



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE AUDIOVISUAIS E PUBLICIDADE

Caio Alexandre Ribeiro Navarro Corrêa

**A REPRESENTAÇÃO DA PESSOA COM DEFICIÊNCIA
COMO MONSTRO NO AUDIOVISUAL**

BRASÍLIA

2025

Caio Alexandre Ribeiro Navarro Corrêa

**A Representação da Pessoa com Deficiência
como Monstro no Audiovisual**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Faculdade de Comunicação da
Universidade de Brasília como requisito
parcial para a obtenção do título de bacharel
em Comunicação Social - Audiovisual.

Orientador: Prof. Dr. Armando Bulcão

BRASÍLIA

2025

Caio Alexandre Ribeiro Navarro Corrêa

**A Representação da Pessoa com Deficiência
como Monstro no Audiovisual**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)
apresentado à Faculdade de Comunicação da
Universidade de Brasília como requisito
parcial para a obtenção do título de bacharel
em Comunicação Social - Audiovisual.

Brasília, 14 de fevereiro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Armando Bulcão
(Orientador)

Prof. Dr. Gustavo de Castro da Silva

Prof. Dr. Eduardo Bentes Monteiro

Prof. Dr. Domingos Savio Coelho (Suplente)

RESUMO

Este trabalho investiga o papel do audiovisual na construção da imagem do monstro a partir das pessoas com deficiência. O problema consiste na possível influência do audiovisual em apresentar e reforçar estigmas a partir de narrativas que fazem uso da deficiência para causar medo, terror, repulsa e estranheza no espectador. A partir do estudo de conceitos como representação, estereótipo, estigma, deficiência e monstruosidade, o objetivo é encontrar a relação entre monstro e pessoa com deficiência, de modo a questionar a forma como deficientes são representados no meio audiovisual. O trabalho apresenta o ensaio *A Cultura dos Monstros: Sete Teses* de Jeffrey Jerome Cohen, a partir do qual são feitas análises de personagens deficientes na obra *Twin Peaks*, de David Lynch e Mark Frost.

Palavras-chave: Monstro; Monstruosidade; Deficiência; Estigma; Representação; Discriminação; David Lynch; Surrealismo.

ABSTRACT

This work investigates the role of audiovisual media in constructing the image of monsters based on people with disabilities. The problem lies in the possible influence of audiovisual media in presenting and reinforcing stigmas based on narratives that use disability to cause fear, terror, repulsion and strangeness in the viewer. Based on the study of concepts such as representation, stereotype, stigma, disability and monstrosity, the objective is to find the relationship between monsters and people with disabilities in order to question the way disabled people are represented in the audiovisual medium. The work presents the essay *Monster Culture: Seven Theses* by Jeffrey Jerome Cohen, which is used to analyze disabled characters in *Twin Peaks*, by David Lynch and Mark Frost.

Keywords: Monster; Monstrosity; Disability; Stigma; Representation; Discrimination; David Lynch; Surrealism.

SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO.....	7
1.1 – OBJETIVOS.....	8
1.1.2 – OBJETIVO GERAL.....	8
1.1.3 – OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
1.2 – JUSTIFICATIVA.....	9
1.3 – METODOLOGIA.....	10
2 – REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2.1 – DISCRIMINAÇÃO E DESIGUALDADE.....	11
2.2 – ESTEREÓTIPO E ESTIGMA.....	11
2.3 – O PAPEL DA REPRESENTAÇÃO.....	13
2.4 – PESSOA COM DEFICIÊNCIA.....	16
3 – MONSTRO.....	21
3.1 – MONSTRO E IMAGINÁRIO.....	22
3.2 – MONSTRO E SOCIEDADE.....	23
3.3 – MONSTRO E CORPO.....	24
3.4 – MONSTRO E ESTEREÓTIPO.....	25
3.5 – MONSTRO E DEFICIÊNCIA.....	31
4 – A CULTURA DOS MONSTROS: AS SETE TESES DE COHEN.....	39
5 – DAVID LYNCH E A DEFICIÊNCIA.....	41
5.1 – A DEFICIÊNCIA NA OBRA DE DAVID LYNCH.....	43
6 – ANÁLISE DE TWIN PEAKS.....	47
6.1 – PERSONAGENS DEFICIENTES.....	49
6.1.1 – JOHNNY HORNE.....	49
6.1.2 – NADINE HURLEY (WENDY ROBIE).....	59
7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	78
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	78

1 – INTRODUÇÃO

“O pior mal é aquele ao qual nos acostumamos”
(Jean-Paul Sartre)

Como uma criança dos anos 90, eu cresci com os filmes da Sessão da Tarde e da Tela Quente¹. Um desses filmes era *Código para o Inferno* (1998), com Bruce Willis. Nele, um garoto autista de nove anos decifra um código utilizado por agências de inteligência americanas, tornando-se uma ameaça à segurança nacional. Assassinos profissionais são enviados para eliminar o garoto enquanto o personagem de Bruce Willis tenta protegê-lo.

Assim como em *Código para o Inferno*, o filme *Rain Man* (1988) também mostra o autista como um gênio da matemática com severas limitações de comunicação e de socialização, além de marcantes estereotípias. Nos dois filmes, os personagens são internados em hospitais psiquiátricos, sendo retirados dessas instituições (salvos, resgatados) pelos heróis “normais”. Essas obras frequentemente apresentam estereótipos², como o gênio matemático incompreendido, que não representam a diversidade do espectro autista.

Nos anos 90 e 2000, informações sobre transtornos mentais e deficiências eram pouco difundidas e pouco se falava sobre saúde mental e educação inclusiva. Eu e minha família nunca imaginamos que eu poderia ser autista: não era nenhum gênio da matemática e nunca fui internado em um hospício. Fui diagnosticado aos 32 anos depois de muitos psiquiatras, psicólogos e neurologistas. Eu não sou um estereótipo de cinema. Nenhum autista, nenhum deficiente é um estereótipo de cinema.

Estereótipo é uma generalização simplista. Quando morei no México, todos no colégio queriam me ver jogando futebol, pois os mexicanos gostam tanto de futebol quanto os brasileiros. Ou melhor: muitos mexicanos gostam de futebol, mas não todos. Como o Brasil é “o país do futebol”, eles mal esperavam para ver as minhas habilidades: meus dribles e minhas fintas. Para meus colegas, todos os brasileiros seriam craques de bola. Avisei que não era bem assim. Não adiantou. Quando me viram chutar a bola com a canela e cabecear para o chão, suas expressões mostraram total e absoluta decepção. Por um lado foi engraçado, mas essa decepção não foi dirigida às suas próprias expectativas. Foram dirigidas a mim, como se fosse minha obrigação legal jogar bola como Ronaldinho.

¹ Programas da Rede Globo de Televisão.

² O termo “estereótipo” vem do adjetivo francês *stéréotype*. O prefixo *stéreo* significa sólido, enquanto *type* significa tipo. Tipo vem do latim *typus*, que significa “figura, imagem, forma” e do grego *typos*, que significa “marca, impressão” (*STÉRÉOTYPE*. In: Harper, [s.d], tradução nossa).

No mundo hiperconectado de hoje, o fácil acesso a câmeras e a possibilidade de qualquer um se tornar produtor de conteúdo tornam as representações distorcidas mais perigosas que antes, posto que se disseminam com extrema velocidade. Com o avanço da inteligência artificial, que utiliza essas representações como parte de seu banco de dados para a geração de conteúdo, elas se tornam ainda mais perigosas, dado o viés das representações assimiladas pela inteligência artificial. Assim como eu, muitas pessoas da comunidade autista já ouviram a expressão “você não tem cara de autista”. Que cara de autista é essa? É uma representação visual: um padrão ao qual as pessoas têm acesso.

A forma como a deficiência é representada em narrativas, imagens e discursos pode associar características físicas ou cognitivas às ideias de desvio, perigo e fragilidade. É comum que pessoas com deficiência sejam representadas como heróis que superam barreiras extraordinárias ou como figuras monstruosas, destinadas a causar medo, desconforto e inquietação.

1.1 – OBJETIVOS

1.1.2 – OBJETIVO GERAL

O objetivo geral deste trabalho é analisar como o audiovisual, em suas diversas manifestações (cinema, televisão, jogos eletrônicos, entre outras), constrói narrativas que associam a imagem da pessoa com deficiência à monstruosidade. Compreender essa relação é essencial para desconstruir as narrativas estigmatizantes e promover representações mais inclusivas. Se o corpo sem deficiência, branco, magro, com traços faciais finos e simétricos, lábios menos volumosos e de nariz reto é normal, o corpo que se distancia dessa norma é anormal. Esse corpo anormal pode ser retratado como problemático, monstruoso, misterioso, desvantajoso, defeituoso. Os padrões discriminatórios podem reforçar um contexto de desigualdade e impactar diretamente as experiências vividas por pessoas com deficiência, influenciando políticas públicas, acesso a direitos e as percepções de suas capacidades e valores.

1.1.3 – OBJETIVOS ESPECÍFICOS

I. Discutir o papel da representação, dos estereótipos e dos estigmas para compreender como a discriminação e a desigualdade afeta a condição das pessoas com deficiência.

II. Conceituar pessoa com deficiência para delimitar o objeto de estudo.

III. Discutir os conceitos de monstro e monstruosidade e sua relação com o corpo e a deficiência

IV. Analisar obras audiovisuais que representem a pessoa com deficiência dentro do contexto discutido para avaliar se existe uma relação entre deficiência e monstruosidade.

1.2 – JUSTIFICATIVA

As pessoas com deficiência são representadas no audiovisual das mais variadas formas. Em muitos casos, servem de inspiração para histórias de superação, como nos filmes *Meu Pé Esquerdo* (1989), *Temple Grandin* (2010) e *A Teoria de Tudo* (2014). No entanto, muitas vezes se transformam em elementos cômicos, ridículos ou aterrorizantes. No terror e no suspense, personagens com deficiência por vezes assumem o papel de monstros. Já na comédia, pessoas com deficiência também se tornam motivo de piada. A companhia *Monty Python*, por exemplo, tem uma obra extensa de esquetes³ em que ridiculariza e debocha de diversas deficiências para fins cômicos, de pessoas surdas⁴ a pessoas com deficiência intelectual e motora⁵.

As primeiras representações de pessoas com deficiência podem ser vistas ainda no século XIX, com filmes como *The Fake Beggar* (1898) e *The Beggar's deceit* (1900), que encenam uma espécie de “falseamento da deficiência”, em que pessoas sem deficiência simulam a deficiência para lucrar na condição de pedintes. Quando são descobertos, esses pedintes são perseguidos por policiais atrapalhados, de forma que o tema da deficiência serviu apenas para o riso do espectador, além de contribuir para o estereótipo do pedinte malandro. Posteriormente, a pessoa com deficiência aparece no cinema como uma monstruosidade, uma anomalia que deve ser combatida ou temida. O deficiente é visto como uma falha biológica, reforçando sua noção de incapacidade. No filme *The Darling of Paris* (1917), o personagem corcunda, Quasímodo, passa por uma cirurgia nas costas para a remoção da corcunda, de

³ Esquete, ou *sketch*, são pequenas peças dramáticas, geralmente cômicas, de curta duração. São comuns no teatro e em programas de televisão, por vezes compondo fragmentos de apresentações maiores.

⁴ O esquete “*The hearing aid sketch*”, que também pode ser visto na série *Monty Python and the Flying Circus*.

⁵ Os esquetes “*Gumpy Brain Specialist*” e “*Olympics*”.

modo que a cura da deficiência se torna a solução para sua reintegração social. Sem a corcunda, Quasímodo se casa com sua amada (Palatucci; Sanz; Vidal, 2024, p. 2-5).

As imagens negativas da pessoa com deficiência no cinema diminuíram após a Segunda Guerra Mundial. Com o retorno dos veteranos de guerra, muitos agora lesionados e com deficiência adquirida⁶, as narrativas passaram a ser heroicas, expondo as dificuldades enfrentadas no retorno ao lar e as adaptações necessárias para a reinserção. No entanto, isso não impediu que o mundo voltasse a associar a imagem da pessoa com deficiência ao extravagante. Apesar do declínio das narrativas cômicas em que as pessoas com deficiência eram motivo de escárnio, no suspense e no terror esta imagem continua sendo utilizada. Em *Pinguim* (2024), por exemplo, o protagonista e criminoso Oswald Cobblepot é uma pessoa com deficiência.

Será que a deficiência serve de justificativa para transformar um personagem em monstro? Será que a representação monstruosa é sempre pejorativa?

1.3 – METODOLOGIA

O trabalho adota o gênero de ensaio. Essa escolha deriva do caráter subjetivo e mutável presente tanto nos estudos sobre deficiência assim como nas leis sobre deficiência no Brasil e no mundo. Além disso, o conceito de monstruosidade possui uma dimensão estética e depende de uma análise complexa multidisciplinar e multidimensional. Por fim, a representação da deficiência como monstruosidade é um tema pouco explorado, especialmente no meio acadêmico.

O trabalho está dividido em três partes. Na primeira parte discutiremos o papel da representação no cinema, sua origem histórica e seu papel na cultura. Abordaremos também os conceitos de estereótipo, estigma, discriminação, desigualdade e pessoa com deficiência a serem utilizados durante o trabalho. Na segunda parte discutiremos o conceito de monstruosidade e suas relações com estereótipo, corpo e deficiência. Na terceira parte apresentaremos uma análise de personagens da série *Twin Peaks* (1990-2017), de David Lynch e Mark Frost, para avaliar se esses personagens são representados como monstros.

⁶ Deficiência que surge após o nascimento.

2 – REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 – DISCRIMINAÇÃO E DESIGUALDADE

A discriminação é qualquer tratamento diferenciado, normalmente injusto ou prejudicial, dirigido a indivíduos ou grupos com base em características específicas, como raça, gênero, religião, orientação sexual, idade, deficiência, entre outras. Ela pode ocorrer de maneira explícita ou implícita e tem como consequência a perpetuação de desigualdades. “Quando as diferenças são interpretadas de modo a criar disparidades entre pessoas e agrupamentos sociais, causando desequilíbrio no acesso e na garantia de direitos, o que se tem é o estabelecimento da desigualdade” (Castro *et al*, 2019, p. 11).

2.2 – ESTEREÓTIPO E ESTIGMA

Para Erving Goffman (2019, p. 61), o estereótipo representa o “perfil” das expectativas normativas sobre conduta e caráter. Ele o considera um fenômeno negativo, pois se baseia em crenças que frequentemente distorcem a percepção sobre um indivíduo. Essas generalizações podem levar a equívocos e reforçar concepções errôneas sobre determinados grupos sociais.

Alguns podem hesitar em tocar ou guiar o cego, enquanto que outros generalizam a deficiência de visão sob a forma de uma gestalt de incapacidade, de tal modo que o indivíduo grita com o cego como se ele fosse surdo ou tenta erguê-lo como se ele fosse aleijado. Aqueles que estão diante de um cego podem ter uma gama enorme de crenças ligadas ao estereótipo (*Ibid.*, p. 15).

O estereótipo permite uma forma rápida de codificar e transmitir informações, sendo amplamente utilizados em narrativas, discursos políticos, na mídia e na arte. Sua eficiência na comunicação é especialmente útil em contextos onde o tempo ou o espaço são limitados, como nos meios digitais. No entanto, ele pode se mostrar perigoso ao reduzir a complexidade e sacrificar a riqueza dos significados. Muitas expressões do cotidiano também carregam estereótipos.

Quando utilizamos termos como “rapaz complexado”, “menina histérica”, “ficar neurótico”, estamos usando termos definidos pela Psicologia científica. Não nos preocupamos em definir as palavras usadas e nem por isso deixamos de ser entendidos pelo outro. Podemos até estar muito próximos do conceito científico, mas, na maioria das vezes, nem o sabemos (Bock; Furtado; Teixeira, 2008, p. 18-19).

Um exemplo de estereótipo é a palavra “mulher”, que, em determinados contextos culturais, pode ser associada a características como “fragilidade” e “submissão”. Quando tais associações se tornam padrões fixos (*typos*) e sólidos (*stéreo*) na sociedade, estamos diante de um estereótipo. Sua perpetuação ocorre por meio da repetição, consolidando-se como representações coletivas, ainda que muitas vezes distorcidas.

Apesar de sua natureza simplificadora, o estereótipo não gera impactos negativos isoladamente. O problema se intensifica quando ele é utilizado para rotular, discriminar e segregar indivíduos, desencadeando o processo de estigmatização. Goffman (2019, p. 7) destaca que o estigma coloca o indivíduo em uma condição de desvantagem social, limitando sua aceitação plena na sociedade.

O estigma se refere a um atributo que desqualifica um indivíduo perante a sociedade, resultando em discriminação e marginalização. Esse estigma pode ser físico, relacionado a atributos corporais, como as deformidades físicas; de caráter, vinculado a atributos considerados inconvenientes, como comportamentos moralmente inadequados; ou tribal, associado a atributos como etnia, religião ou nacionalidade (*Ibid.*, p. 14).

As atitudes que nós, normais, temos com uma pessoa com um estigma, e os atos que empreendemos em relação a ela são bem conhecidos na medida em que são as respostas que a ação social benevolente tenta suavizar e melhorar. Por definição, é claro, acreditamos que alguém com um estigma não seja completamente humano. Com base nisso, fazemos vários tipos de discriminações, através das quais efetivamente, e muitas vezes sem pensar, reduzimos suas chances de vida. Construímos uma teoria do estigma, uma ideologia para explicar a sua inferioridade e dar conta do perigo que ela representa, racionalizando algumas vezes uma animosidade baseada em outras diferenças, tais como as de classe social. Utilizamos termos específicos de estigma como aleijado, bastardo, retardado, em nosso discurso diário com fonte de metáfora e representação, de maneira característica, sem pensar no seu significado original. (*Ibid.*, p. 14)

Diante desse cenário, as pessoas estigmatizadas desenvolvem diferentes estratégias para lidar com o estigma. Uma delas é o acobertamento, em que o indivíduo tenta disfarçar, esconder ou mascarar o atributo estigmatizante, como ocorre no *masking*⁷ do autismo, por exemplo. Outra técnica é o distanciamento, na qual o estigmatizado se isola ou se relaciona

⁷ *Masking* é quando o autista esconde ou controla comportamentos associados ao Transtorno do Espectro Autista para se adaptar ao comportamento socialmente adequado, gerando um gasto excessivo de energia.

apenas com outros estigmatizados. Há ainda a técnica da revelação, em que a pessoa assume a sua condição e a exhibe como forma de enfrentá-la, como quando deficientes físicos se tornam modelos profissionais, judeus exibem abertamente a cruz de Davi ou indivíduos fora das normas binárias de gênero participam de uma “parada LGBTQIA+” (*Ibid.*, p. 93-115).

A teoria de Goffman revela como a sociedade, ao consolidar certos atributos como desviantes, cria barreiras que impactam a aceitação e a inclusão dos indivíduos estigmatizados. O cinema, a mídia e as redes sociais reforçam essas representações ao perpetuar imagens limitadas e distorcidas sobre diferentes identidades.

2.3 – O PAPEL DA REPRESENTAÇÃO

*“Você pode saber o que disse, mas
nunca o que outro escutou”*
(Jacques Lacan)

A representação das pessoas com deficiência no cinema tem uma longa história e é muitas vezes controversa. Desde os primórdios do audiovisual, narrativas usam estereótipos que impactam a forma como essas pessoas são percebidas pela sociedade. A cineasta alemã Leni Riefenstahl e o cineasta americano David Griffith, por exemplo, demonstraram como o cinema pode ser um poderoso meio de propagação de ideologias discriminatórias. Se indígenas são retratados como violentos, negros como servos e pessoas com deficiência como pedintes, então bilhões de pessoas passam a ter acesso a um conteúdo que reforça o preconceito e a discriminação.

Riefenstahl dirigiu diversas obras de propaganda nazista, com destaque para *O Triunfo da Vontade* (1935) e *Olympia* (1938). Esses filmes fizeram parte da máquina de propaganda alemã, que foi fundamental para consolidar a imagem de Hitler e popularizar o nazismo. Griffith mostrou, em *O Nascimento de uma Nação* (1915), parlamentares negros bebendo, comendo, rindo e tirando os sapatos em meio a uma sessão plenária, durante a votação de uma lei que autorizava o casamento entre negros e brancos (Figuras 1 e 2). Após a aprovação da lei, homens negros observam maliciosamente as mulheres brancas que assistem à sessão.

Figuras 1 e 2: Cena de *O Nascimento de uma Nação* (1915).



Fonte: O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO, 1915 (02:00:36).

A arte sempre buscou uma espécie de representação da realidade. Movimentos artísticos como futurismo, dadaísmo e surrealismo têm como base a realidade, seja para

reproduzir, deformar, contestar ou expandir essa realidade. O cinema primitivo fazia isso de forma crua: filmes como *A Saída dos Operários da Fábrica* (1895), de Louis Lumière, exibia apenas isso: operários saindo de uma fábrica.

No início, o cinema era visto com um certo escárnio, sendo alvo de desconfiança dos moralistas e das igrejas. David Griffith propôs uma função social para o filme, o que ajudou na conquista do público e na validação da sétima arte. Griffith utilizou o cinema para produzir fábulas morais, como em *A Drunkard's Reformation* (1909), que mostra como um alcoólico pai de família decide largar a bebida após assistir a uma peça de teatro moralista. Sua visão de mostrar os bons exemplos, os bons modos da sociedade, permitiu a ele a ascensão ao estrelato e ajudou o cinema a cair no gosto do povo (Xavier, 2003, p. 66-70).

Edgar Morin (1997, p. 37-40) explica que, no começo do século XX, as barreiras das classes sociais, das idades, do nível de educação delimitavam as zonas de cultura. Imprensa, teatro, música, pintura, todos os meios tinham um público respectivo, separando o burguês do popular. O rádio, o cinema e a televisão fizeram emergir um novo tipo de público: a massa. O cinema foi o primeiro a reunir em seus circuitos os espectadores de todas as classes sociais.

Hoje, muitos brasileiros conhecem o *finger heart*, o sinal de amor coreano, que consiste em cruzar o polegar com o dedo indicador, resultado da influência do audiovisual (e da música, nesse caso) na cultura. A palavra *dorama*⁸ teve de ser incluída no vocabulário da Academia Brasileira de Letras, devido ao sucesso das séries coreanas.⁹ A identificação do público com personagens do cinema é um fenômeno poderoso que reflete e molda aspectos da nossa identidade cultural. O cinema tem a capacidade única de contar histórias que ressoam com experiências, emoções e valores da sociedade.

Em uma entrevista ao *talk show Jimmy Kimmel Live!*¹⁰, Fernanda Torres contou como seu irmão lhe enviou o vídeo da abertura do programa *Mary Tyler Moore Show*¹¹ quando ela chegou a Los Angeles. O apresentador, Jimmy Kimmel, surpreendeu-se e perguntou se ela assistia ao programa quando criança. “Claro”, ela respondeu, “você americanos são muito bons em vender sua cultura”. De fato, o cinema foi uma das principais ferramentas utilizadas pelos Estados Unidos para difundir sua cultura pelo mundo e dar voz à sua “identidade

⁸ Obra audiovisual de ficção em formato de série, produzida no leste e sudeste da Ásia, de gêneros e temas diversos, em geral com elenco local e no idioma do país de origem. Fonte: <<https://www.academia.org.br/nossa-lingua/nova-palavra/dorama>>.

⁹ Palavra 'dorama' é incluída no vocabulário da Academia Brasileira de Letras. G1, 27 out. 2023. Disponível em: <<https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/10/27/palavra-dorama-e-incluida-no-vocabulario-da-academia-brasileira-de-letas.ghtml>>.

¹⁰ JIMMY Kimmel Live!. Criação: Jimmy Kimmel. EUA: ABC, Jackhole Industries, 12:05 Productions, 20th Television, temporada 23, ep. 59, 2003-.

¹¹ MARY Tyler Moore. Criação: James L. Brooks; Allan Burns. EUA: MTM Enterprises, 1970-1977.

nacional”. A cultura cinematográfica americana se tornou tão influente que até os brasileiros buscam a validação americana. O motivo da ida de Fernanda Torres ao programa era o de promover o filme *Ainda Estou Aqui* (2024), de Walter Salles, que colocou o Brasil na disputa do Oscar. O filme representa o Brasil em diversos festivais pelo mundo.

Nesse contexto, a representação de indivíduos e grupos no cinema pode influenciar o olhar do espectador, visto a importância do cinema (com a realidade como ingrediente) como um importante meio de comunicação de massa com impacto social. Para Norden, o cinema é uma das causas da forma como a deficiência é enxergada pela sociedade:

Como poderosas ferramentas culturais, os filmes desempenharam um papel importante em perpetuar o olhar da sociedade normal sobre as pessoas com deficiência, e com frequência a representação nesses filmes difere bruscamente da realidade do que é ser fisicamente deficiente (Norden, 1994, p.1).

A representação é um aspecto central da forma como a sociedade entende o mundo à sua volta. Essa construção simbólica molda a maneira como grupos, identidades e experiências são percebidos e interpretados. Goffman (2019, p. 51) argumenta que o estigma separa aqueles que possuem determinadas características dos que são considerados "normais". No caso das pessoas com deficiência, o cinema historicamente as representou sob perspectivas estigmatizantes, seja pela vitimização excessiva, pela romantização da superação ou pela construção de personagens caricatos que colocam a deficiência como um fator limitante da identidade, buscando o riso e a inquietação.

2.4 – PESSOA COM DEFICIÊNCIA

A deficiência pode ser entendida tanto a partir de um modelo médico, que enfatiza a condição individual e biológica, quanto de um modelo social, que considera as barreiras impostas pelo ambiente e pela sociedade como fatores que limitam a participação plena dessas pessoas.

Entender a vulnerabilidade a que as pessoas com deficiências estão sujeitas é um ponto fundamental para a compreensão da problemática envolvida na sua representação.

Pessoas com deficiência são aquelas que têm impedimentos de longo prazo de natureza física, mental, intelectual ou sensorial, os quais, em interação com diversas barreiras, podem obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdades de condições com as demais pessoas.

Essa é a definição encontrada no artigo 1º da Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência da Organização das Nações Unidas (ONU), que foi adotada mundialmente em 2008. Uma definição quase idêntica é encontrada no Estatuto da Pessoa com Deficiência do Brasil, a Lei 13.146 de 2015.

O termo “barreira” encontrado nesta definição é um termo comum nas leis e nos estudos de vulnerabilidades. O conceito é importante para que se possa entender as dificuldades de inclusão e as causas da exclusão social. Tanto a Convenção da ONU como a Lei 13.146/2015 (art. 3º, IV) definem “barreira” com as mesmas palavras.

barreiras: qualquer entrave, obstáculo, atitude ou comportamento que limite ou impeça a participação social da pessoa, bem como o gozo, a fruição e o exercício de seus direitos à acessibilidade, à liberdade de movimento e de expressão, à comunicação, ao acesso à informação, à compreensão, à circulação com segurança, entre outros [...].

A Convenção foi um marco histórico mundial na luta pela inclusão das pessoas com deficiência. Além das dificuldades diárias e das barreiras enfrentadas, essas pessoas enfrentam segregação, discriminação e extermínio.

Deficiência é um conceito complexo que reconhece o corpo com lesão, mas que também denuncia a estrutura social que oprime a pessoa deficiente. Assim como outras formas de opressão pelo corpo, como o sexismo ou o racismo, os estudos sobre deficiência descortinaram uma das ideologias mais opressoras de nossa vida social: a que humilha e segrega o corpo deficiente (Diniz, 2007, p. 9-10).

A prática do infanticídio indígena, por exemplo, ainda é um desafio para os direitos humanos, visto que essa é uma prática secular da tradição de alguns povos indígenas. O infanticídio pode ser compreendido como a “morte de criança” e foi uma prática comum também na Grécia e em Roma, onde não era visto como crime. Entre os indígenas, alguns fatores que poderiam levar ao infanticídio era o nascimento de gêmeos, doenças desconhecidas e a presença de alguma deficiência mental ou física. A prática era justificada como meio de proteger a sociedade e a coletividade (Santos, 2011, p. 2-4).

Outro exemplo é o do regime nazista, que considerava a raça ariana como geneticamente superior às outras. Para garantir a supremacia ariana, os nazistas criaram vários projetos e programas que visavam reduzir aquilo que eles consideravam uma contaminação genética: a proliferação de seres “inferiores”.

Um dos projetos dos nazistas era o de esterilizar cegos, surdos e pessoas com deficiência intelectual. Mais tarde, o regime nazista ampliou a ofensiva por meio de um projeto muito mais abrangente, o Aktion T4:

Esse projeto começou em 1939, com a eliminação dos idosos, já que não serviam para a guerra e estavam incapacitados; dos deficientes que, como "incapazes" e "disformes", não podiam "contaminar" e enfraquecer a sociedade; e também dos bebês até 3 anos que eram analisados por uma equipe de 3 profissionais médicos e, se houvesse consenso quanto à sua inaptidão - "uma vida que não merecia ser vivida" - eram mortos por doses letais de drogas ou por abandono (fome e faltas de cuidados). Posteriormente, esse programa se estendeu para outros setores da sociedade (Lunardi; Secco, 2016, p. 311).

Teorias eugenistas criaram seguidores em todo o mundo. No Brasil, a consolidação do regime republicano trouxe consigo uma reestruturação política e social, que introduziu novas práticas sociais e definiu os comportamentos sociais desejáveis, os comportamentos considerados “normais”. Isso levou à separação física dos “anormais” (Cunha, 2005, p. 27-31). Com isso, práticas e ideologias estigmatizantes passaram a ser difundidas e aplicadas com maior frequência.

A eugenia foi introduzida no Brasil por movimentos higienistas encabeçados por médicos. O higienismo pregava maior atenção à saúde, à higiene e à erradicação de doenças, ganhando força com o avanço da medicina e com o surgimento da psicologia. Para os higienistas, a miscigenação racial era um problema sanitário, pois as outras raças eram mais suscetíveis a doenças do que a raça branca. Assim, a solução seria o branqueamento da população. A eugenia foi fortemente aplicada nas políticas de imigração brasileiras, principalmente a partir da Era Vargas, em que o governo buscava imigrantes brancos para

colonizar o território brasileiro, na tentativa de reduzir progressivamente a miscigenação (Souza, 2022, p. 96-105).

O racismo científico se estendeu também às pessoas com deficiência. Várias instituições foram criadas no mundo para “abrigar” deficientes, como é o caso do Instituto Nacional para Cegos, no Reino Unido, e do Instituto Nacional de Educação dos Surdos, no Brasil. “Em geral o objetivo dessas instituições e centros era o de afastar as pessoas com lesões do convívio social ou o de normalizá-las para devolvê-las à família ou à sociedade” (Diniz, 2007, p. 15). Em muitos casos essas pessoas acabavam abandonadas nessas instituições.

O movimento higienista promoveu também a criação de instituições de saúde mental. Entre os principais inimigos dos bons modos da sociedade estavam os loucos, que deveriam ser internados e tratados. A obra *O Alienista* (1882), de Machado de Assis, assim como a sua adaptação para o cinema por meio do filme *Azyllo Muito Louco* (1971), de Nelson Pereira dos Santos, conta a história satírica de um hospício. Ao tentar solucionar a loucura da cidade, o Dr. Bacamarte constrói uma instituição que termina por internar quase todos os habitantes, pois ele passa a enxergar todos como loucos, visto o caráter cultural e subjetivo da loucura.

Muitos anos depois da publicação de *O Alienista*, manicômios, asilos, hospícios e hospitais psiquiátricos ainda abriam suas portas no Brasil e no mundo. O Hospital Colônia de Barbacena, em Minas Gerais, foi fundado em 1903 para dar “assistência aos alienados”. Nesse hospital morreram cerca de 60.000 pessoas. Além de pessoas com deficiência e pessoas com todos os tipos de transtornos mentais, como depressão, morreram também prostitutas, homossexuais, mendigos e todos os tipos de indesejados (Peron, p. 261-263). Esse tipo de instituição é bastante popular no cinema de horror e suspense. “Até meados da década de 1950, a psicanálise no Brasil conviveu com uma assimilação voltada para o controle e normalização da população, fruto de sua associação ao movimento higienista” (Dunker; Neto, 2017, p. 954).

Essas instituições eram destinadas aos loucos. O conceito de “loucura” tem tido diferentes significados ao longo da história, variando de acordo com contextos culturais, filosóficos, médicos e sociais. O termo é normalmente utilizado para se referir a comportamentos que diferem da norma predominante da sociedade. No entanto, sua definição está longe de ser universal ou estática, já que reflete as transformações das concepções humanas sobre saúde, subjetividade e normalidade.

Historicamente, a loucura foi constantemente associada a causas morais ou sobrenaturais. A loucura, assim como a deficiência, era considerada um castigo divino ou uma

maldição. Os loucos por vezes eram exorcizados para expulsar o demônio que os possuía. Em outros casos, a loucura foi utilizada para perseguir inimigos políticos ou religiosos. Apenas a partir de médicos como Philippe Pinel, um dos pioneiros da psiquiatria, é que se desenvolveram teorias para associar a loucura a transtornos mentais passíveis de diagnóstico e tratamento. Ainda assim, casas de internamento continuaram operando (Foucault, 1978).

Médicos como John Langdon Down perceberam que cuidados exclusivamente médicos não seriam suficientes para o tratamento de transtornos e deficiências mentais. Down realizou um extenso trabalho com crianças com deficiência, incluindo algumas que sofriam de uma síndrome que receberia o seu nome. O médico reconheceu que a exclusão social e a solidão resultam em um convívio social limitado, criando grandes problemas na sociedade. Por isso, ele promoveu atividades de inclusão social como parte do tratamento (Ward, 1999, p. 23).

Assim, percebe-se que a deficiência deixou de ter um contexto meramente diagnóstico. Além dos cuidados médicos exigidos pela deficiência, existem também cuidados sociais para a reparação da desigualdade e a efetivação da justiça social. Os estudos sobre deficiência, ou *disability studies*, surgiram na Inglaterra a partir da década de 70 e passaram a defender que “a deficiência não seria apenas a expressão de uma restrição de funcionalidade ou habilidade” (Diniz, 2007, p. 9). Esses estudos deixaram de ver a deficiência pela perspectiva médica e passaram a explorar os contextos culturais, históricos, econômicos e políticos. Apesar dos avanços a partir dos anos 90, muitas obras ainda destacam a deficiência como anormalidade, em que os personagens deficientes acabam por se mostrar cruéis, desumanos, incapazes e excêntricos.

Na Agenda 2030 da ONU¹², o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) número 10 é a redução das desigualdades. A meta 10.2 busca “até 2030, empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra.”

A inclusão é importante para evitar a marginalização dessas pessoas. Ao invés de câmaras de gás, manicômios e esterilização, o Estado busca políticas para garantir a dignidade dessas pessoas. As barreiras enfrentadas pelas pessoas com deficiência têm como resultado um menor índice de alfabetização, de escolaridade, de empregabilidade e de renda. De acordo com dados do IBGE de 2022¹³, o Brasil tem 18,6 milhões de pessoas com deficiência. A taxa

¹² Fonte: Agenda 2030. Nações Unidas Brasil. Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs>>.

¹³ Fonte: Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua do IBGE. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/media/com_mediaibge/arquivos/0a9afaed04d79830f73a16136dba23b9.pdf>.

de analfabetismo é de 4,1% entre as pessoas sem deficiência, enquanto a taxa é de 19,5% para as PCDs. Além disso, enquanto 66,4% das pessoas sem deficiência participam da força de trabalho, apenas 29,2% das PCDs fazem parte da força de trabalho. Mesmo com o fortalecimento das ações afirmativas, como a política de cotas, muitas das pessoas com deficiência ainda carecem de efetiva participação social.

Os transtornos mentais podem ou não caracterizar alguém como pessoa com deficiência. Para os fins deste trabalho, utilizaremos o termo deficiente como sinônimo de pessoa com deficiência. É preciso lembrar que, como definido pela Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, dentro de um modelo social de deficiência, um transtorno mental apenas caracteriza alguém como pessoa com deficiência a partir do momento que ele possa “obstruir sua participação plena e efetiva na sociedade em igualdades de condições com as demais pessoas”.

A deficiência mental é mais difícil de ser determinada que a física. Por isso, muitas deficiências mentais são ocultas, também chamadas de invisíveis, como é o caso do Transtorno do Espectro Autista (TEA) e da esquizofrenia. Existem também deficiências físicas que podem ser ocultas, como certas perdas visuais e auditivas. Esse escrito apenas considerará as deficiências reconhecidamente permanentes, que estejam expressas e evidenciadas nos objetos de estudo, pois não é função desse trabalho diagnosticar pessoas ou personagens. Também não analisaremos documentários.

A deficiência não significa isolamento ou sofrimento, pois não há sentença biológica de fracasso por alguém ser deficiente. “O que existe são contextos sociais pouco sensíveis à compreensão da diversidade corporal como diferentes estilos de vida” (Diniz, 2007, p. 8).

3 – MONSTRO

*“A emoção mais antiga e forte da humanidade
é o medo, e o mais antigo e forte tipo de
medo é o medo do desconhecido”*
(H.P. Lovecraft)

O monstro não é absoluto, ele é relativo. O monstro é uma revelação, uma descoberta. Ele é uma viagem por um mar que, embora desconhecido, é feito com a mesma água dos outros mares. O perigo não se encontra na superfície, mas nas profundezas do mar e nos ventos que cortam o céu.

Do latim temos o vocábulo mōnstrō (monstrum, com perda do sentido religioso), mostrar (a alguém um caminho, um objeto), indicar, designar; fazer ver, fazer conhecer, dar a conhecer; prescrever, advertir, aconselhar, denunciar, acusar. Já o substantivo mōnstrum tem como definições: prodígio, fato prodigioso (que é uma advertência dos deuses); tudo o que não é natural, monstro, monstruosidade; atos monstruosos; desgraça, flagelo, coisa funesta; coisa incrível, maravilha (monstra narrare)¹⁴. Mōnstrifer (que produz monstros, monstruoso, horrível) e mōntrificus (monstruoso, sobrenatural) são os adjetivos latinos para monstruoso (Silva, 2013, p. 28).

Se o monstro é uma advertência, como sugerem suas raízes linguísticas, então sua presença não deve ser encarada apenas como um castigo ou um erro da natureza, mas como um símbolo. O monstro não surge do vazio; ele emerge das brechas da ordem, daquilo que foi reprimido ou esquecido. Seu corpo, muitas vezes disforme, evidencia a transgressão da ordem. Mas o que há, de fato, de monstruoso nele, de “infamiliar”¹⁵? Sua aparência? Suas ações? A reação que ele provoca?

A figura do monstro é um símbolo multifacetado que carrega um universo de significados. Símbolos são produtos culturais carregados de referências (Eco, 2000, p. 101-102), constituindo uma metáfora ou a lembrança de alguma ocorrência (Peirce, 2005, p. 40), dependendo de uma interpretação cultural e social para ser compreendido. Carl Jung amplia essa noção ao afirmar que os símbolos transcendem a razão humana:

O homem utiliza a palavra escrita ou falada para expressar o que deseja comunicar. Sua linguagem é cheia de símbolos, mas ele também, muitas vezes, faz uso de sinais ou imagens não estritamente descritivos. [...] O que chamamos símbolo é um termo, um nome ou mesmo uma imagem que nos pode ser familiar na vida cotidiana,

¹⁴ *Monstra narrare* é contar prodígios, contar coisas maravilhosas, segundo Marcus Tullius Cicero (106 a.C. – 43 a. C.), escritor, orador, filósofo, político e advogado romano.

¹⁵ Infamiliar é um neologismo utilizado principalmente por Clarice Lispector em suas obras. Pode remeter a incômodo, incomum, insólito, entre outros.

embora possua conotações especiais além do seu significado evidente e convencional. Implica alguma coisa vaga, desconhecida ou oculta para nós. [...] Assim, uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou esta imagem têm um aspecto “inconsciente” mais amplo, que nunca é precisamente definido ou inteiramente explicado. E nem podemos ter esperanças de defini-lo ou explicá-lo. Quando a mente explora um símbolo, é conduzida a ideias que estão fora do alcance da nossa razão (Jung *et al*, 2008, p. 18-19, grifo nosso).

O monstro emerge como uma representação dos medos reprimidos, desejos ocultos e aspectos sombrios da psique humana. Sua presença em mitos, sonhos e narrativas serve como mecanismo para lidar com conflitos internos, sendo uma figura recorrente no imaginário humano.

3.1 – MONSTRO E IMAGINÁRIO

O imaginário não reflete a realidade de maneira direta, mas opera em diferentes níveis, revelando suas máscaras. Ele não se opõe ao real, mas o complementa, critica e ressignifica. De acordo com Gustavo de Castro (2012, p. 13-14), o imaginário adquire sentido a partir da interpretação, que busca referências no conhecimento do senso comum; das representações coletivas ou dos enigmas:

O imaginário revela os aspectos profundos da realidade, desafiando qualquer outro meio de conhecimento. As imagens, os símbolos e mitos não são apenas criações aleatórias da psique. O imaginário é um meio condutor do conhecimento humano, formado por símbolos, sonhos, ideias e mitos, enfim, pelas modalidades de sonhos produzidos pelas culturas, que se tornaram indispensáveis para a nossa vida social.

O monstro se torna um instrumento do imaginário, revelando as máscaras que utilizamos para nos situar. Ele expõe nossos limites, nossos anseios e nossos medos mais profundos, sobretudo o medo do desconhecido.

Freud (2019, p. 33), ao analisar o conceito de *unheimlich*, que pode ser traduzido como “infamiliar”, estranho, desconhecido, inquietante, entre outros, sugere que o assustador nem sempre está relacionado ao que é novo ou desconhecido, mas sim àquilo que provoca inquietação e desconforto. Ser diverso não é o bastante para ser “infamiliar”. O monstro, nesse sentido, ocupa uma posição de ambiguidade: é ao mesmo tempo familiar e perturbador.

3.2 – MONSTRO E SOCIEDADE

Jeffrey Jerome Cohen (2000, p. 55) argumenta que os monstros desafiam nossa percepção de mundo e nos fazem reavaliar como representamos aquilo que tememos. Desse modo, a monstrosidade sempre esteve atrelada a sistemas de controle social e moral.

Na tradição religiosa, a figura do monstro é utilizada para reforçar valores e normas. Criaturas demoníacas e seres aberrantes frequentemente aparecem em narrativas religiosas como símbolos do pecado e da desordem. No entanto, ao transmitir conhecimentos e comportamentos, transmitimos também medos, fobias e tabus que podem revelar um mal-estar cultural.

Desde a infância, o monstro é uma ferramenta de moralização: o bicho-papão, o homem do saco, o boi da cara-preta, o boitatá e a bruxa são exemplos de figuras que ajudam a disciplinar crianças, impondo limites e regras de conduta: tomar banho, escovar os dentes e dormir na hora certa. Com o tempo, essa moralização se adapta às novas ansiedades sociais, como a violência urbana, transformando-se em narrativas sobre alienígenas, zumbis, vírus mortais e robôs – símbolos contemporâneos do medo coletivo (Silva, 2013, p. 14).

Em 2020, um monstro assolou o mundo e fez com que muitas pessoas ficassem trancadas em casa, isoladas, escondidas, pois esse era um monstro contagioso: o vírus SARS-CoV-2. O causador da Covid-19 era invisível aos olhos e aos microscópios: não era possível filmá-lo e fotografá-lo. Seu caráter impalpável e intangível fez com que sua representação imagética se tornasse crucial para educar e alertar de modo a impedir que esse monstro fizesse mais vítimas. A invisibilidade desse monstro facilitou a politização durante a pandemia do Covid-19. Alguns pareciam não temê-lo, outros pareciam até mesmo adorá-lo.

O método científico talvez seja o maior responsável pela expressão “só acredito vendo”, questionando crenças e tradições, exigindo evidências concretas para a validação científica. A invisibilidade dificulta a compreensão e a representação permite que as pessoas vejam e, com isso, talvez acreditem.

Por esse motivo a Igreja foi um grande mecenas e financiou a arte sacra ao longo dos séculos. A leitura era privilégio das elites e a dualidade entre o bem e o mal, entre Deus e o Diabo, precisava ser difundida. O caráter espiritual dos anjos e demônios não era suficiente, tornando essencial conferir materialidade à religião por meio de representações visuais, como escultura, pintura, teatro, dança e cinema.

3.3 – MONSTRO E CORPO

A monstrosidade, ao longo da história, esteve frequentemente associada a corpos que fugiam das normas estéticas e funcionais da sociedade. A literatura e o cinema exploraram essa relação de forma recorrente. Em *Frankenstein*, *Drácula* e *O Médico e o Monstro*¹⁶, o temor não se restringe apenas à criatura, mas também à sua sombra, às suas pegadas e ao estrago causado: frutos de seu corpo. O expressionismo alemão utilizou essa estética visual para amplificar o horror: em *Nosferatu* (1922), a silhueta do vampiro na escada é um presságio para seu corpo monstruoso.

O verdadeiro perigo, porém, reside na ausência de uma aparência monstruosa. Assassinos, estupradores e criminosos não possuem características aberrantes – eles se camuflam na normalidade do cotidiano. Isso levanta questionamentos sobre a relação entre deformidade e monstrosidade. A representação de corpos anormais no cinema pode reforçar estereótipos, como no caso de *A Convenção das Bruxas* (2020), em que a vilã interpretada por Anne Hathaway possui mãos deformadas, sendo esse um dos sinais visíveis para a identificação das "bruxas". No entanto, pessoas com ectrodactilia¹⁷ não costumam sair por aí devorando crianças.

O homem se acostumou à dicotomia: bem e mal, certo e errado, legal e ilegal, verdadeiro e falso, realidade e ficção, belo e feio, ordem e desordem. Na lógica aristotélica existe o princípio do “terceiro excluído”, em que uma proposição pode ser apenas verdadeira ou falsa, excluindo-se uma terceira possibilidade. Existe também o princípio da “não contradição”, afirmando que quando duas proposições são contraditórias, uma necessariamente é verdadeira e a outra falsa (Bitencourt; Farina; Zanoni, 2016). O feio não pode ser belo, o errado não pode ser certo e o ambíguo se torna confuso. O distanciamento do corpo do Homem Vitruviano e da Vênus de Milo é também um distanciamento do belo e do normal.

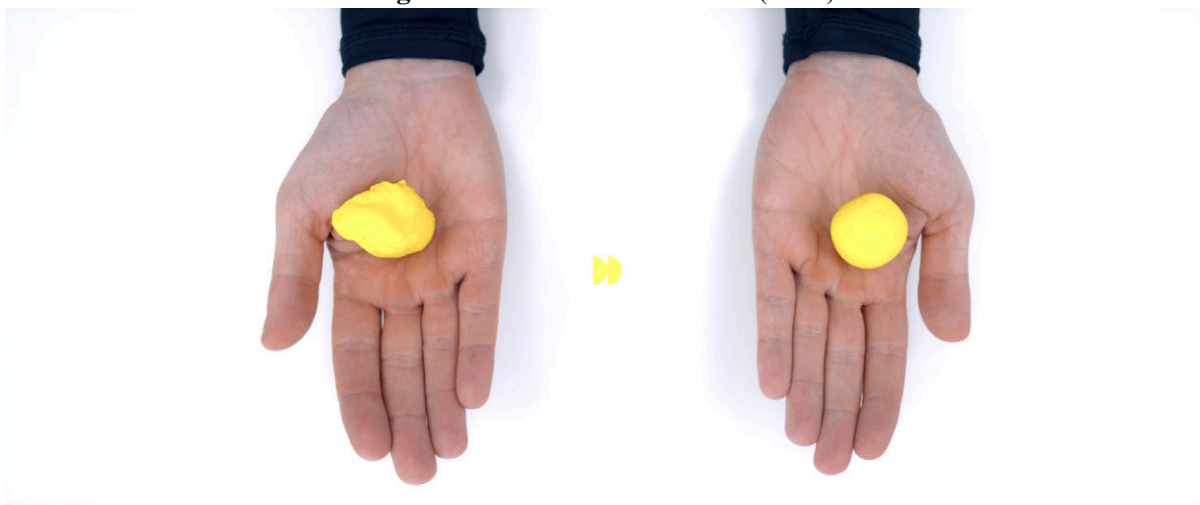
No filme *A Substância* (2024), Demi Moore interpreta Elisabeth Sparkle, uma estrela em declínio cujo brilho se apaga conforme envelhece e se distancia dos rígidos padrões de beleza da televisão. A narrativa expõe uma indústria dominada por homens que estabelecem padrões que eles mesmos não seguem. Enquanto atrizes mais jovens conquistam o estrelato, Elisabeth se torna obcecada em recuperar seu espaço, mesmo que seu corpo ainda cause

¹⁶ *Frankenstein*: escrito por Mary Shelley e publicado em 1818. *Drácula*: escrito por Bram Stoker e publicado em 1897. *O Médico e o Monstro*: escrito por Robert Louis Stevenson e publicado em 1886.

¹⁷ Malformação congênita que afeta mãos e pés.

inveja a muitos. Ela recebe por correio uma misteriosa substância capaz de torná-la a melhor versão de si mesma, podendo finalmente atender às expectativas implacáveis do meio. No vídeo informativo que ela recebe sobre a substância, mãos seguram duas bolinhas: uma redonda e uma deformada. É uma referência à cena de *Matrix* (1999) em que duas pílulas são oferecidas ao protagonista: uma vermelha e uma azul, constituindo metáforas à realidade e à ficção, à verdade e à mentira.

Figura 3: Cena de *A Substância* (2024).



Fonte: A SUBSTÂNCIA, 2024 (14:51).

Ao longo da história, a deficiência foi associada à anormalidade, à imperfeição, ao afastamento da perfeição divina e, por conseguinte, ao homem criado à sua imagem. O circo e o cinema construíram uma visão de que a diferença física poderia ser equivalente à maldade. Contudo, essa construção ignora o fato de que corpos são diversos e que a normalidade é uma construção social.

Seja na forma de criaturas sobrenaturais ou na representação de ameaças, os monstros continuam a exercer um papel fundamental na maneira como interpretamos o mundo. Os verdadeiros monstros podem não ser aqueles que habitam nossos pesadelos, mas sim aqueles que moldam nossas percepções e crenças.

3.4 – MONSTRO E ESTEREÓTIPO

Monstros e heróis também se tornam estereótipos. A repetição da representação estereotipada fortalece a identidade do monstro. Quando narrativas tentam romper esses estereótipos e inovar na construção dos personagens, essa ação gera uma reação: como pode um monstro vivo viver fora da anormalidade?

O filme *Nosferatu* (2024) é inspirado no filme *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, que é inspirado no livro *Drácula* (1897), de Bram Stoker, que é inspirado no livro *Carmilla* (1872), de Sheridan Le Fanu, que é inspirado no livro *O Vampiro* (1819), de John William Polidori, que é inspirado nas rodas de conversa ocorridas na casa de Lord Byron.

Talvez um parágrafo como o anterior cause fadiga no leitor, pois a lista não acaba. Repetir as mesmas histórias, das mesmas formas, pode ser um tanto enfadonho, o que leva muitas histórias a se reinventarem. O herói passou por mudanças: temos heroínas mulheres, negras, indígenas, deficientes. O mesmo deveria ocorrer com os monstros, visto que eles são reflexos de nossa cultura e de nossos medos: fenômenos mutantes. No entanto, muitas vezes vemos os mesmos monstros de sempre, os mesmos vampiros, os mesmos alienígenas, os mesmos zumbis. Muda-se o ambiente, a tecnologia, a plataforma de *streaming*, mas o monstro permanece igual: Monstro 1, Monstro 2, Monstro 3. Monstro: O Retorno. Monstro: Marte. Monstro: Roma. Monstro: Inferno em Brasília. Monstro vs Aberração.

O filme *A Pequena Sereia* (2023) coloca uma atriz negra interpretando o papel da protagonista, Ariel. O filme foi um fracasso de bilheteria em países como a China e a Coreia do Sul. Nos Estados Unidos começou uma campanha contra a atriz, que tomou as redes sociais em todo o mundo por meio da *hashtag* *#notmyariel* (Bero, 2023).

Apesar das críticas, a Disney prosseguiu com as gravações em uma tentativa de promover a diversidade e reparar uma desigualdade que ela mesma promoveu no passado, quando as heroínas eram majoritariamente brancas. Com a vilã, no entanto, foi diferente. Úrsula continua sendo uma mulher com sobrepeso, de pele roxa, cabelos brancos e com múltiplos membros inferiores na forma de tentáculos.

Arriscaram com o herói, mas conservaram o vilão quase em sua totalidade. As reações do público quando os seus monstros são modificados parece ser mais violenta. Em *Nosferatu* (2024), a grande mudança para as versões anteriores é um pequeno detalhe: o bigode. No livro de Bram Stoker, Drácula é um conde da Transilvânia, Romênia, e possui bigode. Foi inspirado em Vlad, o Empalador (1428/31 - 1476/77), que está de bigode em seu retrato encontrado no Palácio de Ambras, na Áustria.

Apesar disso, as representações de Drácula ou de outros vampiros com bigodes é rara. Em *Blade* (1998), vemos um vampiro negro de bigode, mas que não é totalmente vampiro: herdou apenas parte do DNA vampírico. Em *Drácula de Bram Stoker* (1992), Gary Oldman aparece de bigode, mas acompanhado de barba e cabelo após rejuvenescer mediante o consumo de sangue humano.

Em *Nosferatu* (2024), o vampiro careca bigodudo intrigou os espectadores, que tomaram as redes para questionar a aparência do Conde Orlok.

Figura 4: Discussão e enquete sobre o bigode em *Nosferatu* (2024).



Fonte: Reddit.

Figuras 5 e 6: *Reels* comentando o bigode de Orlok.



Fonte 5: Instagram @leandra_thorn.

Fonte 6: Instagram @benyurpodcast.

O diretor, Robert Eggers, foi questionado a respeito do bigode e teve de dar explicações:

Então para tentar criar um vampiro **mais assustador** do que vimos por um bom tempo, busquei referências no folclore. É algo de que eu gosto mesmo, mas as primeiras histórias foram escritas por **pessoas que acreditavam na existência de vampiros** [...]. E então veio a pergunta: “Qual é a aparência de um nobre morto da Transilvânia?” Isso significa um figurino húngaro mais complexo, com mangas longas, estranhos sapatos de salto alto e um chapéu de pele. Isso também significa um bigode (Earl, 2024, tradução nossa, grifo nosso).

Por que os vampiros de ultimamente já não são mais tão assustadores? Talvez pela repetição, pela semelhança, pela **exposição** excessiva aos mesmos estereótipos. “A exposição é um tratamento comportamental para a ansiedade na qual as pessoas são confrontadas repentina ou gradualmente com um estímulo que elas temem. [...] A exposição possibilita a extinção da resposta mal-adaptativa de ansiedade ou esquiva [...]” e ainda, “a exposição tem se mostrado um tratamento efetivo para vários problemas, incluindo fobias, transtornos de ansiedade [...]” (Feldman, 2015, p. 500).

Para tentar tornar o Conde Orlok mais assustador, Eggers apostou em um visual mais realista, rompendo – levemente – com o estereótipo. Para isso, recorreu às primeiras histórias sobre vampiros, escritas por pessoas que de fato acreditavam neles. O bigode faz parte da cultura romena e estava presente nessas histórias. Talvez seja essa aproximação da realidade, o que tornava esses monstros mais temíveis: o realismo e a familiaridade promovendo o “infamiliar”, o inquietante, o incômodo.

Infelizmente para Eggers, essa mudança parece ter feito o filme **menos** assustador. A expectativa do espectador era encontrar um vampiro careca de rosto liso, como no filme de 1922 e na versão de 1979, *Nosferatu: O Vampiro da Noite*, de Werner Herzog. A realidade parece ter tido o efeito oposto. Afinal, Freud (2019) já dizia que o assustador nem sempre está relacionado ao que é diferente. Depende também da representação.

Tornar o monstro menos assustador foi a intenção da Saga Crepúsculo¹⁸, que conta um romance improvável entre uma humana e um vampiro. Eventualmente, forma-se um triângulo amoroso com a inclusão de um lobisomem. “Segundo a autora Stephenie Meyer (2005)¹⁹, seus livros são ‘sobre vida, não morte’ e ‘amor, não luxúria’” (Almeida, 2012, p. 11).

¹⁸ Saga de cinco filmes e quatro romances da escritora Stephenie Meyer.

¹⁹ A data (2005) na citação no trabalho original está errada.

MEYER, Stephenie. Crepúsculo. Tradução Rytá Vinagre. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2008.

Voltada ao público juvenil, a grande ameaça na Saga Crepúsculo é o fracasso do amor. Entre narrativas que referenciam *Romeu e Julieta*²⁰ e *Orgulho e Preconceito*²¹, diferentes obstáculos aparecem na vida amorosa de Bella. Em Crepúsculo, “uma criatura dominada por seus instintos e necessidades impulsivas, com aparência monstruosa e animalesca, tornou-se um ser mais complexo com vida social, aparência familiar e pensamentos próximos do ser humano” (Nunes, 2024, p. 70).

Entre as formas de humanizar o vampiro em Crepúsculo, está a dificuldade do vampiro em levar uma vida social, sair de casa em dias ensolarados e se relacionar de forma plena. O vampiro só pode sair durante a noite ou dias nublados.

A maior sociabilidade do vampiro de Stephenie Meyer, pode resultar também da relação que Edward tem com o sol, **ele não morre ao se expor à luz do dia**, diferente disso, **o personagem brilha**. O motivo para o qual Edward e os outros vampiros do filme evitem se expor a luz solar intensa, sendo vistos apenas em dias nublados e chuvosos, é que o brilho que surge em seus corpos pode revelar suas identidades, tornando-os expostos aos demais e **deixando-os em perigo** (Nunes, 2024, p. 58, grifo nosso).

No filme, Edward aparece brilhando ao sol e Bella o compara a um diamante. Escutamos sons agudos e cintilantes que remetem a sinos de vento, enquanto vemos a refração e a distorção da luz no corpo de Edward. O monstro se torna belo.

Figura 7: Edward brilhando ao sol.



Fonte: CREPÚSCULO, 2008 (52:25).

²⁰ Tragédia de William Shakespeare estreada em 1597.

²¹ Romance de Jane Austen publicado em 1813.

Além disso, durante toda a narrativa, Edward demonstra desgosto pelos seus instintos. Ao invés de tentar consumir sangue e se tornar um assassino, o personagem enfrenta e supera as tentações, resistindo ao seu “monstro interno”.

Esse “vampiro de glitter” não é lá muito assustador. Os livros receberam críticas negativas dos fãs de vampiros tradicionais. Os filmes mais ainda, pois mostraram com imagem e som um vampiro que, ao invés de entrar em combustão, brilha fortemente à luz do sol. Ainda assim, a tragédia amorosa e os obstáculos sociais, em diálogo direto com o público adolescente, tornaram o livro o maior best seller mundial de 2005. O filme de 2008 se tornou, até aquele momento, a maior bilheteria da história de um filme dirigido por uma mulher (Bean, 2015).

Quem determinou que os vampiros precisam seguir os mesmos padrões? Que monstro precisa seguir um estereótipo? Apesar de ter sido menosprezada por ser “fofinha” demais, desvalorizar o vampiro e depreciar o monstro, a Saga apresenta uma reinterpretação dos vampiros e uma ressignificação do monstro, pois aqui os vampiros são como os humanos: são seres complexos com segredos, tentações, desejos e sonhos. O sucesso indica que o público gostou, em especial o público juvenil, desse “monstro bonzinho”.

O “monstro bonzinho” ou o monstro humanizado surge como uma forma de desconstrução do estereótipo, especialmente ao mostrar que as características físicas não definem o monstro. Monstruoso não deve ser o corpo, mas sim a ação do corpo. Embora tenha se tornado comum no cinema infantojuvenil, como nos casos de *Crepúsculo* (2008), *Monstros S.A.* (2001), *Shrek* (2001), *Lilo & Stitch* (2002) e *Wicked* (2024), essa desconstrução raramente é vista no cinema “adulto”.

3.5 – MONSTRO E DEFICIÊNCIA

“Há um lugar onde os deformados encontram encanto, onde o horrendo pode ser belo, onde a estranheza não é evitada, mas celebrada. Esse lugar é o teatro”
(Vincent Brand²²)

Em 2007, Débora Diniz escreveu que “a deficiência ainda é considerada uma tragédia pessoal, e não uma questão de justiça social” (p. 11). Através da ONU e de movimentos de direitos humanos, diversos avanços foram obtidos nas últimas décadas. No entanto, muitas obras audiovisuais continuam explorando a deficiência a nível individual, mostrando o sofrimento de um personagem que teve o infortúnio de nascer deficiente ou de adquirir a deficiência. Cabe a ele superar os obstáculos pessoais para alcançar a superação.

A produção audiovisual não tem a obrigação de abordar o tema da deficiência ou de estimular debates políticos e sociais. Embora exista um cenário de invisibilidade, em que a pessoa com deficiência é pouco representada, esse não é o maior problema. O problema se apresenta quando existe uma visibilidade seletiva, fazendo com que a deficiência seja exclusivamente um acessório para representações negativas.

Figura 8: O Fantasma da Ópera.



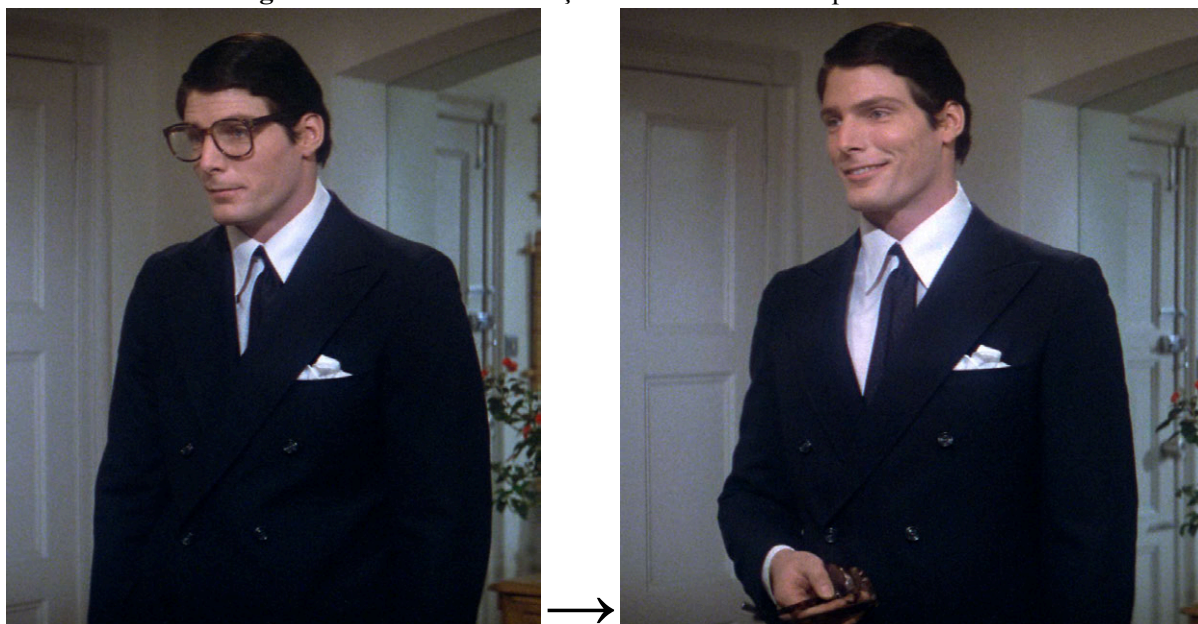
Fonte: O FANTASMA DA ÓPERA, 1925 (01:24:46).

²² Personagem: diretor de teatro (PENNY DREADFUL, 2014-2016, 1ª temporada, ep. 3, tradução nossa).

O cinema pode utilizar estereótipos para economia da linguagem. Ao mostrar uma pessoa com um óculos fundo de garrafa, um livro nos braços e uma camiseta de *Jornada nas Estrelas*²³, remete-se à ideia de uma pessoa *nerd*, sem a necessidade de diálogo, narrativa ou explicação, economizando tempo e espaço. As características físicas também podem servir de atalhos para uma identificação mais rápida por parte do espectador. Super-heróis, por exemplo, costumam ser fortes e altos.

Em *Superman: O Filme* (1978), Christopher Reeve se transforma de Clark Kent a Super-Homem não só através do penteado, dos óculos e da roupa, mas também através do tom de voz e da técnica corporal. Enquanto Clark Kent mantém os ombros baixos com uma leve cifose, o Super-Homem mantém uma postura ereta, demonstrando confiança.

Figuras 9 e 10: Transformação de Clark Kent a Super-Homem.



Fonte: SUPERMAN: O FILME, 1978 (01:33:29).

A transformação física de Reeve no mesmo plano mostra a importância do corpo na imagem, enquanto a mudança em seu tom de voz mostra o poder do som. A arte sempre faz uso de símbolos e de subentendidos. Para Michel Chion (1989, p. 107), “o subentendido é a arte de dizer as coisas indiretamente e por alusão, com mais leveza e elegância”. Reeve foi um ator e um ativista elegante. Em 1995, ele sofreu um acidente a cavalo que o deixou tetraplégico. Se sua vida fosse um filme, poderia talvez ter se tornado um Darth Vader²⁴ e

²³ Franquia multimidiática de entretenimento de ficção científica.

²⁴ Vilão de *Star Wars* (1977).

tentado controlar a galáxia. No entanto, escolheu passar o resto de sua vida defendendo direitos das pessoas com deficiência, direitos humanos e ambientais²⁵.

Assim como Reeve, Jorge Luis Borges decidiu fazer de sua deficiência uma oportunidade. A cegueira progressiva e a dependência crescente nos demais sentidos serviram de inspiração literária. Borges considerava a cegueira como modo de vida e recusava o fracasso do corpo deficiente²⁶.

Muitas obras audiovisuais surgiram com a proposta de dar mais visibilidade para deficiências antes esquecidas, como os transtornos mentais e as deficiências ocultas. É o caso da série *Atypical* (2017), que retrata o dia-a-dia de um garoto autista. *Atypical* não ignora as dificuldades de uma pessoa autista, tampouco faz muito esforço para fugir dos estereótipos de sempre, mas insere o autista em um contexto social, mostrando o dia-a-dia do personagem e, mais importante, apresentando o autismo como um estilo de vida. Deficiência não tem cura e faz parte do cotidiano da pessoa com deficiência. Não há remédio, como em *The Darling of Paris* (1917), ou fuga, como em *O Fantasma da Ópera* (1925), para a deficiência. Ela também não é um infortúnio, uma punição divina para seres corruptos, uma predestinação para a vilania.

The Darling of Paris e *O Fantasma da Ópera* (1925) são obras com mais de cem anos de idade. No entanto, a série *Pinguim*, de 2024, mostra a deficiência sendo utilizada como atalho para a construção de monstros e vilões.

Oswald Cobblepot é um mafioso, traficante e assassino. O personagem, também conhecido como “Oz”, foi criado em 1941 por Bob Kane e Bill Finger para os quadrinhos da DC Comics. Seu apelido de “Pinguim” surgiu por conta de seu nariz pontiagudo, baixa estatura e obesidade. Entre todos os vilões de Batman, era um dos poucos que não possuía transtornos mentais.

Na série *Pinguim* (2024), Oz é interpretado por Colin Farrell. O ator é pai de autista e possui uma fundação com o seu nome cujo objetivo é “empoderar indivíduos e famílias com deficiências intelectuais através de educação, apoio e políticas inovadoras”²⁷. O personagem interpretado por Farrell é marcado por diversas características físicas: obesidade, cicatrizes e pé torto, que é uma deformidade do pé envolvendo o osso do tornozelo (Moore; Persaud,

²⁵ *About Christopher Reeve*. Christopher & Dana Reeve Foundation. Disponível em: <<https://www.christopherreeve.org/community/about-us/about-christopher-reeve/>>.

²⁶ Conferência *La Ceguera* de Jorge Luis Borges. Teatro Coliseo de Buenos Aires, 1977. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=036yqajUDik>>.

²⁷ Colin Farrell Foundation, tradução nossa. Disponível em: <<https://colinfarrellfoundation.org/>>.

2008, p. 385). Como consequência, Oz caminha cambaleando, motivo pelo qual recebe o apelido de Pinguim.

Figura 11: Colin Farrell como Oswald Cobblepot.



Fonte: *After Hours*²⁸. In: PINGUIM, 2024 (24:49).

Figura 12: Pé-torto de Oswald.



Fonte: *After Hours*. In: PINGUIM, 2024 (24:45).

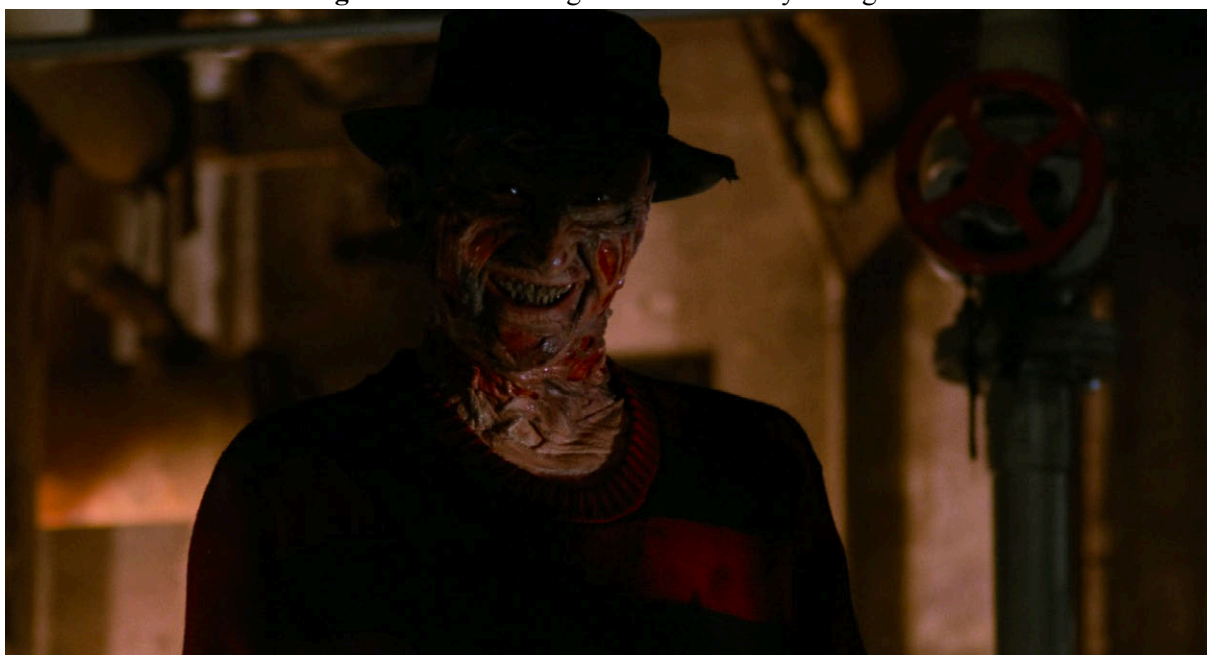
Originalmente o personagem não possuía deformidade nos pés. Foi em *Batman: O Retorno* (1992), de Tim Burton, que ele apresentou um problema físico pela primeira vez: a sindactília, que é a “junção ou fusão dos dedos ou dos artelhos” e ocorre durante a formação

²⁸ Temporada 1, episódio 1. Direção: Craig Zobel.

embrionária, sendo mais frequente nos pés do que nas mãos (*Ibid.*, p. 375). Com sindactilia, os dedos parecem colados uns aos outros. Além disso, no filme de Tim Burton, Oswald é obeso, baixo, tem o nariz pontiagudo e os dentes enegrecidos. Na série de 2024, a deficiência e a origem pobre nos subúrbios de Gotham servem de justificativa para sua vida no crime.

O Pinguim é apenas um exemplo de uma longa lista de vilões com marcantes características físicas ou mentais. Duas Caras, Coringa, Lord Voldemort, Darth Vader, Kylo Ren, O Fantasma da Ópera, Capitão Gancho, Scar, Dr. Fantástico, Freddy Krueger, Doutora Veneno, os vilões de James Bond (Blofeld, Lyutsifer Safin, Jaws, Primo, Raoul Silva), Kevin Wendell Crumb, Sr. Vidro, Ricardo III. A lista é ainda maior quando se consideram outros meios audiovisuais. No jogo eletrônico *Metal Gear Solid*²⁹, Skull Face possui o corpo queimado. No jogo *Life is Strange*³⁰, Nathan Prescott é esquizofrênico e bipolar.

Figura 13: Robert Englund como Freddy Krueger.



Fonte: A HORA DO PESADELO, 1984 (27:06).

Transtornos, deformidades e deficiências podem ser utilizados como artimanhas para caracterizar um personagem como antagonista, como monstro e vilão. Em *Jogo Perigoso* (2017), de Mike Flanagan, a morte é representada pela figura do *Moonlight Man*, interpretado pelo ator Carel Struycken. O ator possui acromegalia: uma doença rara causada pela produção excessiva do hormônio do crescimento, resultando no crescimento exagerado de partes do

²⁹ Série de jogos japoneses publicados pela empresa Konami e originalmente desenvolvidos por Hideo Kojima.

³⁰ Série de jogos desenvolvidos pelo estúdio francês Dontnod e publicados pela japonesa Square Enix.

corpo, podendo causar diversas complicações³¹. O filme usa maquiagem, fotografia, som e efeitos especiais para caracterizar a ameaça apresentada pelo monstro.

Figuras 14 e 15: Moonlight Man (Carel Struycken) aparece para amedrontar Jessie.



Fonte: JOGO PERIGOSO, 2017 (01:27:07" e 01:30:25).

Em *A Baleia* (2022), Brendan Fraser interpreta Charlie, um professor de inglês que sofre de obesidade mórbida com múltiplos problemas de saúde. O filme mostra o corpo de Charlie de forma monstruosa, demonstrando suas dificuldades diárias e a humilhação por que passa frente aos outros e a si mesmo. Ele depende de cuidados especiais de uma enfermeira e sofre desprezo de sua própria filha. O corpo está intimamente ligado ao espaço. A principal locação do filme é uma sala ampla, onde Charlie se encontra na maior parte do filme.

³¹ Fonte: Laboratórios Pfizer. Disponível em: <<https://www.pfizer.com.br/sua-saude/doencas-raras/acromegalia>>.

Figura 16: Charlie utiliza vários apoios para conseguir se locomover.



Fonte: A BALEIA, 2022 (15:58).

Os personagens percorrem o espaço ao seu redor. Sua filha Ellie (Sadie Sink), com quem Charlie tenta uma reconciliação, frequentemente ocupa o espaço por trás do pai, pois sabe de sua limitação de movimento. Charlie tem dificuldade de se virar, sofrendo assim para manter um contato visual ao conversar com a filha.

Figura 17: Charlie utiliza vários apoios para conseguir se locomover.



Fonte: A BALEIA, 2022 (21:46).

No entanto, o corpo monstruoso de Charlie não é utilizado para demonstrar seu lado vil. O objetivo aqui é contrastar corpo e personalidade. Charlie é bondoso, amoroso e inteligente. Ele ama profundamente a filha e busca conhecê-la melhor, tentando reparar um pouco dos seus erros como pai antes que seu corpo sucumba. O corpo é a sua prisão. É um monstro que limita sua vida e assusta os seus alunos.

Figura 18: Ellie evita contato visual com o pai.



Fonte: A BALEIA, 2022 (01:01:30).

Figura 19: Ellie observa o pai dormindo.



Fonte: A BALEIA, 2022 (01:03:59).

4 – A CULTURA DOS MONSTROS: AS SETE TESES DE COHEN

O texto *A Cultura dos Monstros: Sete Teses* (2000), de Jeffrey Jerome Cohen, será utilizado para analisar os personagens deficientes de *Twin Peaks*, de forma a averiguar se eles se enquadram nas teses propostas.

Jeffrey Jerome Cohen é professor de literatura e doutor em Inglês e Literatura Americana por Harvard. Atualmente é o Diretor de Ciências Humanas da *Arizona State University*. Cohen estuda há mais de 30 anos a cultura dos monstros, tendo publicado seu primeiro livro sobre o tema em 1996, *Monster Theory*. Ele se consolidou como uma das principais referências nos estudos sobre estética do monstro e da monstrosidade.

Em *A Cultura dos Monstros: Sete Teses* (2000), ele propõe uma forma de interpretar as sociedades e suas ansiedades através das figuras monstruosas que elas produzem. Em vez de considerar os monstros como meras criações fictícias, Cohen os vê como construções culturais que refletem medos, desejos e incertezas. Para isso, ele apresenta sete teses que ajudam a compreender a importância dessas criaturas no imaginário.

TESE I: O CORPO DO MONSTRO É UM CORPO CULTURAL

“O corpo do monstro incorpora – de modo bastante literal – medo, desejo, ansiedade e fantasia” (Cohen, 2000, p. 26-27). O monstro é um ser deslocado, estranho e misterioso. Ele é uma encruzilhada metafórica, representando preocupações e crises culturais. Como um glifo a ser decifrado, ele funciona como um marcador da diferença e da incerteza.

TESE II: O MONSTRO SEMPRE ESCAPA

Por mais que a sociedade tente definir e capturar a essência do monstro, ele sempre escapa. Essa fluidez impede que ele seja categorizado de maneira definitiva. Os monstros desafiam os limites do que é considerado normal e permanecem em constante mutação, ressurgindo em diferentes formas e contextos ao longo da história.

TESE III: O MONSTRO É O ARAUTO DA CRISE DE CATEGORIAS

Os monstros surgem quando categorias estabelecidas entram em crise. Eles desafiam classificações fixas e perturbam estruturas normativas, misturando elementos humanos e não humanos, naturais e artificiais. Seu caráter híbrido os torna ameaçadores porque revelam a arbitrariedade das fronteiras culturais e biológicas. O monstro não se adequa às normas sociais e culturais vigentes.

TESE IV: O MONSTRO MORA NOS PORTÕES DA DIFERENÇA

“O monstro é a diferença feita carne; ele mora no nosso meio” (Cohen, 2000, p. 32). O monstro representa aquilo que é marginalizado por uma cultura para definir sua própria identidade. Ele pode ser construído a partir de diferenças raciais, políticas, econômicas, culturais, religiosas ou sexuais. Muitas vezes, sociedades projetam suas ansiedades sobre grupos marginalizados, transformando-os em figuras monstruosas para justificar sua exclusão ou opressão. Os monstros habitam na margem da sociedade por não se adequarem ao que ela propõe como “normal” e “correto”.

TESE V: O MONSTRO POLICIA AS FRONTEIRAS DO POSSÍVEL

Os monstros servem como advertências para aqueles que desafiam normas sociais e culturais. Eles encarnam os perigos do desconhecido e reforçam limites impostos pela sociedade. Figuras como o vampiro ou o lobisomem exemplificam os riscos de ultrapassar determinadas barreiras, seja em relação à sexualidade, à identidade ou à ordem social.

TESE VI: O MEDO DO MONSTRO É UMA ESPÉCIE DE DESEJO

Os monstros causam medo, mas também despertam fascínio. Há um prazer ambíguo em confrontar o desconhecido e experimentar o que é proibido. Essa tensão entre atração e repulsa torna os monstros figuras sedutoras, garantindo sua permanência na cultura. Ele representa fantasias de agressão, dominação e subversão.

TESE VII: O MONSTRO ESTÁ SITUADO NO LIMAR... DO TORNAR-SE

Os monstros não são apenas nossos reflexos, eles também questionam os nossos entendimentos. Eles são uma forma de autoconhecimento e autodescoberta. Os monstros nos forçam a questionar nossos pressupostos sobre raça, gênero e sexualidade e nossa percepção de “normal” e “anormal”. Eles retornam constantemente porque são fundamentais para a forma como compreendemos o mundo.

5 – DAVID LYNCH E A DEFICIÊNCIA

David Lynch (1946-2025) foi tudo: diretor, produtor, roteirista, músico, pintor, desenhista de som e ator. Em sua obra *Em Águas Profundas* (2008, p.17), escreveu: “o cinema é uma linguagem. Eu posso dizer coisas – grandes e abstratas. E adoro isso. Nunca fui muito bom com palavras”. Essa dificuldade com as palavras levou o diretor a colaborar com o roteirista e romancista Mark Frost na criação de algumas obras audiovisuais, entre elas *Twin Peaks*. Embora as palavras não fossem o seu ponto forte, Lynch era um mestre no uso de imagens e sons.

No início de sua carreira, Lynch pouco se interessava por cinema. Começou como pintor, vendo a arte como uma forma de aprofundamento, descoberta e liberdade. Durante sua época na escola de arte, Lynch participou de um concurso anual de pinturas e esculturas: decidiu criar uma “pintura em movimento”. O curta-metragem rudimentar parecia ser o único filme que faria, devido ao custo elevado, mas acabou chamando a atenção de um veterano da escola, que financiou seu próximo trabalho. Assim, abriam-se para ele as cortinas do cinema – frequentemente vermelhas, como em tantas de suas obras (Lynch, 2008, p. 11-15).

Lynch encontrou no surrealismo e no abstracionismo o caminho para explorar seu inconsciente e sua criatividade. O “mergulho em águas profundas” era também o mergulho no inconsciente, no mundo dos sonhos e dos símbolos. O surrealismo desafiava a lógica e a razão, propondo uma nova forma de interpretação da realidade. Como explica Mirian Tavares (2009, p. 100), “se o cubismo promoveu uma derrocada da representação realista do mundo, o dadaísmo e o surrealismo, entre outros, vão desestruturar a lógica racionalista e deixar vir à tona o horror antevisto por Goya³², pois, de fato, o sono da razão produz monstros”.

André Breton, em seu *Manifesto Surrealista* (1924), defendeu a liberdade da imaginação como uma força criadora, embora subversiva:

Só a imaginação me dá contas do que pode ser, e é bastante para suspender por um instante a interdição terrível; é bastante também para que eu me entregue a ela, sem receio de me enganar (como se fosse possível enganar-se mais ainda). Onde começa ela a ficar nociva, e onde se detém a confiança do espírito? Para o espírito, a possibilidade de errar não é, antes, a contingência do bem? Fica a loucura, “a loucura que é encarcerada”, como já se disse bem. Essa ou a outra... Todos sabem, com efeito, que os loucos não devem sua internação senão a um reduzido número de atos legalmente repreensíveis, e que, não houvesse estes atos, sua liberdade (o que se vê de sua liberdade) não poderia ser ameaçada. Que eles sejam, numa certa medida, vítimas de sua imaginação, concordo com isso, no sentido de que ela os impele à inobservância de certas regras [...]. Mas a profunda indiferença de que dão provas

³² Francisco de Goya (1746-1828) foi um pintor espanhol mais conhecido por retratar os conflitos e as guerras ocorridos na Espanha, muitas vezes de forma simbólica e alegórica.

em relação às críticas que lhe fazemos, até mesmo quanto aos castigos que lhes são impostos, permite supor que eles colhem grande reconforto em sua imaginação e apreciam seu delírio o bastante para suportar que só para eles seja válido. E, de fato, alucinações, ilusões, etc. são fonte de gozo nada desprezível. [...] As confidências dos loucos, passaria minha vida a provocá-las. São pessoas de escrupulosa honestidade, cuja inocência só tem a minha como igual. Foi preciso Colombo partir com loucos para descobrir a América. E vejam como essa loucura cresceu, e durou. Não é o medo da loucura que nos vai obrigar a hastear a meio-pau a bandeira da imaginação.

David Lynch poderia ser considerado um desses “loucos do surrealismo”, pronto a desbravar novos mares. Utilizou o surrealismo para desafiar o “império da lógica” e explorar os limites da imaginação. Em sua visão, o cinema não é uma reprodução da realidade, mas uma forma de representá-la – distorcendo-a para revelar algo mais profundo. Até mesmo os documentários são frutos de escolhas deliberadas: o enquadramento, a luz, os ângulos e os cortes definem o que será mostrado. Tudo passa por uma tomada de decisão do artista. Segundo Tavares (2009, p. 100), o surrealismo busca “desnaturalizar o mundo, torná-lo estranho, para que, contraditoriamente, ele possa ser novamente conhecido”.

Apesar de desafiar a lógica, o surrealismo não visa dificultar a compreensão. Para Lynch (2008, p.19), “o filme deve se bastar. É um absurdo o cineasta dizer com palavras o que significa um filme em particular. O mundo do filme é uma criação e às vezes as pessoas gostam de penetrar nesse mundo. Para elas, é um mundo real.” Ele acreditava que o cinema deveria criar um mundo capaz de envolver o espectador, a ponto de parecer real. “Ainda que seja abstrato, as pessoas tendem a apreendê-lo [o cinema] intelectualmente e traduzi-lo em palavras” (*Ibid*, p. 20).

Ao longo de sua carreira, Lynch mergulhou cada vez mais no surrealismo e nos sonhos, como evidenciado na chamada “Trilogia de Los Angeles”: *A Estrada Perdida* (1997), *Cidade dos Sonhos* (2001) e *Império dos Sonhos* (2006). Essa tendência culminou na terceira temporada de *Twin Peaks*, episódio 14, onde ouvimos a frase enigmática: “Somos como o sonhador que sonha e vive dentro do sonho. Mas quem é o sonhador?”. Nesse universo de estranhezas, sonhos, símbolos e enigmas, personagens com deficiência ocupam lugar de destaque.

5.1 – A DEFICIÊNCIA NA OBRA DE DAVID LYNCH

Figura 20: David Lynch como Gordon Cole em *Twin Peaks*.



Fonte: *BRINGS BACK SOME MEMORIES* (17:58). In: *TWIN PEAKS*, 2017.

A filmografia de David Lynch apresenta várias representações da deficiência, como o próprio diretor interpretando o deficiente auditivo Gordon Cole em *Twin Peaks*. Em *Coração Selvagem* (1990), Juana (Grace Zabriskie) possui uma perna de madeira. Em *A Estrada Perdida* (1997), Arnie (Richard Pryor) vive com esclerose múltipla e usa uma cadeira de rodas. Em *Uma História Real* (1999), Alvin (Richard Farnsworth) é um idoso com dificuldades para andar e enxergar, além de sofrer de diabetes e enfisema. Em *Twin Peaks* (1990-2017), são vários os personagens com deficiência, entre eles Philip Gerard (Al Strobel), o homem de um braço só, e o Anão (Michael J. Anderson).

O filme *O Homem Elefante* (1980) é baseado na história real de Joseph Merrick (1862-1890), um homem que sofria de uma condição congênita desconhecida. Uma parte significativa do corpo de Joseph foi afetado, causando o crescimento excessivo dos tecidos e uma aparência deformada, o que fez com que ele fosse excluído do convívio social e familiar. Joseph era constantemente humilhado nas ruas de Leicester, Inglaterra, onde morava, e não conseguia emprego. Dentro de casa, sua família o considerava um fardo. Joseph decide sair de casa para trabalhar em uma trupe de circo ambulante, tornando-se a principal atração de um

freakshow (show de horrores), onde recebe o apelido de O Homem Elefante. Sua fama no circo chamou a atenção do médico Frederick Treves, que investigou a sua condição e tentou lhe proporcionar uma vida digna. Entre suas passagens pelo circo, foi vítima de abusos físicos e de exploração financeira. Joseph morreu aos 28 anos, sufocado pelo peso de sua própria cabeça enquanto dormia.

No curta-metragem *The Amputee* (1974), uma mulher sem pernas (Catherine Coulson) escreve uma carta enquanto tem seus cotos tratados por um enfermeiro, interpretado pelo próprio David Lynch. A cena mostra o enfermeiro com dificuldade de tratar os cotos, utilizando inúmeras gazes, bandagens e até uma espécie de alicate no que resta das pernas da mulher. Após o uso dos alicates, ele parece ficar cada vez mais ansioso e começa a pressionar o coto com gazes, levando-nos a crer que há um sangramento. Durante todo esse tempo, a mulher escreve sua carta, indiferente, sem sentir nada nos cotos das pernas e sem observar o trabalho do enfermeiro.

O curta retrata uma pessoa com deficiência em posição de fragilidade, recebendo cuidados de um enfermeiro desajeitado que sai de cena ao final, talvez para não voltar mais. O surrealismo se apresenta na disputa entre a linguagem verbal e visual, que concorrem por nossa atenção, e na indiferença da personagem quanto à imperícia grosseira do enfermeiro. Essa representação coloca a personagem em uma posição de vulnerabilidade, impotência e humilhação, apresentando uma imagem estereotipada da pessoa deficiente.

Figura 21: Mulher com deficiência recebe cuidados de enfermeiro.



Fonte: THE AMPUTEE, 1974.

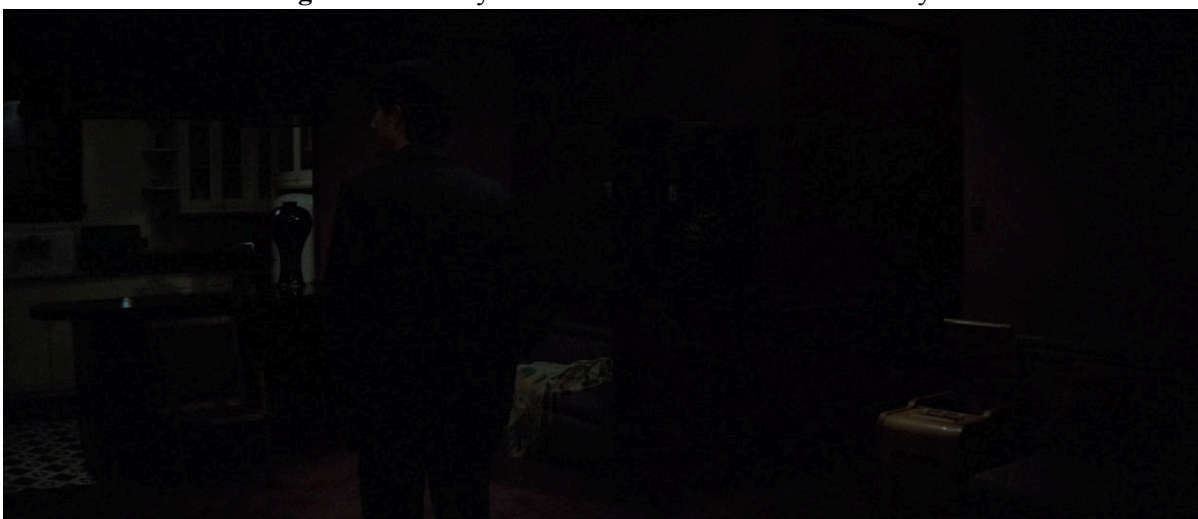
Em *Veludo Azul* (1986), a deficiência aparece de forma enigmática. Há uma cena em que Jeffrey (Kyle MacLachlan) está em uma loja de ferramentas e pergunta a um empregado cego quantos dedos ele está mostrando nas mãos. Um outro empregado cutuca o cego quatro vezes para indicar a resposta certa. Mais tarde, quando Jeffrey tenta entrar sorrateiramente no apartamento de Dorothy (Isabella Rossellini), Sandy (Laura Dern) diz que irá buzinar quatro vezes caso alguém apareça. Existe uma conexão entre as duas cenas: o cego foi cutucado quatro vezes, assim como Jeffrey ouvirá a buzina quatro vezes caso alguém apareça, como se ele fosse um cego prestes a entrar em um mundo obscuro: o mundo misterioso de Dorothy. As obras de Lynch são como quebra-cabeças, cheias de enigmas a serem explorados. O cego aqui faz parte de uma dessas construções enigmáticas.

Figura 22: Jeffrey mostra os dedos para um personagem cego, que responde mediante auxílio.



Fonte: VELUDO AZUL, 1986 (16:18).

Figura 23: Jeffrey entra no “mundo escuro” de Dorothy.



Fonte: VELUDO AZUL, 1986 (33:04").

Essas representações constantes de pessoas com deficiências fizeram com que críticos questionassem o uso da deficiência por David Lynch. Será que ele estaria se aproveitando dos deficientes por sua natureza “frágil e diferente”? O crítico Chris Rodley questionou a quantidade de pessoas “desfavorecidas” em *Coração Selvagem*, ao que Lynch respondeu que em seus filmes “todos são bem-vindos” (O'Connor, 2002, p. 5-21).

Será que a deficiência de fato faz parte do universo “normal” na obra de David Lynch ou será que ela é utilizada como parte do surrealismo, como o peso no lado irracional da balança, reforçando o lado disfuncional de seus personagens? Embora *O Homem Elefante* possa ser visto como um filme humanizador, precisamos analisar criticamente as representações de deficiência em sua obra.

6 – ANÁLISE DE TWIN PEAKS

Analizamos dois personagens da série *Twin Peaks*, pois os personagens com deficiência possuem um papel central na construção do universo da série. Além disso, *Twin Peaks* foi cancelada originalmente após duas temporadas (de 1990 e de 1991), deixando a série inacabada. Foi retomada posteriormente e teve sua terceira temporada lançada em 2017. Assim, podemos ver as diferenças na abordagem dos personagens deficientes após os 25 anos de hiato da série, com a temporada de 2017 trazendo uma representação mais recente das pessoas com deficiência. Ao concluir a análise de cada personagem, avaliaremos sua adequação à representação monstruosa com base nas sete teses de Jeffrey Jerome Cohen.

Criada para a TV por David Lynch e Mark Frost, *Twin Peaks* mistura o surrealismo de Lynch com o realismo e a sensibilidade de Frost. Não devemos menosprezar a participação de Frost nem dos inúmeros cineastas que dirigiram episódios da primeira e da segunda temporadas (Lynch dirigiu todos os episódios da terceira, além dos filmes) ou dos roteiristas. No entanto, além do estilo “Lynchiano” estar fortemente presente em *Twin Peaks*, como visto, a deficiência também é um tema recorrente em sua obra.

Figura 24: Mark Frost como figurante em cena de *Twin Peaks*.



Fonte: *THERE'S SOME FEAR IN LETTING GO* (28:54). In: *TWIN PEAKS*, 2017.

A série se passa em uma pequena cidade americana de mesmo nome, aparentemente tranquila, mas com mistérios sombrios escondidos sob a superfície. Uma cidadezinha aconchegante no meio das montanhas, onde todos se conhecem e se encontram nos lugares de sempre, como o restaurante *Double R Diner* e o bar *Bang Bang Bar*, também conhecido como *Roadhouse*.

David Lynch apreciava diversos diretores de cinema, entre eles Hitchcock. *Janela Indiscreta* (1954) é um de seus filmes favoritos, um filme que o “deixa doido”:

Há tanto aconchego em James Stewart naquela sala, uma sala tão incrível, e as pessoas que nela entram – Grace Kelly, por exemplo, e Thelma Ritter – e é tão fantástico que todos estejam em meio a um mistério que se desenrola fora de suas janelas. É pura magia; todos que o assistem sentem isso. É tão bom voltar no tempo e visitar aquele lugar (Lynch, 2008, p. 141).

A série mostra o cotidiano da cidadezinha simples e usa esse ambiente ordinário para contrastar com o horror escondido. Durante uma pacata manhã de pesca, Pete Martell (Jack Nance) encontra um corpo enrolado em plástico na areia da praia: o corpo de Laura Palmer. Com isso se inicia uma investigação local em torno do assassinato de Laura, que logo envolve o agente Dale Cooper (Kyle MacLachlan) do FBI. A série possui nuances de comédia, humor negro, mistério, melodrama e horror. Em meio à investigação, acontecem diversos eventos sobrenaturais: a existência de dimensões diferentes, como o *Black Lodge* (Salão Negro) e o *White Lodge* (Salão Branco), a descoberta de entidades interdimensionais, uma investigação militar em torno de OVNI³³, a existência de *doppelgängers*³⁴, viagens no tempo e incursões em sonhos. Nesse universo existem diversos personagens com deficiência.

³³ Objetos voadores não identificados.

³⁴ “Um espírito que se parece exatamente com uma pessoa viva, ou alguém que se parece exatamente com outra pessoa, mas que não tem relação com ela.” Fonte: Dicionário de Cambridge. Tradução nossa. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/doppelganger>>.

6.1 – PERSONAGENS DEFICIENTES

Todas as figuras utilizadas nesta seção têm como fonte a série *Twin Peaks*, conforme referência filmica, e são de reprodução própria.

6.1.1 – JOHNNY HORNE

Johnny Horne é um personagem autista. Embora isso nunca seja explicitamente mencionado na série, Mark Frost descreve a situação da família Horne após a história das duas primeiras temporadas e menciona o autismo de Johnny:

Ben ficou com a casa de sua família e Sylvia se mudou para uma mansão padronizada em um condomínio fechado de luxo onde desde então ela assumiu a guarda unilateral e os cuidados de seu filho especial, Johnny – um caso severo de autismo – que agora está na casa dos quarenta anos (Frost, 2017, p. 41, tradução nossa).

Johnny é um personagem de rara aparição – menos de dez minutos ao longo da série. Ele é interpretado por três atores distintos: Robert Davenport no episódio piloto, Robert Bauer durante o restante da primeira e da segunda temporadas e Erik Rondell na terceira temporada. É filho de Sylvia Horne (Jan D'Arcy) e de Benjamin Horne (Richard Beymer), o homem mais rico da cidade, dono do *Great Northern Hotel*, do bordel/cassino *One Eyed Jacks* e da loja *Horne's Department Store*. Ben vê o filho como incapaz de herdar seu império e por isso tem esperanças de que sua filha Audrey (Sherilyn Fenn) assuma os negócios.

Figuras 25 e 26: Da esquerda para a direita – o ator Robert Davenport em *Northwest Passage*³⁵ (01:02:00) – O ator Robert Bauer em *Rest in Pain*³⁶, (28:26).



³⁵ Temporada 1, episódio 1 (piloto), 1990.

³⁶ Temporada 1, episódio 4, 1990.

Figura 27: O ator Erik Rondell como Johnny em *Laura is the One*³⁷ (24:40).



A primeira aparição de Johnny é no episódio piloto de *Twin Peaks* (*Northwest Passage*), em que ele é visto de penacho batendo a cabeça em uma casa de brinquedo. Sua mãe, Sylvia, e sua irmã, Audrey, tomam café da manhã enquanto ouvem os sons do impacto, que incomodam Sylvia. A frustração de Johnny tinha como motivo a morte de Laura, que não apareceu para brincar com ele. A empregada da família sugere que Sylvia converse com Johnny. Sylvia responde bruscamente e manda a empregada falar para Johnny que Laura não aparecerá mais. Depois Sylvia se questiona o porquê da dificuldade de Johnny em entender a situação. Apesar de Johnny ser um homem adulto, seu quarto é repleto de brinquedos e decorações infantis.

Figuras 28 e 29: Sylvia, Audrey e a empregada (*Northwest Passage*, 01:02:28).



³⁷ Temporada 3, episódio 10, 2017.

Figuras 30 e 31: Johnny bate com a base em miniatura de casa (*Northwest Passage*, 01:02:00).



No terceiro episódio (*Zen or the Skill to Catch a Killer*), ele aparece novamente de penacho enquanto janta com a família. Ele, Sylvia, Audrey e Ben estão sentados à mesa, mas Johnny não toca a comida, apenas balança para frente e para trás com as pernas em cima da cadeira.

Figura 32: Família Horne (*Zen or the Skill to Catch a Killer*, 02:28).



No quarto episódio (*Rest in Pain*), Ben e Sylvia discutem a presença de Johnny no funeral de Laura Palmer. Ben diz: “estou esperando há vinte anos por algum sinal de vida inteligente”. Ele não quer levar o filho para o funeral enquanto ele está vestido “daquele jeito”: de penacho. A discussão acontece na frente do próprio filho e do psiquiatra Lawrence Jacoby (Russo Tamblyn), que tenta convencer Johnny a remover o penacho. O excêntrico psiquiatra é a única pessoa na série que tenta compreender Johnny. Audrey Horne, que nunca interage com o irmão, assiste à cena por meio de uma passagem secreta do hotel.

Figura 33: Plano subjetivo de Audrey Horne (*Rest in Pain*, 25:32).



SEGUNDA TEMPORADA (1991)

Ficamos então dezoito episódios sem ver Johnny Horne. Ele volta na segunda temporada, episódio 15 (*Slaves and Masters*), vestido mais uma vez com roupas tradicionais da cultura indígena. Seu pai, Ben, está em uma espécie de colapso mental e acredita ser um general sulista durante a Guerra Civil Americana. Johnny aparece sentado aos pés de um jegue taxidermizado, enquanto o acompanha o canto de uma música. Bobby Briggs (Dana Ashbrook), que trabalha para de Benjamin, canta com os dois como parte de seu trabalho.

Figura 34: Ben, Johnny e Bobby cantam juntos (*Slaves and Masters*, 23:20).



A última aparição de Johnny na segunda temporada é no episódio 18 (*On the Wings of Love*). Ele está no exterior do hotel, novamente de penacho. Com um arco e flecha de brinquedo, atira em pequenos búfalos coloridos de madeira. Benjamin o observa pela janela enquanto discute planos de negócios com Audrey.

Figura 35: Johnny atira flecha em recortes de búfalos (*On the Wings of Love*, 32:38).



TERCEIRA TEMPORADA (2017)

Na terceira temporada, Johnny aparece apenas no episódio 9 (*This is the Chair*). Ele corre descontroladamente pela casa enquanto sua mãe grita desesperada: “quem deixou ele sair?!” Corre pelo segundo andar, desce até o primeiro andar e continua até se chocar violentamente contra uma parede, desmaiando no chão ensanguentado.

Figura 36: Johnny corre pela casa (*This is the Chair*, 23:28).



Figuras 37 e 38: Johnny acerta a cabeça na parede (*This is the Chair*, 23:35).



Após o acidente, Johnny aparece pela última vez em *Twin Peaks* no episódio 10, (*Laura is the One*). Ele é visto amarrado a uma cadeira e a uma mesa, usando capacete, colete e luvas de proteção. Em frente a ele, um ursinho de pelúcia com uma lâmpada no lugar da cabeça repete incessantemente: “Olá, Johnny, como você está hoje?”.

Figura 39: Johnny amarrado (*Laura is the One*, 24:50).



Pouco depois, seu sobrinho Richard Horne (Eamon Farren), invade a casa para roubar dinheiro e agredir Sylvia. Johnny tenta ajudar a mãe, mas por estar preso à cadeira, cai ao chão impotente e começa a chorar, lutando inutilmente contra as amarras enquanto sua mãe é quase enforcada até a morte.

Figura 40: Richard agride Sylvia (*Laura is the One*, 26:17).



Figura 41: Johnny caído no chão enquanto Richard agride e rouba Sylvia (*Laura is the One*, 27:14).



ANÁLISE DE JOHNNY

Johnny aparece em poucos momentos ao longo da série – somando menos de dez minutos de tela – e suas cenas apresentam estereótipos de pessoas autistas e deficientes intelectuais, servindo também como alívio cômico em uma espécie de humor negro. Ele nunca é mostrado estudando ou exercendo qualquer papel ativo na sociedade. Sua rotina se restringe à supervisão constante da família ou de cuidadores. Ele também é retratado como alguém que vive em seu próprio mundo, desconectado da realidade ao seu redor.

Suas ações frequentemente o associam à infantilização e à exotização. A escolha de vesti-lo com um penacho indígena repetidamente reforça a ideia de um personagem caricato. No episódio piloto, ele bate repetidamente a cabeça contra uma casa de brinquedo, frustrado com a ausência de sua tutora particular, Laura Palmer. Mais tarde, antes do funeral de Laura, ele é convencido a tirar o penacho, como se sua vestimenta fosse um obstáculo para sua participação social.

Uma situação marcante é a relação com seu pai, Benjamin Horne. Ao longo da série, Ben demonstra desprezo por Johnny, considerando-o incapaz de herdar seus negócios. A única vez que os dois interagem diretamente é quando Ben está em um estado de colapso mental e acredita ser um general da Guerra Civil Americana. Nesse momento, Johnny se junta a ele, cantando uma canção aos pés de um jegue taxidermizado. Essa cena sugere que a única forma de aproximação entre pai e filho ocorre quando Ben também se encontra fora da realidade, aproximando-se do “delírio” de Johnny.

A terceira temporada, lançada em 2017, **intensifica** a representação da deficiência como sinônimo de desamparo e perigo. O choque violento com a parede reforça a ideia de que Johnny precisa ser constantemente vigiado para não se machucar. A cena em que ele está amarrado em frente a um urso transmite uma sensação de aprisionamento, como se Johnny fosse capaz de interagir apenas com um robô.

Essa sequência finaliza sua trajetória de forma cruel: Johnny não apenas continua sendo um personagem passivo e infantilizado, mas é também um peso para a família, confinado e incapaz de agir até nos momentos mais cruciais. Sua presença na série, ao invés de humanizá-lo, o torna um símbolo de fraqueza e de desajuste com um triste final de violência em que somos obrigados a assistir ao seu sofrimento silencioso.

É importante ressaltar que a terceira temporada possui 18 episódios com mais de 50 minutos cada. No sétimo episódio, vemos uma cena de mais de 2 minutos em que um

funcionário varre o chão da *Roadhouse* com uma vassoura. Essa é a única ação de uma cena que pode possuir significações simbólicas. Johnny aparece menos tempo nesta temporada do que a vassoura da *Roadhouse*. Isso foi uma escolha deliberada, assim como a forma de representá-lo nesse curto espaço de tempo.

JOHNNY, O MONSTRO?

Johnny Horne pode ser analisado à luz das teses de Jeffrey Jerome Cohen em *A Cultura dos Monstros: Sete Teses* (2000, p. 23-60).

Tese I: O corpo do monstro é um corpo cultural

Johnny encarna as tensões culturais em torno daquilo que é visto como “anormal”. Ele é utilizado como elemento de contraste para destacar a disfunção emocional e moral de sua família. Ele é um deslocamento. Sua mente é um segredo nunca revelado.

Tese II: O monstro sempre escapa

Apesar das tentativas de controlar Johnny – seja por amarrá-lo, confiná-lo ou conter suas idiossincrasias – ele “escapa”, tanto literalmente, em cenas como a de sua corrida descontrolada pela casa, quanto simbolicamente, na maneira como expõe as limitações das normas sociais impositivas. Essa “fuga” se insere no ciclo de exclusão, mantendo Johnny em um estado de incerteza e inconsistência.

Tese III: O monstro é o arauto da crise de categorias

Johnny expõe as crises presentes em *Twin Peaks* como se ele fosse um reflexo da própria cidade. Embaixo desse mundo normal, que se apresenta como acolhedor e bucólico, existe um universo de preconceito, violência e egoísmo. Sua presença forçada no funeral de Laura Palmer, por exemplo, desmascara a falsidade das convenções sociais, reforçada por um monólogo de Bobby, que acusa todos os presentes de hipócritas, pois sabiam dos problemas de Laura e da cidade, mas nada fizeram.

Tese IV: O monstro mora nos portões da diferença

“O monstro é a diferença feita carne; ele mora no nosso meio.” (Cohen, 2000, p. 32). Johnny é mantido à margem da narrativa e do convívio social. Ele é o “outro” que habita os

espaços da casa e da trama, visível apenas em momentos que enfatizam sua diferença ou destacam o fracasso dos outros em compreendê-lo.

Ele se movimenta entre monstro e homem, entre a infância e a idade adulta, entre o delírio e a lucidez. Sua presença reforça o medo social daquilo que não se encaixa nas expectativas normativas: ele não segue as regras de comunicação e de comportamento social esperados de um homem adulto, sendo tratado como uma criança indefesa.

Tese V: O monstro policia as fronteiras do possível

Para Cohen, o monstro existe também como um aviso para não se cruzar as fronteiras, para não se explorar novas terras e novas ideias, para não se conhecer novas culturas e novos povos. Johnny é um aviso: a diferença resulta em confinamento e isolamento. Uma diferença que muitas vezes é representada com auxílio de uma vestimenta tradicional de povos indígenas.

CONCLUSÃO

Johnny se enquadra em 5 das 7 teses de Cohen. Sua representação foca exclusivamente na sua deficiência. Dessa forma, a representação de Johnny como pessoa com deficiência pode ser entendida como monstruosa.

6.1.2 – NADINE HURLEY (WENDY ROBIE)

Nadine Hurley, uma mulher de 35 anos, é casada com “Big” Ed Hurley (Everett McGill), dono de um posto de gasolina. Durante a lua de mel, um acidente mudou sua vida para sempre: enquanto caçava, Ed disparou sua arma e um estilhaço atingiu o olho de Nadine, deixando-a cega de um lado. Desde então, ela sempre usa um icônico tapa-olho. Ed carrega o peso da culpa e cuida dela com dedicação, mesmo estando apaixonado por Norma (Peggy Lipton), a dona do restaurante *Double R*. Nadine nunca culpou o marido e jamais mencionou o acidente. Na terceira temporada, 25 anos depois, Nadine reaparece ainda casada com Ed.

Figura 42: Nadine pede para Ed pendurar as cortinas (*Northwest Passage*, 35:33).

Figura 43: Ed em seu posto de gasolina (*Northwest Passage*, 35:31).



Desde o início, Nadine se mostra um dos personagens mais extravagantes de *Twin Peaks*. Sua história, assim como muitas outras da série, não influencia a trama principal sobre Laura Palmer, mas reforça o caráter absurdo e surreal do universo criado por Lynch e Frost.

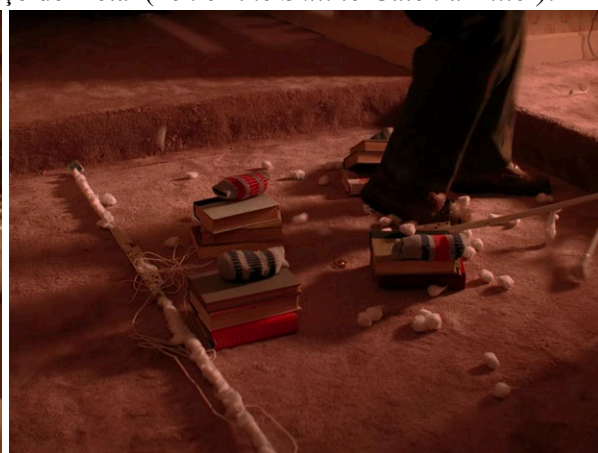
Figura 44: Nadine abre e fecha as cortinas (*Northwest Passage*, 01:06:15).



Logo no episódio piloto (*Northwest Passage*), Nadine já demonstra uma obsessão com as cortinas, abrindo-as e fechando-as repetidamente. A sua visão monocular é uma metáfora à sua personalidade obsessiva: ela está sempre hiperfocada em um objetivo aparentemente trivial. Além disso, a narrativa sugere que o trauma da perda de um olho contribuiu para sua personalidade incomum.

No terceiro episódio (*Zen or the Skill to Catch a Killer*), Ed entra em casa coberto de óleo e tenta evitar Nadine, que está se exercitando. Ele acaba pisando em um projeto no qual ela vinha trabalhando, destruindo tudo. Nadine briga com ele, dizendo que ficou a noite toda trabalhando naquela invenção: os primeiros trilhos de cortina “100% silenciosos” do mundo (17:36-18:28).

Figuras 45, 46, 47 e 48: Da esquerda para a direita – Ed entra em casa. Ed pisa no projeto de Nadine; Nadine briga com Ed; Nadine amassa um pedaço de metal (*Zen or the Skill to Catch a Killer*).



No quarto episódio (*Rest in Pain*), Nadine abre seu coração para Ed, expressando todo o seu amor por ele, mas Ed não retribui. Ela relembra como, no ensino médio, sempre o via ao lado de Norma e se sentia inferior, achando que nunca teria uma chance. No fim, acabou se casando com ele (22:00-24:20). Mais tarde, Ed confessa ao agente Dale Cooper que

pediu Nadine em casamento quando estava bêbado, logo após ser traído por Norma. A perda da visão de Nadine é tratada mais como um evento traumático que define sua relação com Ed do que como um aspecto significativo de sua identidade.

Figura 49: Nadine e Ed abraçados (*Rest in Pain*, 22:29).



No sétimo episódio (*Realization Time*), Nadine é vista chorando. Sentada no sofá e comendo bombons, ela desabafa sobre o fracasso de seu projeto das cortinas silenciosas: o registro da patente foi rejeitado. Ela sonhava em comprar uma nova televisão, um barco e transformar completamente a vida do casal. Ed, apesar de tudo, tenta animá-la e encorajá-la a não desistir. A deficiência de Nadine se torna motivo não apenas de culpa, mas também de pena por parte de Ed.

Figura 50: Ed abraça Nadine após falar para ela não desistir (*Realization Time*, 21:42).



No oitavo e último episódio da primeira temporada (*The Last Evening*), Nadine estende um pano sob o chão, abre vários frascos de comprimidos e despeja-os em um prato.

Com um copo com água ao seu lado, ela escreve uma carta e, antes de prosseguir, sussurra: “Adeus” (18:18"-19:18").

Figuras 51 e 52: Nadine encara um prato cheio de pílulas ao lado de um copo com água (*The Last Evening*).



Mais tarde, no mesmo episódio, Ed chega à casa e se depara com Nadine inconsciente. Desesperado, ele liga para a emergência e pede uma ambulância (33:44-34:32). Ela é uma mulher deficiente e transtornada que encontrou no suicídio a única saída.

Figuras 53 e 54: Ed encontra Nadine desacordada; Ed segura Nadine nos braços (*The Last Evening*).



SEGUNDA TEMPORADA (1991)

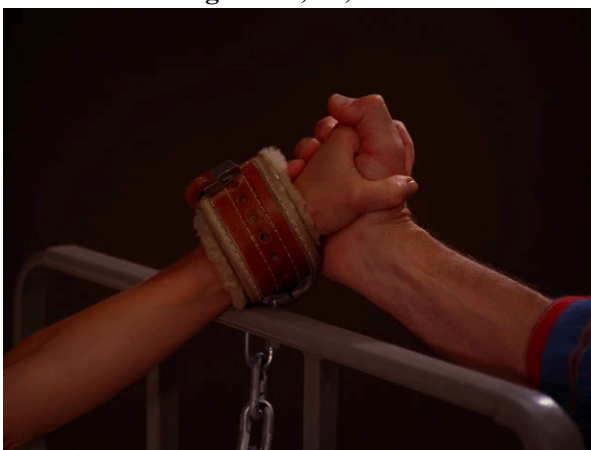
Nadine entra em coma após a tentativa de suicídio. No terceiro episódio (*The Man Behind the Glass*), ela está acorrentada a uma cama para evitar que se machuque. A imagem de Nadine acorrentada evoca a ideia de que pessoas com deficiência ou problemas psicológicos precisam ser controladas fisicamente, assim como ocorreu com Johnny. O Dr. Will Hayward (Warren Frost) explica que os níveis de adrenalina dela estão muito acima do normal e sugere que Ed cante para ela (32:07-33:00).

Figuras 55 e 56: Nadine acorrentada no hospital. Ed canta para Nadine (*The Man Behind the Glass*).



Seguindo o conselho médico, Ed se senta ao lado de Nadine e começa a cantar. Nadine sorri e se mexe na cama. De repente, ela começa a apertar a mão de Ed violentamente enquanto se levanta tremulando. Com uma demonstração de força descomunal, ela quebra as amarras e começa a bater palmas euforicamente, deixando Ed atônito (33:00-34:00). As cenas entre Ed e Nadine constantemente reforçam a necessidade de Ed cuidar de uma mulher deficiente instável que nunca é vista sem o tapa-olho preto, nem quando está no hospital.

Figura 57, 58, 59 e 60: Nadine no hospital (*The Man Behind the Glass*).



Recuperada do coma, Nadine está radiante e animada, mas há um problema: sua primeira preocupação não é com a recuperação, mas com a seleção de *cheerleader*³⁸ da escola, dizendo que, afinal, as pessoas só têm 18 anos uma vez na vida (34:00-35:09).

Figuras 61 e 62: Nadine desperta do coma; Ed e Nadine juntos (*The Man Behind the Glass*).



Com isso se inicia uma das tramas mais absurdas de *Twin Peaks*. Nadine acredita que ainda está no ensino médio e passa a agir como uma adolescente, apesar de sua idade. Além disso, ela agora possui uma força sobre-humana, conseguindo quebrar objetos e levantar pessoas com facilidade. Ela se transforma em um dos principais alívios cômicos da série por conta das situações absurdas derivadas de seu delírio e de sua força. A deficiência é um mero pretexto para o uso do tapa-olho, que remete às representações estereotipadas de piratas e serve apenas para construir uma caricatura. Apesar de perder a memória, ela não faz qualquer alusão ao olho ou ao tapa-olho, mesmo esquecendo de estar casada com Ed, o causador do acidente.

Figuras 63 e 64: Nadine saltitante, cantarolando pela sala (*The Orchid's Curse*, 19:36).
Nadine segura uma porta que arrancou (*The Orchid's Curse*, 20:00).



³⁸ Líder de torcida.

No episódio 12 da segunda temporada (*Dispute Between Brothers*), Nadine pergunta a Ed durante um velório se ele consegue ver suas roupas íntimas refletidas em seus sapatos. Ed, desconcertado, garante que não, mas Nadine insiste em conseguir ver o reflexo das roupas íntimas. Ela explica que estava preocupada que os garotos olhassem para seus sapatos para ver sua calcinha. Ed e Donna Hayward (Lara Flynn Boyle) trocam olhares perplexos (08:53-09:28). Embora diversos personagens de *Twin Peaks* tenham falhas morais, inclusive Donna e Ed, Nadine é constantemente julgada pelos demais. A série valida o julgamento ao transformar as cenas em absurdos cômicos.

Figuras 65 e 66: Nadine questiona Ed; Ed observa os sapatos de Nadine (*Dispute Between Brothers*).



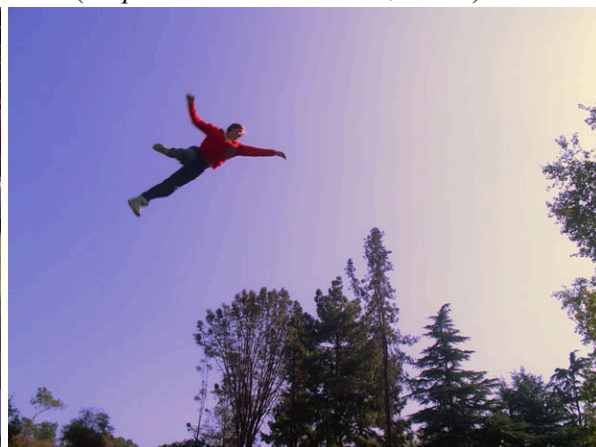
Figuras 67 e 68: Donna olha para Ed preocupada; Ed retribui o olhar (*Dispute Between Brothers*).



Determinada a se tornar *cheerleader*, Nadine participa das seletivas e impressiona a todos com suas habilidades acrobáticas e força sobre-humana. Ela segura e arremessa um garoto da escola a uma distância absurda. A sua força e as suas acrobacias funcionam como um escapismo, uma solução para a mulher deficiente e transtornada de antes: agora ela é uma super-heroína capaz de tudo. Ela finalmente consegue socializar e sair de casa, frequentando ambientes sem a companhia de Ed.

Figura 69: Nadine realiza saltos durante a seleção de *cheerleaders* (*Dispute Between Brothers*, 33:46).

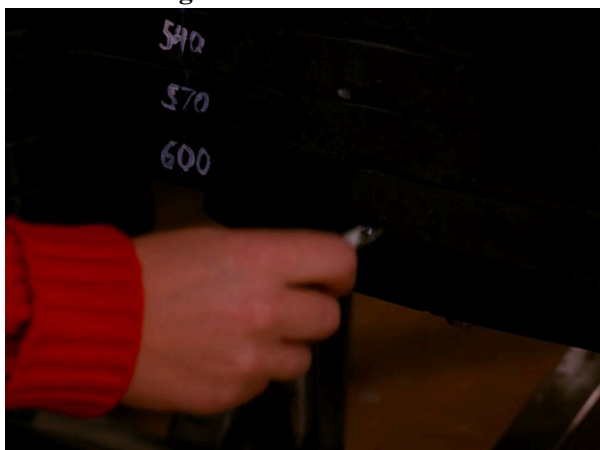
Figura 70: Estudante arremessado por Nadine (*Dispute Between Brothers*, 33:58).



Vivendo sua nova realidade, Nadine desenvolve uma paixão por Mike Nelson (Gary Hershberger), um popular estudante da escola. No episódio 11 (*Masked Ball*), ela tenta chamar a atenção dele na academia, levantando uma quantidade absurda de peso. O treinador da equipe de luta, da qual Mike participa, fica impressionado com Nadine e, para a surpresa de todos, a convida para a equipe (19:11-20:23).

Figura 71: Nadine coloca o marcador de peso no aparelho da academia (*Masked Ball*, 19:31).

Figura 72: Nadine conversa com Mike Nelson (33:58) (*Masked Ball*, 20:14).



Ed vê essa situação como uma oportunidade para reacender seu romance com Norma, cujo marido, Hank (Chris Mulkey), está preso. No episódio 15 (*Slaves and Masters*), Nadine entra no quarto e surpreende Ed e Norma juntos na cama. Ela se deita ao lado deles e reclama sobre sua desqualificação de um torneio. Com um sorriso despreocupado, ela diz aceitar o relacionamento dos dois, pois isso significa que ela não precisa se sentir culpada pelo seu relacionamento com Mike.

Figura 73: Nadine, Ed e Norma (*Slaves and Masters*, 16:28).



No episódio 16 (*The Condemned Woman*), Nadine revela que ela e Mike estão apaixonados e menciona uma “noite mágica” que os dois tiveram durante uma viagem da equipe de luta. Ela então anuncia que está se separando de Ed. Pouco depois, no episódio 17 (*Wounds and Scars*), descobrimos que Nadine e Mike estão realmente em um relacionamento. O casal tenta alugar um quarto no hotel *Great Northern* com os nomes de Sr. e Sra. Hinkman, mas Mike é reconhecido por uma garota da escola. Mesmo de óculos escuros, ela ainda usa o tapa-olho característico.

Figuras 74 e 75: Mike e Nadine no *Great Northern*; Garota reconhece Mike (*Wounds and Scars*, 34:36).



Depois de tantas reviravoltas, Nadine enfrenta um ponto de virada no episódio 21 (*The Night of the Decision*). Durante uma grande comoção no bar *Roadhouse*, ela é atingida na cabeça por uma bolsa pesada e desmaia.

Figuras 76 e 77: Nadine é atingida na cabeça por uma bolsa (*The Night of the Decision*, 43:57).



No episódio final da segunda temporada (*Beyond Life and Death*), Nadine está em casa ao lado de Mike, ambos se recuperando dos ferimentos causados na comoção do bar. Os dois recebem cuidados do Dr. Will Hayward.

Figura 78: Nadine em sua casa (*Beyond Life and Death*, 09:11).

Figura 79: Nadine pergunta onde estão suas cortinas (*Beyond Life and Death*, 11:04).



Sentindo-se abalado, Mike compartilha uma epifania: o caos no bar o fez perceber o quanto realmente ama Nadine. Ele tenta beijá-la, mas ela não o reconhece. A pancada na cabeça trouxe de volta suas memórias, desfazendo o delírio juvenil. Num instante de pânico, ela se levanta e começa a gritar pela casa: “Onde estão minhas cortinas?! Onde estão minhas cortinas?!”. Ed a segura e pergunta quantos anos ela tem, ao que ela responde: “Trinta e cinco, estúpido!”. Mike pede desculpas para Ed por ter deixado a situação sair do controle.

TERCEIRA TEMPORADA

Figura 80: Nadine em sua loja e escritório (*Case Files*, 44:39).



Vinte e cinco anos depois, reencontramos Nadine na terceira temporada. No episódio 5 (*Case Files*), ela aparece sentada em seu escritório, assistindo a um programa apresentado pelo Dr. Jacoby, agora autointitulado Dr. “Amp”, um guru conspiracionista. Nadine se tornou uma seguidora fiel e, enquanto assiste, bebe um dos *shakes* proteicos vendidos por ele.

Figura 81: Nadine assiste ao Dr. Amp (*Case Files*, 44:26).



No episódio 10 (*Laura is the One*), descobrimos que Nadine abriu uma loja de cortinas silenciosas, concretizando assim o seu sonho. Ela colocou na vitrine da loja uma das

pás douradas vendidas pelo “Dr. Amp”, cujo lema é “cave-se para fora da merda”. A cena mostra que ela conseguiu independência, mas o foco ainda está na sua excentricidade e não em sua jornada. Sua vida ainda gira em torno das cortinas e agora ela está obcecada pelos programas do “Dr. Amp”.

Figura 82: Fachada da loja de Nadine (*Laura is the One*, 19:32).



Nadine faz sua última aparição no episódio 15 (*There's Some Fear in Letting Go*). Caminhando até o posto de gasolina de “Big” Ed Hurley, ela o surpreende por ter ido a pé. Nadine diz que sempre amou Ed, mas que foi uma tola. Admite ter sido um peso para ele, que renunciou a uma vida com Norma para ficar com ela. Agora, diz que Ed finalmente pode ser livre e ficar com Norma. Com a pá dourada apoiada nos ombros, ela se despede e vai embora. Embora a cena demonstre uma pessoa com mais autonomia e lucidez, essa mudança ocorre por influência de um guru conspiracionista, o que sugere que sua capacidade de tomada de decisões ainda é questionável.

Figura 83: Nadine caminha até o posto de gasolina (*There's Some Fear in Letting Go*, 02:16).



Figura 84: Ed conversa com Nadine (*There's Some Fear in Letting Go*, 02:53).



ANÁLISE DE NADINE

Nadine aparece durante cerca de 39 minutos ao longo da série e ela quase sempre divide a tela com Ed. A deficiência física de Nadine – a perda de um olho – é frequentemente usada para reforçar seu caráter excêntrico e exagerado. A série constrói sua personalidade como o estereótipo de uma mulher neurótica e emocionalmente instável, transformando sua deficiência em mais um traço de sua excentricidade ao invés de um aspecto de sua identidade.

Desde o início, Nadine é retratada como impulsiva, obcecada e agressiva, tanto física quanto emocionalmente. Seu relacionamento com Ed é marcado pelo ressentimento velado. Nadine não é apenas excêntrica, ela é um problema para Ed.

Mesmo antes do coma, Nadine já era representada como alguém com dificuldade de interação social, assim como Johnny Horne. Sua presença desperta olhares de surpresa nos outros personagens, que frequentemente não sabem como reagir ao seu comportamento. A câmera busca as suas reações faciais como instrumento cômico.

A série mostra como ela é dependente emocionalmente e financeiramente do marido, tanto por ser mulher, como por ser deficiente. O fracasso de sua patente das cortinas silenciosas expõe sua vulnerabilidade, pois o projeto representava sua esperança de transformação. Quando é rejeitada, Nadine não vê outra saída senão o suicídio. O que poderia ser um aprofundamento de sua dor se torna uma cena que reforça seu caráter exagerado.

Após a sua recuperação do coma, Nadine adentra um delírio juvenil e ganha um aparente superpoder. Isso reforça a ideia de que sua identidade original era um fardo, algo do qual ela precisava escapar. A força sobrenatural a afasta ainda mais da realidade, de forma que ela se torna quase um personagem de desenho animado, capaz de esmagar objetos sem perceber e de derrotar homens adultos com um único soco. Suas cenas remetem à comédia física e ao gênero pastelão do cinema mudo, evocando figuras como Chaplin e Buster Keaton. O superpoder parece surgir como uma solução para sua inclusão social, pois é através dele que ela se torna mais participativa, mesmo que ainda julgada pelos demais.

O delírio juvenil de Nadine também intensifica sua sexualidade. O fato de um garoto do ensino médio (de idade desconhecida) se envolver com uma mulher de 35 anos reforça o seu caráter bizarro. A relação é construída de forma exagerada e caricatural. Mike está inicialmente apavorado com a atenção de Nadine, mas acaba cedendo a um relacionamento que se resume a um fetiche por sua força sobre-humana, visto que ele pouco se abala após descobrir que ela não o reconhece mais.

Quando Nadine finalmente recupera sua memória após ser atingida na cabeça, a sua existência é imediatamente reduzida à sua obsessão pelas cortinas. Isso reforça sua posição na série como um alívio cômico, uma personagem cuja complexidade nunca é realmente explorada. A visão monocular parece se estender à perspectiva adotada para a personagem: um foco, um objetivo, uma dimensão.

Na terceira temporada vemos Nadine como dona de uma loja de cortinas silenciosas. Ela realizou seu sonho, revelando que seu projeto não era tão inconcebível quanto parecia. Nadine se torna seguidora do “Dr. Amp”, o excêntrico ex-psiquiatra que agora vende teorias da conspiração e pás douradas como símbolo de “libertação”. É por meio do guru que ela finalmente percebe o fracasso de seu relacionamento com Ed.

Quando Nadine caminha até o posto de gasolina de Ed e o libera para ficar com Norma, ela parece demonstrar uma lucidez nunca vista antes. Pela primeira vez, Nadine é movida por uma decisão racional e sensata. Ela finalmente “se cavou para fora da merda”. O problema, porém, é que essa decisão é fruto da influência de um guru conspiracionista, de modo que Ed duvida da determinação da esposa.

Além disso, esse momento de libertação vem tarde. A série a representa como um ser cômico por anos, apenas para lhe conceder um pequeno momento de clareza no final. Essa redenção não apaga o fato de que Nadine foi menos uma pessoa e mais um atalho para riso fácil. Sua trama reforça a ideia de que a deficiência a transformou em um fardo para Ed. No momento em que ela acredita ser uma adolescente e ganha superpoderes, sua vida se torna mais vibrante. Quando retorna à realidade, ela simplesmente volta a ser a mesma Nadine unidimensional.

Nadine Hurley é uma personagem reduzida a estereótipos que reforçam sua condição como “a mulher louca e inconveniente”. Ela passa por um ciclo de negação, fuga da realidade e finalmente aceitação. Sua jornada é trágica e cômica, mas sempre marcada pelo isolamento e pela dificuldade de se encaixar no mundo ao seu redor.

A trajetória de Nadine exemplifica uma representação problemática tanto de pessoas com deficiência como de mulheres. Sua deficiência não é tratada como um atributo de sua identidade, mas como um estigma que a torna um problema para o marido, um incômodo para os vizinhos e uma atração cômica para o espectador.

NADINE, O MONSTRO?

Nadine Hurley pode ser analisada à luz das teses de Jeffrey Jerome Cohen em *A Cultura dos Monstros: Sete Teses* (2000, p. 23-60).

Tese I: O corpo do monstro é um corpo cultural

A força sobrehumana e a transformação em uma adolescente no corpo de uma mulher tornam Nadine uma bifurcação na estrada, sem saber que caminho ela seguirá. Ela existe em um espaço entre infância e maturidade, entre humano e sobrehumano. Esse deslocamento reforça sua posição como um “monstro” – alguém que não se encaixa e que desafia as normas culturais ao seu redor.

Tese II: O monstro sempre escapa

A ameaça do monstro é “sua propensão a mudar” (Cohen, 2000, p. 28). Nadine está em constante mudança, de mulher para adolescente e de adolescente para mulher. Seu humor é também variável, tornando-a uma ameaça para si e para os outros. Como um monstro, ela deixa um rastro de destruição, quebrando portas e arremessando pessoas.

Ela tenta o suicídio e renasce como uma adolescente com superpoderes, quase como um morto que renasce como vampiro. Quando começamos a aceitar essa nova versão, ela retorna à sua antiga identidade após um golpe na cabeça. Ela está sempre escapando para um local distinto, exatamente como um monstro que nunca se deixa capturar.

Tese III: O monstro é o arauto da crise de categorias

Os monstros são “híbridos que perturbam, híbridos cujos corpos externamente incoerentes resistem a tentativas para incluí-los em qualquer estruturação sistemática” (*Ibid.*, p. 30). Nadine desafia categorizações fixas, tornando-se um símbolo da instabilidade. Ela é simultaneamente adulta e adolescente, forte e vulnerável, trágica e cômica. Essa ambiguidade a coloca em um espaço de transgressão, onde sua própria existência questiona o pensamento binário.

Tese IV: O monstro mora nos portões da diferença

O corpo do monstro representa a alteridade. “O processo pelo qual a **exageração** da diferença cultural se transforma em aberração monstruosa é bastante familiar” (*Ibid.*, p. 33). Nadine não faz parte da trama principal da série e está sempre nos limites da história,

surgindo em momentos que pouco afetam o enredo central. Ela está nos portões da diferença, habitando a borda da narrativa como os monstros clássicos que vivem às margens da sociedade. Ela é o excesso – excessivamente forte, excessivamente emocional, excessivamente desorientada. Seu corpo e mente extrapolam os limites do que é considerado normal.

Tese V: O monstro policia as fronteiras do possível

Se os monstros servem para delimitar o que é aceitável dentro de uma cultura, Nadine é o que a cidade considera fora da norma. Enquanto os outros personagens da série, mesmo os excêntricos, conseguem desempenhar algum papel funcional dentro da sociedade, Nadine, assim como Johnny, está sempre fora de sintonia com o mundo ao seu redor. Ela não pode ser uma esposa convencional para Ed, não pode ser uma empresária bem-sucedida, não pode ser uma estudante de verdade. Ela existe como um lembrete das fronteiras que a sociedade impõe.

Tese VI: O medo do monstro é realmente uma espécie de desejo

Os monstros fascinam tanto quanto assustam, pois encarnam desejos reprimidos. Nadine, com sua força descomunal e sua falta de limites, representa uma forma de liberdade que outros personagens não podem ter. Enquanto os habitantes de *Twin Peaks* tentam manter uma fachada de normalidade, Nadine não possui filtros.

Sua liberdade é também sexual. Nadine se envolve em um romance adolescente, quebrando os tabus e se rendendo ao desejo sexual. No entanto, a série não permite que essa liberdade dure. Assim como outros monstros, Nadine deve ser contida, primeiro por meio da pancada que traz de volta sua memória e depois por meio de sua aceitação na terceira temporada.

Tese VII: O monstro está situado no limiar... do tornar-se

Os monstros carregam um conhecimento humano, nós os criamos para nos conhecermos. Eles sempre retornam. Cada vez que Nadine se transforma, ela faz com que os personagens à sua volta tenham que se readaptar: Ed, Mike, Norma. O relacionamento entre eles está sempre em processo de reinterpretação.

CONCLUSÃO

Nadine se enquadra em 7 das 7 teses de Cohen. Sua representação tem como ponto fundamental sua deficiência. O fato de ela ser uma mulher também é importante, mas a sua

relação de dependência com Ed foi construída a partir da deficiência, fazendo com que ele se sentisse obrigado a cuidar dela. O sempre presente tapa-olho é uma lembrança constante do seu acidente. É um elemento indissociável de seu personagem e de sua representação monstruosa. Além de ser apresentado o estereótipo de “mulher neurótica”, a representação de Nadine como pessoa com deficiência pode ser entendida como monstruosa.

7 – CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo principal analisar a representação da pessoa com deficiência como monstro no audiovisual. A partir de conceitos fundamentais, como estereótipo, estigma, representação e deficiência, buscamos investigar como o monstro se relaciona com o corpo e com a deficiência, explorando como essa associação é construída e reproduzida ao longo do tempo. A análise não se limitou à definição clássica do monstro como uma entidade sobrenatural, mas procurou compreender como ele é também uma construção simbólica que reflete medos sociais e culturais. Foram examinados exemplos de deficiência no audiovisual, tendo como foco obras contemporâneas. A representação do monstro em *Twin Peaks* foi analisada à luz da teoria de Jeffrey Jerome Cohen, especificamente em sua obra *A Cultura dos Monstros: Sete Teses*, que oferece uma análise dos monstros como construções culturais.

As dificuldades enfrentadas pelas pessoas com deficiência não existem exclusivamente por conta de suas delimitações físicas ou mentais. A sociedade é responsável pela estigmatização dessas pessoas, criando barreiras adicionais para sua plena participação social. O estigma é construído a partir de um conjunto de crenças e ideias adquirido culturalmente, sendo transmitido por meio de narrativas e representações sociais. O audiovisual integra essa construção, difundindo representações estereotipadas e preconceituosas.

Uma dessas representações é a da pessoa com deficiência como monstro, utilizando suas deficiências físicas e mentais para a construção de um personagem “anormal”, de forma a torná-lo ameaçador, instável ou perigoso.

Representar as pessoas com deficiência como monstros e vilões se mostrou mais prático do que construir tais personagens a partir de uma pessoa sem deficiência, com um corpo e um comportamento dentro da norma. Em muitas obras, a deficiência se tornou um atalho para a crueldade, a maldade e a perversidade. Desde cicatrizes no rosto a tapa-olhos, pernas-de-pau e transtornos psicológicos, vários monstros e vilões são pessoas com deficiência, deformadas, obesas, carecas ou pálidas.

Entretanto, existem casos de humanização da deficiência, como em *A Baleia*, que trata a deficiência com sensibilidade. O filme foca nos relacionamentos e nas emoções do personagem, mostrando suas dificuldades sem reduzir sua identidade à sua condição física.

Embora o corpo do personagem seja visto como monstruoso, a narrativa vai além da deficiência, mostrando a complexidade do personagem.

Em *Twin Peaks*, vimos dois exemplos de personagens que fogem aos estereótipos de monstros, mas ainda assim são retratados de maneira monstruosa. Não são vilões, mas representam ameaças para si mesmos, para os outros e para o ambiente ao redor. Esses personagens são fundamentais para a construção do universo da série, contrastando com a normalidade dos outros personagens e enfatizando a natureza absurda e surreal da obra.

Essas análises nos levam à reflexão sobre como é possível promover representações mais inclusivas e respeitadas no audiovisual. A separação entre deficiência e monstruosidade é essencial para desconstruir estereótipos e estigmas, ajudando a criar uma sociedade mais justa, em que a deficiência não seja vista como algo a ser estranhado, mas como uma parte integrante da diversidade humana, como um estilo de vida.

Ainda existe muito a ser explorado no universo da deficiência e da monstruosidade. O tema da deficiência ainda é pouco explorado, especialmente em língua portuguesa. A partir desse resultado, surgem os seguintes questionamentos: Como desconstruir o monstro para promover a diversidade? E mais importante ainda: como podemos criar narrativas de terror e horror sem recorrer à figura tradicional do monstro?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Marcio Alves de. **A pessoa com deficiência e suas representações no cinema brasileiro**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Comunicação) - Faculdade de Comunicação Social. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2008. Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UERJ_2fc9000004de5359c355aa834f39da25>.

ALMEIDA, Cleusa Albília de. **Transmídiação : processo de reconstrução de sentidos da saga Crepúsculo nas culturas juvenis**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea) - Instituto de Linguagens. Universidade de Mato Grosso, 2012. Disponível em: <https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFMT_b11c86fdf6247541b954195260588f6f>.

BITENCOURT, Luciano; FARINA, Erich; ZANONI, Ana Paula. **A lógica aristotélica**. Revista Pandora Brasil. Nº 75, 2016. Disponível em: <https://revistapandorabrasil.com/revista_pandora/edicao75.htm>.

BOCK, Ana M. Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo da psicologia**. São Paulo: Saraiva, 2008.

BRETON, André. **Manifesto surrealista**. Tradução de Alexandre Linhares. 1924. Disponível em: <<https://www.marxists.org/portugues/breton/1924/mes/surrealista.htm>>.

CASTRO, Gustavo de (org.). **Mídia e imaginário**. São Paulo: Annablume, 2012.

CASTRO, Maria da Paz *et al.* **Diversidade e discriminação**. São Paulo: Vlado Educação, 2019.

CHION, Michel. **O roteiro de cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

COHEN, Jeffrey Jerome. **A cultura dos monstros: sete teses**. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). *Pedagogia dos Monstros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

Convenção sobre os direitos das pessoas com deficiência. Brasília: Ministério da Justiça e da Cidadania, 2016. Disponível em: <<https://www.mds.gov.br/webarquivos/Oficina%20PCF/JUSTI%C3%87A%20E%20CIDADANIA/convencao-e-lbi-pdf.pdf>>.

CUNHA, Maria Clementina Pereira. **Hospício a céu aberto**. *Revista de História*. Rio de Janeiro, ano 1, n.2, p. 27-31, 2005.

DINIZ, Debora. **O que é deficiência**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DUNKER, Christian Ingo Lenz; NETO, Fuad Kyrillos. **Depois do holocausto: efeitos colaterais do hospital colônia em barbacena**. Psicologia em Revista. Belo Horizonte, vol. 23 no. 3, 2017. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S1677-11682017000300011&script=sci_arttext>.

- ECO, Umberto. **Tratado de semiótica general**. Barcelona: Lumen, 2000.
- FELDMAN, Robert S. **Introdução à psicologia**. 10ª ed. Porto Alegre: AMGH, 2015.
- FOUCAULT, Michel. **História da loucura**. São Paulo: Perspectiva, 1978.
- FREUD, Sigmund *et al.* **O infamiliar [das unheimliche]**. Edição comemorativa bilingue. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.
- FROST, Mark. **Twin Peaks: the final dossier**. 1ª ed. Flatiron books, 2017.
- GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada [ebook]**. 4ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019.
- JUNG, Carl G. *et al.* **O homem e seus símbolos**. 2ª ed. especial. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.
- JUNIOR, Carlos Augusto Peixoto. **Sobre corpos e monstros: algumas reflexões contemporâneas a partir da filosofia da diferença**. *Psicologia em Estudo*. Maringá, v. 15, n. 1, p 179-187, jan/mar. 2010.
- LUNARDI, Ma. Emy Francielli; SECCO, Erik. **A eugenia nazista e as pessoas com deficiência**. 5º *Simpósio de Integração Científica e Tecnológica do Sul Catarinense, SICT Sul*. Araranguá, 2016. Disponível em: <<http://www.criciuma.ifsc.edu.br/sict-sul>>
- LYNCH, David. **Em águas profundas: criatividade e meditação**. Tradução de Márcia Frasão. Rio de Janeiro: Gryphus, 2008.
- MOORE, Keith L.; PERSAUD, T. V. N. **Embriologia Clínica**. 8ª Ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
- MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX**. 9ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- NORDEN, Martin F. **The cinema of isolation: a history of physical disability in the movies**. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 1994.
- NUNES, Luiza da Conceição. **A humanização do imaginário do vampiro no cinema: uma análise de Nosferatu (Nosferatu, 1922), Drácula (Drácula de Bram Stoker, 1992) e Edward (Crepúsculo, 2008)**. Monografia (Jornalismo: Bacharelado) - Departamento de Ciências da Comunicação, Universidade Federal de Santa Maria, 2024. Disponível em: <<https://repositorio.ufsm.br/handle/1/32269>>.
- O'CONNOR, Tom. **Disability and David Lynch's 'disabled' body of work**. In: *Disability Studies Quarterly*, v. 22, n. 1, p. 5-21, 2002. Disponível em: <<https://dsq-sds.org/index.php/dsq/article/view/331/410>>.
- PALATUCCI, Giovanna C. A; SANZ, Cláudia Linhares; VIDAL, Fátima. **Cinema moderno e a imagem da pessoa com deficiência, uma breve linha do tempo**. Intercom, 2024. Disponível em:

<<https://sistemas.intercom.org.br/pdf/submissao/regional/15/1916/04182024095515662118339159f.pdf>>.

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PERON, Paula Regina. **A trágica história do Hospital Psiquiátrico Colônia**. *Psicologia Revista*. São Paulo, volume 22, n.2, p. 261-267, 2013. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/psicorevista/article/view/17993>>

SANTOS, Natália de França. **O infanticídio indígena no Brasil: o universalismo dos direitos humanos em face do relativismo cultural**. *Derecho y Cambio Social*. Perú, ano 8, nº. 25, 2011.

SILVA, Verônica Guimarães Brandão da. **Estética da monstruosidade: o imaginário e a teratogenia contemporânea**. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação. Universidade de Brasília, 2013. Disponível em: <<http://www.realp.unb.br/jspui/handle/10482/12933>>.

SOUZA, Vanderlei Sebastião de. **Eugenia, racismo científico e antirracismo no Brasil: debates sobre ciência, raça e imigração no movimento eugênico brasileiro (1920-1930)**. *Revista Brasileira de História*. São Paulo, v. 42, nº 89, 2022. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/1806-93472022v42n89-06>>.

TAVARES, Mirian. **Do surrealismo em David Lynch**. *ARS*, São Paulo, ano 7, n. 14, p. 98-111, 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ars/a/CsLpvjpVVnf6GCpJjQjLznB>>.

WARD, O Conor. **John Langdon Down: the man and the message**. *Down Syndrome Research and Practice*. Inglaterra: Vol. 6, no. 1, p.19-24, 1999. Disponível em: <<https://www.down-syndrome.org/en-us/library/research-practice/>>.

XAVIER, Ismail. **O olhar e a cena**. São Paulo: Cosac e Naify, 2003.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS - ONLINE

BEAN, Travis. **Box Office: The 25 Highest-Grossing Movies Ever Directed By Women**. *Forbes*, 9 mai. 2020. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/travisbean/2020/05/09/box-office-the-25-highest-grossing-movies-ever-directed-by-women/>>.

BERO, Tayo. **The global backlash against The Little Mermaid proves why we needed a Black Ariel**. *The Guardian*, 9 jun. 2023. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2023/jun/09/the-little-mermaid-global-backlash-black-ariel>>. Acesso em: 20 jan. 2025.

EARL, William. **‘Nosferatu’ Director Robert Eggers Breaks Down the Erotic Vampire Scenes, Creating an All-Time Scary Villain and the ‘Demented’ Bloody Moment He Had to Cut.** Variety, 25 dez. 2024. Disponível em: <<https://variety.com/2024/film/news/nosferatu-sex-scenes-vampire-director-breaks-down-1236246641/>>. Acesso em: 04 jan. 2025.

HARPER, Douglas. **Online Etymology Dictionary.** Disponível em: <<https://www.etymonline.com/>>. Acesso em: 18 jan. 2025.

REFERENCIAS FÍLMICAS

FILMES

A BALEIA. Direção: Darren Aronofsky. Estados Unidos: A24, Protozoa Pictures, 2022 (117 min).

A HORA DO PESADELO. Direção: Wes Craven. Estados Unidos: New Line Cinema, Media Home Entertainment, Smart Egg Pictures, 1984 (91 min).

A PEQUENA SEREIA. Direção: Ron Clements, John Musker. Estados Unidos: Walt Disney, 1989 (83 min).

A PEQUENA SEREIA. Direção: Rob Marshall. Estados Unidos: Walt Disney, Lucamar Productions, Marc Platt Productions, 2023 (135 min).

A SUBSTÂNCIA. Direção: Coralie Fargeat. Reino Unido, França: Working Title Films, A Good Story, Blacksmith, 2024 (141 min).

CÓDIGO PARA O INFERNO. Direção: Harold Becker. Estados Unidos: Universal Pictures, Imagine Entertainment, 1998 (111 min).

CREPÚSCULO. Direção: Catherine Hardwicke. Estados Unidos, Reino Unido: Summit, Temple Hill, Maverick Films, Imprint, Goldcrest Pictures, Twilight Productions: 2008 (122 min).

JOGO PERIGOSO. Direção: Mike Flanagan. Estados Unidos: Intrepid Pictures, 2017 (103 min).

NOSFERATU. Direção: Robert Eggers. Estados Unidos, Reino Unido, Hungria: Focus Features, Maiden Voyage Pictures, Studio 8, 2024 (132 min).

O FANTASMA DA ÓPERA. Direção: Rupert Julian, Lon Chaney, Ernst Laemmle. Estados Unidos: Universal Pictures, 1925 (93 min).

O HOMEM ELEFANTE. Direção: David Lynch. Estados Unidos, Reino Unido: Brooksfilms, 1980 (124 min).

O NASCIMENTO DE UMA NAÇÃO. Direção: David Griffith. Estados Unidos: David W. Griffith Corp., Epoch Producing Corporation, 1915 (195 min).

RAIN MAN. Direção: Barry Levinson. Estados Unidos: United Artists, The Guber-Peters Company, Star Partners II Ltd., 1988 (133 min).

SUPERMAN: O FILME. Direção: Richard Donner. Estados Unidos, Reino Unido, Suíça, Panamá: Dovemead Films, Film Export A.G., Warner Bros: 1978 (143 min).

THE AMPUTEE. Direção: David Lynch. Produção: David Lynch. Estados Unidos: 1974 (9 min).

VELUDO AZUL. Direção: David Lynch. Estados Unidos: De Laurentiis Entertainment Group (DEG), 1986 (120 min).

SÉRIES

PENNY DREADFUL. Criação: John Logan. Produção: Desert Wolf Production, Neal Street Productions. 27 episódios. Reino Unido, Estados Unidos: Showtime, 2014-2016.

PINGUIM. Criação: Lauren LeFranc. Produção: 6th & Idaho Productions, Chapel Place Productions, DC Entertainment. 8 episódios. Estados Unidos: HBO, 2024.

TWIN PEAKS. Criação: Mark Frost e David Lynch. Direção: vários. Produção: Lynch/Frost Productions. 30 episódios. Estados Unidos: ABC, 1990-1991.

TWIN PEAKS (temporada 3 ou O Retorno). Criação: Mark Frost e David Lynch. Direção: David Lynch. 18 episódios. Estados Unidos: Showtime, 2017.