caça às bruxas. Em um relato acompanhado por imagens de uma freira em chamas na floresta, conta que a caça fez muitas vítimas e que ela só conseguiu escapar por pouco [Figura 22]. A cena é significativa pois, para além de sua função narrativa, referencia a perseguição histórica da igreja contra bruxas ao mesmo tempo que salienta a desigualdade de gêneros dentro da própria hierarquia católica, cujas posições mais relevantes são bloqueadas para mulheres. O caso de Andrev, assim como o assassinato de Halyna, ilustram a institucionalização e a impunidade de casos de feminicídio, cuja violência sofrida pelas vítimas é sistematicamente escondida para que seja esquecida.

Figura 22 - Freira associada com bruxaria é perseguida em Brígida



Fonte: captura de tela (*Desalma*, 2022)

Kristeva (1982) esclarece que a ideia de mal ou pecado não é algo natural, mas uma forma de abjeção culturalmente estabelecida. Controlar os discursos sobre o que é representado como diferente, perigoso ou repulsivo - seja em doutrinas religiosas, seja em séries de horror -

é uma forma muito sutil de legitimar bases para uma série de violências e exclusões. Tais exemplos evidenciam como a representação da mulher enquanto ameaçadora ou monstruosa impacta na perpetuação de uma série de equívocos e estereótipos que colaboram para a manutenção da sociedade patriarcal e da opressão feminina. O horror, enquanto gênero audiovisual que cria atalhos de sentido para questões de identidade e diferença, torna-se um campo relevante para compreender a maneira como os gêneros são tensionados dentro de suas respectivas sociedades e culturas.

Dessa forma, o que vem sendo discutido aqui a respeito das mulheres enquanto bruxas ou figuras monstruosas diz mais sobre a sociedade que gerou tais representações do que sobre o feminino em si. O horror, com a potência de suas imagens marcantes e do apelo ao imaginário, torna-se um campo fértil para consolidar valores e ideologias em processos muitas vezes inconscientes. O uso que se fazia do feminino-monstruoso no passado, a partir da bruxa como uma figura ameaçadora e de pecado, associava determinadas características ou práticas com algo que simbolizaria a manifestação do mal. Nas palavras de Barbara Creed (2024, p. 81-82, tradução nossa):

Desejo reiterar que considero a associação da mulher com as funções maternas e reprodutivas como uma construção da ideologia patriarcal. (De maneira similar, são as propriedades fálicas do homem que frequentemente são construídas como fonte de monstruosidade em filmes que lidam com o monstro masculino.) A mulher não é, por sua própria natureza, um ser abjeto. Sua representação em discursos populares como monstruosa é uma função do projeto ideológico do filme de terror – um projeto desenhado para perpetuar a crença de que a natureza monstruosa da mulher está indissociavelmente ligada à sua diferença como o outro sexual do homem.

A partir do exposto, pode-se perceber que a noção da mulher enquanto monstruosa no imaginário do horror de uma sociedade dominada pelo masculino tinha como base questões biológicas, como a capacidade de seu corpo e seus fluidos de gerar e manter uma vida. Com as mudanças culturais que levaram novas vozes à criação de obras de horror contemporâneo, que a autora caracteriza como uma nova onda do cinema feminista, podemos perceber uma diferença na representação do homem abjeto. Sua abjeção não localiza-se em seu corpo ou sua diferença biológica para a mulher, mas em suas atitudes, suas violências e comportamentos, como casos de estupro e feminicídio.

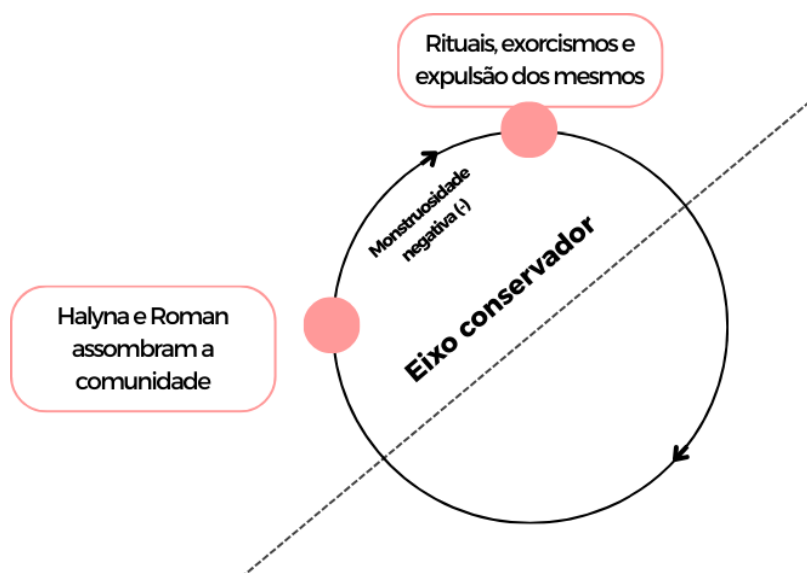
Desalma utiliza a figura da bruxa, um arquétipo de maldade consolidado no mundo todo, para questionar as próprias regras que definem o que é bom ou mau, assim como a ideologia por trás da elaboração de tais classificações. Ao trabalhar sua humanização, subvertem expectativas do público e as reposicionam, de certa forma, como heroínas - ou, no caso de Haia, anti-heroínas - que possuem poderes para combater injustiças de uma sociedade

corrompida. Neste sentido, sua monstruosidade é positiva, pois a ordem social que as exclui é problemática em sua própria estrutura e sistema de valores.

Este breve apanhado sobre a associação da mulher com o maligno na figura da bruxa nos ajuda a compreender a forma com a qual *Desalma* organiza suas oposições narrativas. De fato, apesar da série ter um protagonismo feminino, há uma presença impositiva de homens em seus núcleos familiares, ambientes de trabalho e instituições, como a delegacia da cidade e a paróquia da igreja local, que evidencia a forma como estruturas de controle do patriarcado se estabelecem em distintas esferas da vida. Quando traçamos a origem dos acontecimentos relevantes para a trama da série, temos que toda a cadeia de eventos iniciada com o assassinato de Halyna - um crime de feminicídio - se deu a partir de homens que se beneficiaram da situação em favor próprio. Roman e Bóris afogam Halyna para encobrir seu caso homoafetivo. Depois lucram com isso quando conspiram com Viktor Skavronski - representante do patriarca típico - para manter o crime sem solução e inocentar Aleksey. Toda a fortuna de Bóris e Ivan se deu em razão do crime e do silêncio alcançado com relação aos verdadeiros culpados.

Diante deste cenário, onde diversos homens tiveram vantagens a partir da morte de uma garota, fantasmas surgem como rompimento da ordem racional, invertendo o fluxo do tempo e trazendo à tona traumas individuais e coletivos, culpas e memórias recalçadas. Quando Halyna passa a atormentar Roman e, num segundo momento, quando este também torna-se um fantasma, a narrativa oficial de paz e união da comunidade de Brígida é desestabilizada, fazendo com que diversas pessoas tenham de encarar e enfrentar fatos que tentavam esquecer. Assim, diferentemente das bruxas, que simbolizam uma ameaça à ordem cultural instituída, os fantasmas representam uma ameaça à ordem racional e científica, a partir da qual a morte seria um destino inevitável do qual ninguém retornaria. Para além das pessoas que assombram, tais fantasmas são ameaças a todos na comunidade, sem exceção, uma vez que sua mera existência demole pilares que sustentam toda uma matriz de crenças e visões de mundo. O ponto inicial dos fantasmas e seus duplos fantasmáticos na série, portanto, pode ser localizado no trecho onde o monstro representa uma ameaça à sociedade [Figura 23].

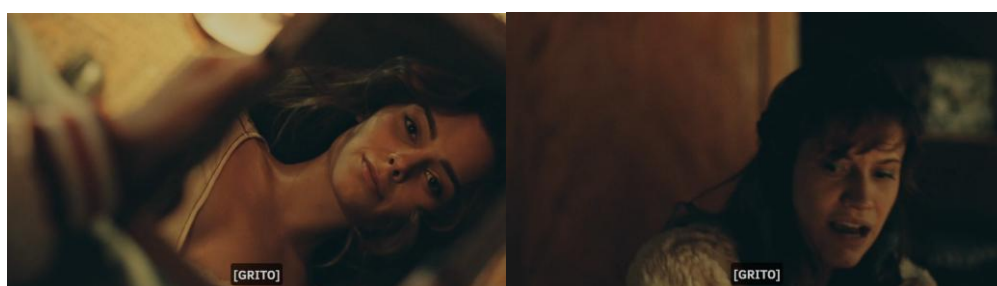
Figura 23 - Ciclo do monstro para os fantasmas/duplos em *Desalma*



Fonte: elaboração própria (2026)

A mera visão de tais figuras causa choque e pavor na diegese, de forma que a negação de sua existência é algo desejável e perseguido ao longo dos episódios [Figura 24]. Com o desenrolar das temporadas, não temos uma aceitação dos fantasmas e sua incorporação à comunidade, como acontece com as bruxas, mas um combate para que retornem de onde vieram e deixem de ameaçar seus hospedeiros e suas famílias. O ponto final do arco desenvolvido no trecho do monstro é com a derrota de Roman a partir do exorcismo de Anatoli e o adeus de Halyna a partir do sentimento de conclusão de sua jornada. Uma vez que tais questões foram resolvidas, ela também se vai. Podemos perceber, com isso, que ambos os fantasmas estavam atrelados a um incidente do passado que demandava solução, numa junção entre natureza - no sentido do ciclo de vida e morte dos corpos - e aspectos de justiça ou moralidade, que teriam causado esta reversão temporal que possibilitou o retorno daqueles que já haviam partido para finalizar algo que não fora concluído.

Figura 24 - A mera visão do fantasma gera pavor



Fonte: Captura de tela de *Desalma* (Globoplay, 2020-2022)

O arco percorrido pelos fantasmas e seus duplos no ciclo do monstro situa-se no eixo conservador, uma vez que sua mera existência desestabiliza toda a ordem social em seus pilares mais fundamentais. A ordem ameaçada pelos fantasmas representa o atual estado do conhecimento humano e, neste sentido, deve ser preservada, caso contrário abalaria todo o entendimento do que é a verdade e dos métodos disponíveis para alcançá-la. Esse tipo de monstro não representa apenas um perigo físico, mas também cognitivo. Assim, a monstrosidade dos fantasmas em *Desalma* é negativa, uma vez que não simboliza a luta de grupos oprimidos na sociedade, mas um incidente traumático que demanda resolução.

A oposição entre monstrosidade e ordem, portanto, acontece de duas formas distintas na série. As bruxas são monstruosas com relação à ordem patriarcal, representando uma ameaça à sua manutenção através de uma figura de poder que não pode ser controlada. Já os fantasmas e duplos ameaçam a ordem racional e científica, invertendo o fluxo do tempo e desestabilizando a coerência tanto de identidades individuais quanto a estabilidade da comunidade ao materializar memórias, traumas e violências que foram recalçadas. O viés político da série usa o dispositivo do horror para construir uma crítica à naturalização das hierarquias de gênero, da violência que se consolida e se institucionaliza e dos silêncios que sustentam essa ordem marcada pela injustiça. A nuance sobrenatural surge não apenas para gerar entretenimento e provocar sustos no espectador, mas para possibilitar uma espécie de justiça cósmica ao imbuir figuras marginalizadas com poderes sobrehumanos. Com isso, expõe problemas históricos de uma sociedade que, caso não houvesse a ação dos monstros, iria se manter da forma como sempre foi.

Como dito, o horror fornece atalhos ideológicos a partir de suas oposições. O que acontece na série é a reconfiguração de tais atalhos, que são usados para exagerar a diferença moral entre homens e mulheres de modo a ressignificar a figura da bruxa como mulher abjeta e de estabelecer homens abjetos a partir de suas atitudes e desvios morais. Mittell (2015), ao discutir as figuras de anti-heróis na ficção seriada, aponta que embora tragam falhas de caráter, essas são relativizadas ao longo da narrativa quando tal personagem se depara com pessoas com traços ainda mais problemáticos e que ressaltam sua própria margem de mudança e possibilidade de redenção. *Desalma* trabalha a moralidade da mesma forma. Haia, embora seja um monstro categórico e moral, tem suas ações baseadas num senso de justiça e empatia, o que faz o público refletir sobre a própria noção de monstrosidade quando comparadas com ações de homens comuns, humanos, mas capazes de ações terríveis. Assim, fomenta a alteridade

quando abre margens para aceitação e entendimento de um outro historicamente inferiorizado nas estruturas sociais.

A transformação da noção de monstrosidade ao longo de ciclos de horror permite acessar como evolui a disputa de complexos sistemas de forças sobre discursos que legitimam - ou deslegitimam - grupos sociais, culturas e formas de entendimento do mundo. O gênero, por ter uma grande longevidade e variabilidade, não somente consolida uma forma de representação da mulher, por exemplo, mas permite sua subversão ao longo dos anos, numa espécie de registro da forma como valores e direitos foram se transformando ao longo de gerações. É necessário conhecer o uso padrão para que se compreenda, em profundidade, as nuances de sua resignificação. A bruxa, como discutido, pode suscitar leituras tanto pejorativas quanto empoderadas, de forma que uma competência genérica com relação ao horror permite não apenas compreender a mensagem propagada por determinado gênero ou ciclo de obras, mas também questionar, transformar ou legitimar tal visão.

Desalma, operando a partir de uma premissa de fantasia, nos permite olhar para a realidade e perceber os valores monstruosos que são cotidianamente aceitos e reforçados. Aqui, elementos narrativos, estéticos e ideológicos operam em conjunto para que o audiovisual possa fornecer o mesmo “descanso pragmático” (Eco, 1989, p.27) dos espelhos distorcidos: ao deformar a realidade, chamam atenção para o próprio processo que dá origem ao reflexo.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa foi desenvolvida com o objetivo de compreender o potencial da ficção seriada de horror em proporcionar o desenvolvimento e exercício da competência midiática em seu público. O gênero possui algumas características em sua construção audiovisual que configuram posições de espetatorialidade específicas, com potencial de promover a desnaturalização do olhar ao alternar entre a adesão e a subversão de regras consolidadas pela narrativa do cinema hollywoodiano clássico. Essa posição espetatorial envolve a percepção de que a obra busca, explicitamente, afetar a audiência a um nível corporal, o que estimula um engajamento mais ativo e atento à maneira com que articula os recursos técnico-expressivos.

O primeiro capítulo relacionou o modo de espetatorialidade de obras de horror aos conceitos de qualidade audiovisual e competência midiática, identificando maneiras através das quais o gênero fomenta um engajamento mais ativo do público, atuando na desnaturalização de normas audiovisuais hegemônicas. O segundo capítulo contemplou o objetivo de se levantar conceitos e parâmetros para analisar o uso do horror em universos ficcionais, assim como as habilidades e atitudes demandadas pelo público para sua fruição. Já o terceiro capítulo, por sua vez, trouxe a aplicação da proposta de análise na série *Desalma*, identificando oportunidades aproveitadas pelos criadores para trabalhar uma construção mais sugestiva, com experimentações estilísticas que se reconfiguram ao longo dos episódios.

A abordagem teórico-metodológica de Borges e Sigiliano (2021), complementada com conceitos de Wood (1979) e Hart (2020) sobre o horror, trouxe evidências de como as características do gênero impactam a criação dessas obras. Com a análise dos três eixos - plano do conteúdo, plano da expressão e mensagem audiovisual -, foi possível salientar como o uso do horror pode estimular uma fruição mais ativa do público, visto que demanda do espectador determinado grau de abertura ao novo, ao estranho, ao incomum e, mesmo, ao impossível. Ao ter contato com um mundo diferente, que segue outras lógicas de organização - mesmo que a partir da fantasia - chama atenção para o caráter de construção social da realidade cotidiana e para o fato de que a cultura, as instituições e os discursos que circulam são continuamente elaborados, difundidos e perpetuados através da ação humana.

No caso de *Desalma*, para além de promover um olhar empático com relação à opressão da mulher numa sociedade patriarcal, esse ímpeto de familiarização com o inconcebível também cumpre uma função estratégica do Globoplay. Tendo em vista um público já acostumado com o modelo de teledramaturgia da Rede Globo, a série - lançada num momento estratégico de consolidação da plataforma - traz um modo diferente de narrar histórias, porém

que não abre mão das convenções do melodrama. Ao estabelecer um discurso de distinção entre as séries ficcionais do streaming e da televisão aberta, o horror foi uma adição estratégica que permitiu um maior grau de experimentação sem perder de vista o aprofundamento narrativo, evidenciando como o gênero é uma força importante no desenvolvimento e evolução da estética televisiva contemporânea.

O horror integrado em *Desalma*, mais que apenas nos aproximar de bruxas e promover sua humanização, faz sua audiência refletir sobre os próprios conceitos definidores do gênero, redefinindo o que significa ser monstruoso a partir de fatores morais e da canalização do sentimento de abjeção em formatos audiovisuais. As inserções de apelo sensacional na narrativa servem para potencializar essas discussões e para cravar na própria materialidade da obra o caráter contra-hegemônico que rejeita representações e noções de um suposto realismo objetivo e imparcial. Ao subverter convenções institucionalizadas na indústria e no repertório do público, criadores do horror desafiam o espectador a desenvolver um olhar mais analítico, atento não somente à narrativa, mas também à forma. Essa habilidade, uma vez desenvolvida, não se limita apenas à obras do gênero, mas salienta o caráter discursivo de toda mensagem midiática, seja do campo da ficção, jornalismo ou publicidade. Assim, compreender como tais obras constroem seu sentido a partir da ideia de monstruosidade e abjeção é importante para avaliar a representação que criam de grupos sociais e como se relacionam com a própria noção de identidade.

Entender a transformação da noção de monstruosidade ao longo de ciclos de horror significa entender como evolui a disputa de complexos sistemas de forças sobre discursos que legitimam - ou deslegitimam - grupos sociais, culturas e formas de entendimento do mundo. O gênero, por ter uma grande longevidade e variabilidade, não somente consolida formas de representar a mulher, por exemplo, mas permite também a subversão e ressignificação dessas representações ao longo dos anos, numa espécie de registro da forma como valores e direitos se transformam em distintos contextos históricos e sociais. O uso das bruxas, como discutido, pode suscitar leituras tanto pejorativas quanto empoderadas, de forma que uma competência genérica com relação ao horror permite compreender a mensagem propagada por determinado gênero ou ciclo de obras, mas também legitimar, questionar ou transformar tal visão - como é feito em *Desalma*. Ter uma visão crítica no consumo de séries ficcionais, portanto, garante ao indivíduo uma participação ativa nas discussões que consolidam características dos gêneros audiovisuais e nas representações que estes institucionalizam a partir da repetição.

Para além do horror, gênero no qual esta análise se aprofundou, a pesquisa também traz indícios sobre a maneira com que os gêneros audiovisuais, de forma geral, impactam na

percepção da qualidade de uma obra, assim como alteram a relação que o espectador possui com o texto. Ao integrar conceitos norteadores aos parâmetros de análise, foi possível identificar como estes colaboram para alcançar os objetivos pretendidos pelos realizadores, despertando efeitos no público como o choque, o desconforto e o medo. Essa capacidade de uso dos gêneros audiovisuais, seja para construir uma narrativa, seja para fruí-la de forma crítica, é parte da competência genérica discutida.

Aqui, trazemos uma dificuldade apontada por Hart (2020) ao se estudar o horror no contexto televisivo que consiste no fato de a própria ideia de televisão ser algo em constante movimento e cujas produções teóricas, mesmo algumas recentes, já apresentarem certo distanciamento do que é realizado na prática. Isso dá ao pesquisador uma responsabilidade a mais de levantar informações e descrever o panorama no qual determinada obra se insere. Apesar disso, acredita-se que a proposta de articulação teórico-metodológica aqui apresentada pode ser adaptada para os diferentes contextos de produção e distribuição televisiva. Isso inclui desde séries ou telenovelas contemporâneas até aquelas mais antigas, produzidas nas eras do *broadcasting* ou *narrowcasting*, visto que o foco da análise são os próprios episódios na íntegra - o que, novamente, não exclui a necessidade de uma pesquisa contextual sobre a produção.

Trabalhos futuros podem ampliar a discussão sobre a competência genérica ao identificar como se dá a construção de sentido em outros gêneros audiovisuais, evidenciando como a chave do gênero atua como mediadora entre criadores, mercado e público. Este trabalho não abrange o contexto de circulação e recepção das obras, de forma que tais lacunas também podem ser investigadas em desdobramentos posteriores que verifiquem, a partir da recepção, se o potencial discutido com relação ao gênero de estimular o desenvolvimento e exercício de habilidades e sensibilidades de fato se efetiva em determinada audiência. Os conceitos e indicadores articulados para obras de horror, em específico - função de monstro, apelo sensacional e política do horror -, podem ser acionados também em obras cinematográficas, não estando restritos à ficção seriada, desde que com as devidas adaptações nos parâmetros analíticos.

As pistas e lacunas encontradas nesta dissertação serão desdobradas em um projeto de pesquisa de doutorado que busca entender as complexidades dos gêneros audiovisuais num contexto de hibridização. Como estudo de caso, busca-se compreender como códigos, hábitos e valores relacionados um gênero consolidado, como o horror, são reverberadas ou ressignificadas em formas híbridas, como o horrífico. A ideia é investigar os gêneros audiovisuais a partir dos usos que são feitos deles por criadores, distribuidoras e audiências,

evidenciando os desafios e oportunidades que criam no contexto do desenvolvimento e exercício da competência midiática.

Ainda como próximas etapas desta pesquisa, busca-se ampliar o escopo de aplicação da abordagem teórico-metodológica para outras obras, com o intuito de testá-la em diferentes contextos, identificar suas fragilidades e aprimorá-la com os resultados obtidos. Para isso, está previsto um projeto, com colaboração de outros estudantes da graduação e pós-graduação, que inclui a curadoria de obras do gênero para identificar sua permeabilidade na produção contemporânea e como sua articulação cria oportunidades para um engajamento mais ativo por parte do público. Além disso, por perceber o potencial pedagógico do gênero, há intenção de se realizar ações de formação e extensão para entender, do ponto de vista da audiência, se e como esses elementos são percebidos. Tais ações serão norteadas pelos modelos pedagógicos criados e testados no contexto do *Observatório da Qualidade no Audiovisual*, que incluem oficinas, debates e cadernos temáticos.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, S. Loss is Part of the Deal: Love, Fear and Mourning in TV Horror. In: GARCÍA, A.N. (eds) **Emotions in Contemporary TV Series**. Londres: Palgrave Macmillan, 2016. DOI: https://doi.org/10.1007/978-1-137-56885-4_10

ABBOTT, S. Masters of Mise-En-Scène: The Stylistic Excess of Hannibal. In: BELAU, L.; JACKSON, K. (Eds.). **Horror Television in the Age of Consumption: Binging on Fear**. Londres: Routledge, 2018. p. 120–134.

ALDANA REYES, X. **Horror film and affect: towards a corporeal model of viewership**. London: Routledge, 2016.

ALTMAN, R. **Film/Genre**. Londres: British Film Institute. 1999.

ANDREWS, Dee. H. et al. Storytelling as an instructional method: Descriptions and research questions. **Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning**, v. 3, n. 2, p. 6–23, 2009.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Sousa. São Paulo: Abril Cultural, 1990.

BACCEGA, M. A. Narrativa ficcional de televisão: encontro com os temas sociais. **Comunicação & Educação**, v. 26, p. 7-16, 2003. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i26p7-16>

BAKHTIN, M. **Speech genres & other late essays**. Austin: University of Texas Press, 1986.

BECKER, B.; FILHO, C. (2011). No estranho planeta dos seres audiovisuais: diálogos possíveis entre televisão e educação. **Famecos**, v.18. n.2, p. 490-506, 2011. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2011.2.9471>

BAUMAN, Z. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BELL, B . Netflix Top 10: “Wednesday” Snaps “Stranger Things 4” Record for Most Hours Viewed in a Week With 341 Million. **Variety**, 29 nov. 2022. Disponível em: <https://variety.com/2022/tv/news/wednesday-stranger>>. Acesso em: 9 jan. 2026.

BORGES, G. **Qualidade na TV pública portuguesa: Análise dos programas do canal 2**. Juiz de Fora: Editora da UFJF, 2014.

BORGES, G. *et al.* **A qualidade e a competência midiática na ficção seriada contemporânea no Brasil e em Portugal**.. Coimbra: Grácio Editor, 2022.

BORGES, G.; SIGILIANO, D. A qualidade na ficção seriada lusófona. In: CUNHA, I. F.; CASTILHO, F.; GUEDES, A. P. (org.). **Ficção seriada televisiva no espaço lusófono**. Covilhã: [s.n.], 2017. p. 183–202.

BORGES, G.; SIGILIANO, D. Qualidade Audiovisual e Competência Midiática: proposta teórico-metodológica de análise de séries ficcionais. **Encontro Anual da Compós**, XXX, São Paulo, Anais. 2021. Disponível em: <https://bit.ly/3Bb8OsLp>>. Acesso em: 9 jan. 2026.

BORGES, G.; SIGILIANO, D.; RAMOS, E.; OLIVEIRA, L.; CHAVES, A. P. D.; GARCIA, J.; FURTUOSO, G.; YA, H. Y.; IGNÁCIO, I. I. Qualidade audiovisual e cidadania: criação, circulação e experiência estética na análise do Velho do Rio em Pantanal. In: LOPES, M. I. V., LIMA, C. A. R.; FEITOSA, S. A. F.; LIMA, H. N. F. (Org.). **A telenovela Pantanal como recurso comunicativo para a cidadania**. 1ed. Aluminio: CLEA Editorial, 2025, v. , p. 222-250. DOI: 10.29327/5720029.1-8

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BUCKINGHAM, D. **Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture**. Cambridge: Polity Press, 2003.

BUONANNO, Milly. La qualità della fiction. Dal prodotto all'ambiente produttivo. In: BUONANNO, M. (org.) **Realtà multiple**. Concetti, generi e audience della fiction TV. Napoli: Liguori, 2004, p. 10-28.

CAMPBELL, J. **The masks of God: primitive mythology**. Harmondsworth: Penguin, 1976.

CANCLINI, N. G. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

CÁNEPA, L. **Medo de que?: uma história do horror nos filmes brasileiros**. [Tese de doutorado, Universidade Estadual de Campinas]. Repositório da Produção Científica e Intelectual da Unicamp, 2008. Disponível em: <https://repositorio.unicamp.br/430757>. Acesso em: 9 jan. 2026.

CÁNEPA, L.; FERRARAZ, R. HOST: Mídia assombrada e o mal-estar do confinamento. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 28, p. 1-11, jan.-dez. 2021. DOI: 10.15448/1980-3729.2021.1.39240.

CAPISTRANO, T. **O cinema (des)encarnado: o unheimLynch espectral e a eXtranheza corporal**. In: Anais do XXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom). São Paulo: Intercom, set. 2004. Disponível em: <https://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/364>. Acesso em: 9 jan. 2026.

CARDWELL, S. Is quality television any good? Generic distinctions, evaluations and the troubling matter of critical judgement. In: MCCABE, J.; AKASS, K. (eds.). **Quality TV: Contemporary American television and beyond**. London: I.B. Tauris, 2007. p. 19-34.

CARROLL, N. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papyrus, 1999.

CHERRY, B. **Horror**. Londres: Routledge, 2009.

COHEN, J. J. Monster culture: seven theses. In: COHEN, J. (Ed.). **Monster theory: reading culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996. p. 3-25.

CREEBER, G. (org.). **The Television Genre Book**. 3. ed. Londres: BFI/Palgrave Macmillan, 2015.

CREED, B. **The monstrous-feminine: film, feminism, psychoanalysis**. Londres: Routledge, 1993.

CREED, B. **Return of the monstrous feminine: feminist new wave cinema**. Londres: Routledge, 2022.

DANIEL, A. **Affective intensities and evolving horror forms: From found footage to virtual reality**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2020.

DE ABREU, B.; MIHAILIDIS, B. (Eds.). **Media literacy education in action: Theoretical and pedagogical perspectives**. Nova York: Routledge, 2014.

DESALMA. Episódio 7, Temporada 1 (Halyna). Produção: Globoplay. Brasil, 2020. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/8950708/?s=0s>>. Acesso em: 26 jan. 2026.

DESALMA. Episódio 7, Temporada 2 (A sombra dos mortos). Produção: Globoplay. Brasil, 2022. Disponível em: <<https://globoplay.globo.com/v/10069828/?s=0s>>. Acesso em: 26 jan. 2026.

DOUGLAS, M. **Purity and danger: an analysis of concepts of pollution and taboo**. Londres: Routledge, 1966.

DOYLE, G.; PATERSON, R.; BARR, K. **Television Production in Transition: Independence, Scale, Sustainability and the Digital Challenge**. Cham: Palgrave Macmillan, 2021.

ECO, U. Inovação do Seriado. In: **Sobre os Espelhos e outros Ensaios**. Lisboa, Portugal: Difel, 1989.

ECO, U. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ESTRELA, A. **Pedagogia, ciência da educação?** Porto: Porto Editora, 1992.

FECHINE, Y. ; LIMA, C. A. R. O papel do fã no texto transmídia: uma abordagem a partir da televisão. **Matrizes**, v. 13, n. 2, p. 113-130, 2019. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v13i2p113-130>.

FELINTO, E. **A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica**. Rio de Janeiro: Ateliê Editorial, 2008.

FERRARAZ, R. **O cinema limítrofe de David Lynch**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.

FERRÉS, J.; PISCITELLI, A. **Competência midiática: proposta articulada de dimensões e indicadores**. *Lumina*, v. 9, n. 1, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21183>. Acesso em: 9 jan. 2026.

FISCHER, R. M. B. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educação e pesquisa**, v. 28, n.1, p. 151-162, 2002. DOI <https://doi.org/10.1590/S1517-97022002000100011>

FISCHER, R. M. B. **Televisão & educação-fruir e pensar a TV**. São Paulo: Autêntica, 2017.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. Organização e tradução de R. Machado. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FREUD, S. O inquietante (1919). In: FREUD, S. **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.

FURTUOSO, G. Gêneros televisivos na ficção seriada contemporânea: uma revisão de literatura sobre o horror. In: ANDRADE, A. G.; PICCININ, F.; KNEIPP, V. (org.). **Não mude de canal**. 1. ed. [S.l.]: RIA Editorial, 2024. p. 256–285.

GASPARI, I. **A vida secreta das emoções**. Tradução de Leticia Mei. Belo Horizonte: Âyiné, 2022.

GHIRALDELLI, P. **O que é pedagogia**. São Paulo: Brasiliense, 2006.

GLOBOPLAY. **Desalma**. Sinopse da série. Globoplay, 2020a. Disponível em: <https://globoplay.globo.com/desalma>. Acesso em: 10 jan. 2026.

GLOBOPLAY. **Entrevista com Ana Paula Maia | Desalma | Original Globoplay**. YouTube, 24 nov. 2020b. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=XfgBZMhjaNw>>. Acesso em: 18 set. 2025.

GOMBRICH, E. H. **Art and illusion: a study in the psychology of pictorial representation**. Princeton: Princeton University Press, 1960.

GOMES, I. M. M. Gênero televisivo como categoria cultural: um lugar no centro do mapa das mediações de Jesús Martín-Barbero. **Revista FAMECOS: Mídia, Cultura e Tecnologia**, v. 18, n. 1, p. 111–130, 2011. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2011.1.8801>

GSHOW. **‘Desalma’: série original do Globoplay envolve rituais e fenômenos sobrenaturais; veja fotos!**. Gshow, 02 out. 2019. Disponível em: <https://gshow.globo.com/series/desalma/noticia/>. Acesso em: 30 set. 2025.

GSHOW. **Desalma: drama sobrenatural é a nova série original Globoplay; confira primeiras imagens**. 24 set. 2020. Disponível em: <<https://gshow.globo.com/series/desalma/noticia/desalma-primeiras-imagens.ghtml>>. Acesso em: 18 set. 2025.

GUNNING, T. D. W. **Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph**. Chicago: University of Illinois Press, 1993. p. 31–56.

HART, A. C. **Monstrous forms: Moving image horror across media**. Edimburgo: Edinburgh University Press, 2020.

HERRMANN, E. O mercado de streaming e a experiência do Globoplay são temas no Conecta+. **Notícias Unisinos**, 16 jul. 2020. Disponível em: <<https://cutt.ly/5a-6g7X7>>. Acesso em: 09 jan. 2026.

HILLS, Matt. **The pleasures of horror**. Londres: Continuum, 2005.

HOGAN, R. **Is this the golden age of TV horror?** Den of Geek, 7 jul. 2014. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/tv/is-this-the-golden-age-of-tv-horror>. Acesso em: 11 jan. 2026.

JACKSON, R. **Fantasy: The literature of subversion**. Londres: Routledge, 1998.

JENKINS, H. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2006.

JENNER, M. Is This TVIV? On Netflix, TVIII and Binge-Watching. **New Media and Society**, v. 18, n. 2, p. 257–273, 2016. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444814541523>

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

JOHNSON, C. **Online TV**. Londres: Routledge, 2019.

JOWETT, L.; ABBOTT, S. **TV horror: investigating the dark side of the small screen**. Londres: I.B. Tauris, 2013.

KING, S. **Dança macabra**. São Paulo: Planeta De Agostini, 2004.

KRISTEVA, J. **Powers of Horror: An Essay on Abjection**. Trans. Leon S. Roudiez. Nova Iorque: Columbia University Press, 1982.

LIMA, C. A.; MOREIRA, D. G.; CALAZANS, J. C. Netflix and the Maintenance of Television Genres Out of the Flow. **Matrizes**, v. 9, n. 2, p. 237–255, 2015.

LIVINGSTONE S. **Making Sense of Television - The Psychology of Audience Interpretation** 2 ed. Londres: Routledge, 2007.

LOPES, M. I. V. Telenovela como recurso comunicativo. **Matrizes**, v. 3, n. 1, p. 21-47, 2009. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v3i1p21-47>

LOTZ, A. D. **We Now Disrupt This Broadcast: How Cable Transformed Television and the Internet Revolutionized It All**. Cambridge: The MIT Press, 2018.

LOTZ, A. D. Teasing Apart Television Industry Disruption: Consequences of Meso-Level Financing Practices Before and After the US Multiplatform Era. **Media, Culture & Society**, v. 41, n. 7, p. 923–938, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1177/0163443719863354>

LOVECRAFT, H. P. **Supernatural Horror in Literature**. Nova Iorque: Dover Publications, 1979.

LYRA, B.; SANTANA, G. **Cinema de bordas**. São Paulo: Editora a Lápis, 2006

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MACHADO, A. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, A. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 2014.

MANN, C. I. **Phases of the moon: a cultural history of the werewolf film**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2020.

MAR, R. The neuropsychology of narrative: Story comprehension, story production and their interrelation. **Neuropsychologia**, v. 42, n. 10, p. 1414-1434, 2004. Disponível em: <https://bit.ly/4ee4w81>. Acesso em: 17 ago. 2025.

MARCELO, C. **Autora de *Desalma* entrevista autor de *Bom Dia, Verônica* — e vice-versa**. UAI, 14 jan. 2021. Disponível em: <https://www.uai.com.br/app/noticia/series-e-tv/2021/01/14/>>. Acesso em: 9 jan. 2026.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

MESSARIS, P. **Visual literacy: image, mind, and reality**. Boulder: Westview Press, 1994.

METZ, C. **The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema**. Trans. Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster, & Alfred Guzzetti. Bloomington: Indiana University Press, 1986.

MITTELL, J. **Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture**. Nova Iorque: Routledge, 2004.

MITTELL, J. **Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling**. Nova York: NYU Press, 2015.

MOTTER, M. L. **Ficção e realidade: A construção do cotidiano na telenovela**. São Paulo: Alexa Cultural, 2003.

MUNGIOLI, M. C. P.; IKEDA, F. S. de M. Um Estudo do catálogo das séries originais Globoplay no período de 2018 a 2022. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, [S. l.], v. 21, n. 41, p. 112–123, 2022. DOI: 10.55738/alaic.v21i41.948.

NDALIANIS, A. **The horror sensorium: media and the senses**. Jefferson, NC: McFarland & Company, 2012.

NEALE, S. **Studying genre**. In: CREEBER, G. (org.). **The television genre book**. 3. ed. London: British Film Institute, 2015a.

NEALE, S. **Television genre**. In: CREEBER, G. (org.). **The television genre book**. 3. ed. London: British Film Institute, 2015b.

NOGUEIRA, L. **Manuais de cinema II: Gênero Cinematográfico**. Covilhã: Labcom Books, 2010. Disponível em: <https://lopes.wordpress.com/2014/11/nogueira-manual>> . Acesso em: 22 jan. 2026.

OROZCO, G. **Educomunicação: recepção midiática, aprendizagens e cidadania**. São Paulo: Editora Paulinas, 2018.

PAUL, W. The Aesthetics of Emergence. **Film History**, v. 5, p. 321-355, 1993. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/3815145>>. Acesso em: 9 jan. 2026.

- PORTILHO, E. **Como se aprende?** Estratégias, estilos e metacognição. Niterói: Wak, 2009.
- POTTER, W. J. **Introduction to Media Literacy**. 4 ed. Londres: SAGE Publications, 2016.
- PRIMATI, C. Sangue, sexo e riso: espectros do horror nos filmes brasileiros. In: PUPPO, E. (Ed.). **Horror no cinema brasileiro**. Brasília: CCBB, 2012. p. 16-22. Disponível em: <<https://www.heco.com.br/eb2c1e>>. Acesso em: 20 jan. 2026.
- PUJADAS, E. Televisión de calidad y pragmatismo. **Quaderns del CAC**, n. 13, 2002. Disponível em <<https://bit.ly/3QZLV6h>>. Acesso em: 9 jan. 2026.
- PUJADAS, E. A qualidade televisiva além de um conceito politicamente correto - Conteúdos e perspectivas envolvidas. **Matrizes**, v. 7, n. 2, p. 235-248, 2013. DOI <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v7i2p235-248>
- PUPPO, E. Notas do editor. In: PUPPO, E. (Ed.). **Horror no cinema brasileiro**. CCBB, 2009. p. 6–7. Disponível em: <<https://www.heco.com.br/284791>>. Acesso em: 09 jan. 2026.
- RABOY, M. Towards a new ethical environment for public service broadcasting. In: ISHIKAWA, S. (ed.). **Quality assessment of television**. Luton: University Luton Press, 1996.
- RAMOS, F (Org.). **Teoria contemporânea do cinema**. Documentário e narrativa ficcional. v. II. São Paulo: SENAC, 2005.
- RAMOS, E.; BORGES, G. Construindo um modelo de streaming no Brasil? Uma breve análise do Globoplay. **Cambiassu: Estudos em Comunicação**, v. 16, n. 28, p. 65-83, 2021. DOI: <https://doi.org/10.18764/2176-5111v16n28.2021.19>
- REIA BAPTISTA, V. **A pedagogia dos media** – a dimensão pedagógica dos media na pedagogia da comunicação: o caso do cinema e das linguagens fílmicas. 2002. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) – Universidade do Algarve, Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, Faro, 2002.
- RENDELL, J. **Transmedia Terrors in Post-TV Horror: Digital Distribution, Abject Spectrums and Participatory Culture**. Amsterdã: Amsterdam University Press, 2023. DOI: https://doi.org/10.5117/9789463726320_intro.
- ROSENBAUM, J. E *et al.* Mapping media literacy: Key concepts and future directions. BECK, C. S. (Ed.). **Communication yearbook 32**. Londres: Routledge, 2008. p. 313-355
- RUSSEL, S. The witch in film: myth and reality. In: Grant, B. K. (ed.). **Planks of Reason: Essays on the Horror Film**. Metuchen, NJ: Scarecrow, 1984. p. 87–110.
- SCOLARI, C. A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo. **Matrizes**, v. 4, n. 2, p. 127-136, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/3XMUofy>. Acesso em: 9 jan. 2025.
- SIGILIANO, D. **Social TV: o laço social no backchannel de The X-Files**. 2017. Trabalho de conclusão de curso (Mestrado em Comunicação) — Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/4010>. Acesso em: 9 jan. 2026.

SIGILIANO, D. **Literacia midiática: a compreensão crítica e a produção criativa no universo ficcional de Euphoria**. 2024. Tese (Doutorado em Comunicação) — Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/16959>. Acesso em: 9 jan. 2026.

SIGILIANO, D., FURTUOSO, G., & BORGES, G. (2025). **Metapesquisa da função pedagógica da ficção seriada**: um mapeamento das perspectivas teóricas e metodológicas. E-Compós. <https://doi.org/10.30962/e-compos.3249>

SIGILIANO, D.; GARCIA, J.; FURTUOSO, G. **Literacia do Fã em animês**: a resignificação do cânone de Shingeki no Kyojin no Youtube. In: 34° Encontro Anual da COMPÓS, 2025, Curitiba. Anais do 34° Encontro Anual da COMPÓS. Curitiba: PPGCOM UFPR, 2025. p. 1-26. Disponível em: <<http://publicacoes.compos2025/article/view/11279>>. Acesso em: 9 jan. 2026.

SILVA, A. P. Sob o signo de Plutão: digressão sobre os limites do horror e do terror. In: FRANÇA, J. (Org.). **Insólito, mitos, lendas, crenças**. Anais do VII painel reflexões sobre o insólito na narrativa ficcional. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2011. p. 12-19. Disponível em: <https://www.dialogarts.uerj.br/VII_painel> Acesso em: 20 jan. 2026.

SMITH, M. **Gangsters, cannibals, aesthetes, or apparently perverse allegiances**. In: PLANTINGA, C.; SMITH, G. M. (org.). **Passionate views: film, cognition, and emotion**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1999.

SMITH, A. Horror at the Oscars: Why the genre has been snubbed by the Academy. **All The Right Movies**, [s. l.], s. d. Disponível em: <https://alltherightmovies.com/feature/horror-at-the-oscars>. Acesso em: 09 jan. 2026.

SODRÉ, M. **A ciência do comum**: notas para o método comunicacional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SOUSA, C. **Segunda temporada de Desalma terá mais ação e terror, diz criadora**. Jovem Nerd, 2022. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/desalma-entrevista>>. Acesso em: 9 jan. 2026.

STAM, R. **O espetáculo interrompido**: literatura e cinema de desmistificação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

TODOROV, T. **Introdução à literatura fantástica**. 4. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. Disponível em: <<https://edisciplinas.usp.br/7747362>>. Acesso em: 20 jan. 2026.

TOMPKINS, J. Horror 2.0 (On Demand): The Digital Convergence of Horror Film Culture. **Television and New Media**, v. 15, n. 5, p. 413–432, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1177/1527476412470493>.

WALKER, B. G. **The women's encyclopedia of myths and secrets**. San Francisco: Harper & Row, 1983.

WILLIAMS, L. Film bodies: gender, genre, and excess. In: R. STAM; T. MILLER (Orgs.). **Film and theory**: an anthology. Oxford: Blackwell, 2000. p. 207-221.

WOLF, M. Géneros y televisión. **Anàlisi**: Quaderns de comunicació i cultura, v. 9, p.189-198, 1984. Disponível em: <<https://bit.ly/3yvm2A1>>. Acesso em: 9 jan. 2026.

WOOD, R. An Introduction to the American Horror Film. In: WOOD, R.; LIPPE, R. (eds.). **The American Nightmare**: Essays on the Horror Film. Toronto: Festival of Festivals, 1979. p. 7–28.

WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: Silva, T. T. (org.) **Identidade e diferença**: A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

XAVIER, I. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZINOMAN, J. **Shock Value**: How a Few Eccentric Outsiders Gave Us Nightmares, Conquered Hollywood, and Invented Modern Horror. Nova Iorque: Penguin Press, 2011. p. 111–126.