

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA - MÍDIAS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS
NÍVEL DOUTORADO

FLÓRA SIMON DA SILVA

**MONSTRUOSIDADES CONTEMPORÂNEAS EM *CASTLE ROCK*:
AUDIOVISUALIDADES MONSTRUOSAS NAS PLATAFORMAS E MÍDIAS
SOCIAIS**

São Leopoldo
2024

FLÓRA SIMON DA SILVA

MONSTRUOSIDADES CONTEMPORÂNEAS EM *CASTLE ROCK*:
AUDIOVISUALIDADES MONSTRUOSAS NAS PLATAFORMAS E MÍDIAS SOCIAIS

Tese de doutorado apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).

Orientador: Prof: Dr. Tiago Ricciardi Correa Lopes

São Leopoldo

2024

S568m Silva, Flóra Simon da.
Monstruosidades contemporâneas em *Castle Rock* :
audiovisualidades monstruosas nas plataformas e mídias
sociais / Flóra Simon da Silva. – 2024.
187 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos,
Programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação,
2024.
“Orientador: Prof. Dr. Tiago Ricciardi Correa Lopes”

1. Castle Rock. 2. Monstruosidades. 3. Plataformas. 4.
Tecnocultura. 5. King, Stephen, 1947-. I. Título.

CDU 659.3

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecária: Silvana Dornelles Studzinski – CRB 10/2524)

FLÓRA SIMON DA SILVA

**MONSTRUOSIDADES CONTEMPORÂNEAS EM CASTLE ROCK:
AUDIOVISUALIDADES MONSTRUOSAS NAS PLATAFORMAS E
MÍDIAS SOCIAIS**

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

APROVADA EM 4 DE OUTUBRO de 2024.

BANCA EXAMINADORA

**PROF. DR. MICHAEL ABRANTES KERR - UFPEL
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. NIKELEN WITTER - UFSM
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. ANA PAULA DA ROSA - UFRGS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. JOÃO RICARDO BITTENCOURT (UNISINOS)
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. TIAGO RICCIARDI CORREA LOPES – ORIENTADOR
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**



O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Aos meus filhos, Agatha e Heitor

Agradecimentos

A conclusão desta tese representa um marco significativo em minha trajetória acadêmica e profissional, e muitas pessoas contribuíram direta ou indiretamente para que este sonho se tornasse realidade. Gostaria de expressar minha profunda gratidão a todos que me apoiaram ao longo deste caminho.

Primeiramente, agradeço à Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS) por proporcionar um ambiente acadêmico rico e estimulante, onde pude desenvolver minhas pesquisas e expandir meus conhecimentos. Agradeço, igualmente, à CAPES pelo apoio financeiro e pela confiança em meu potencial, sem o qual a realização deste trabalho seria impossível.

Ao meu orientador, Dr. Tiago Ricciardi Correa Lopes, dedico um agradecimento especial. Sua orientação precisa, seu conhecimento vasto e sua paciência foram fundamentais para a concretização desta tese. Obrigada por acreditar em meu trabalho e por me guiar com tanto zelo e dedicação.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, minha sincera gratidão pela dedicação e pelo empenho em proporcionar um ensino de excelência. Em especial, agradeço aos professores da Linha de Mídias e Processos Audiovisuais: Dr. Gustavo Daudt Fischer, Dra. Sonia Montañó, que esteve comigo nos meus primeiros passos rumo às incríveis descobertas e que incentivou meu percurso na Linha, Dra. Suzana Kilpp e Dr. João Bittencourt, que foram fontes inesgotáveis de inspiração e conhecimento. Suas aulas e orientações foram cruciais para o desenvolvimento deste estudo. Também agradeço pelas conversas mais do que essenciais com a colega de Linha, agora Dra. Camila de Ávila.

Agradeço imensamente ao meu marido, Vanderson Lima, pelo apoio incondicional, paciência e compreensão ao longo de todo o processo. Sua presença constante e encorajamento foram essenciais para que eu mantivesse o foco e a determinação necessários.

Por fim, mas não menos importante, dedico este trabalho à minha filha, Agatha, e ao meu filho, Heitor. Vocês são a minha maior fonte de inspiração e força. Cada sorriso, cada abraço e cada momento ao lado de vocês me motivaram a seguir em frente, mesmo nos momentos mais desafiadores. Esta conquista é tão minha quanto de vocês.

A todos, meu muito obrigado.

RESUMO

Esta tese investiga como movimentos tecnoculturais entre plataformas, mídias sociais e usuários atualizam as monstrosidades audiovisuais em suas materialidades, tomando a série *Castle Rock* de Stephen King e J.J. Abrams como corpus da pesquisa. A análise inicial da série revela que suas monstrosidades se atualizam em outras materialidades digitais, transcendendo os limites da narrativa original. Dessa forma, a pesquisa visa compreender fenômenos comunicacionais, destacando a importância de olhar as particularidades que revelam aspectos macro desses fenômenos. Propõe, portanto, uma análise que ultrapassa a especificidade do produto audiovisual para entender processos midiáticos mais amplos, conectando micro e macrofenômenos na construção social coletiva a partir das técnicas e estéticas que se manifestam e se perpetuam em diferentes formatos e dispositivos, relacionando conceitos de memória, ações do usuário e imagem técnica. Observando como as monstrosidades presentes na narrativa da série se espalham para outros espaços digitais, utilizamos o conceito de dialética da imagem de Didi-Huberman (1998), a fim de entender como essas monstrosidades audiovisuais se manifestam nas comunicações via plataformas e mídias sociais, formando o que denominamos "audiovisualidades monstrosas". Para identificar o corpus da pesquisa, utilizamos a abordagem metodológica que envolve a flânerie e a cartografia. A flânerie, inspirada por Benjamin (2009) e aplicada no contexto digital, permitiu explorar plataformas de streaming como um *flâneur*, observando e sendo afetada pelas diversas representações de monstros em filmes e séries. Com base nesses movimentos metodológicos iniciais e na escolha do *corpus*, a pesquisa seguiu para outros espaços digitais a partir das coleções de sentidos monstrosos da série, voltando-se para as plataformas e mídias sociais onde encontramos aspectos monstrosos dialéticos à série, segundo a metodologia das molduras (KILPP, 2002), considerando suas implicações tecno-estéticas, sociais e políticas dentro da tecnocultura contemporânea. A investigação revelou que as plataformas digitais e mídias sociais são espaços onde essas monstrosidades se atualizam, refletindo aspectos sociais e políticos da tecnocultura de nossa época. Ao explorar as janelas virtuais, a pesquisa destacou como os monstros se manifestam através das plataformas e ações dos usuários, demonstrando sentidos dialéticos com as monstrosidades audiovisuais da série *Castle Rock*.

Palavras chave: Monstrosidades, Tecnocultura, Plataformas, Castle Rock, Stephen King

ABSTRACT

This thesis investigates how technocultural movements between platforms, social media, and users update audiovisual monstrosities in their materialities, using the series *Castle Rock* by Stephen King and J.J. Abrams as the research corpus. The initial analysis of the series reveals that its monstrosities are updated in other digital materialities, transcending the boundaries of the original narrative. Therefore, the research aims to understand communicational phenomena, highlighting the importance of examining the particularities that reveal macro aspects of these phenomena. It proposes an analysis that goes beyond the specificity of the audiovisual product to understand broader media processes, connecting micro and macro phenomena in the collective social construction through techniques and aesthetics that manifest and perpetuate in different formats and devices, relating concepts of memory, user actions, and technical images. By observing how the monstrosities present in the series' narrative spread to other digital spaces, we use Didi-Huberman's (1998) concept of the dialectics of the image to understand how these audiovisual monstrosities manifest in communications via platforms and social media, forming what we call "monstrous audiovisualities." To identify the research corpus, we employed a methodological approach that involves flânerie and cartography. Flânerie, inspired by Benjamin (2009) and applied in the digital context, allowed us to explore streaming platforms like a flâneur, observing and being affected by the various representations of monsters in films and series. Based on these initial methodological movements and the choice of the corpus, the research ventured into other digital spaces, following the collections of monstrous meanings from the series, focusing on platforms and social media where we found dialectical monstrous aspects related to the series, according to the frame methodology (KILPP, 2002), considering its techno-aesthetic, social, and political implications within contemporary technoculture. The investigation revealed that digital platforms and social media are spaces where these monstrosities are updated, reflecting social and political aspects of our era's technoculture. By exploring virtual windows, the research highlighted how monsters manifest through platforms and user actions, demonstrating dialectical meanings with the audiovisual monstrosities of the *Castle Rock* series.

Keywords: Monstrosities, Technoculture, Platforms, Castle Rock, Stephen King

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Bill Skarsgard em <i>Castle Rock</i>	29
Figura 2: Monstruosidades da luz e sombra em <i>Nosferatu (1922)</i>	40
Figura 3: Monstruosidades em <i>Dr Jekyll (1931)</i>	42
Figura 4: Nascimento do monstro em <i>Frankenstein (1930)</i>	43
Figura 5: Monstruosidades em <i>Tubarão (1975)</i>	44
Figura 6: <i>Vampiros de Almas</i> e o comunismo	48
Figura 7: “Eles têm que ser destruídos, todos eles!”	48
Figura 8: Ameaça vermelha.....	49
Figura 9: <i>Castle Rock</i> dentro do Prime Vídeo.....	64
Figura 10: Interface da série <i>Castle Rock</i>	65
Figura 11: Stephen King em <i>Castle Rock</i>	66
Figura 12: Monstruosidades acionadas pela interface da série <i>Castle Rock</i>	68
Figura 13: Kit e Pennywise	72
Figura 14: Organização das imagens de <i>Castle Rock</i> – Temporada 01	73
Figura 15: <i>Castle Rock</i> organizada em episódios 1, 2 e 3	74
Figura 16: Vinheta do primeiro episódio.....	81
Figura 17: Vinheta com imagens em destaque a partir do episódio 02.....	81
Figura 18: Vinheta quadro a quadro	82
Figura 19: <i>Castle Rock</i> em diferentes materialidades	84
Figura 20: Stephen King no IMDB	87
Figura 21: Shawshank como um personagem monstruoso de Stephen King.....	88
Figura 22: Sissy Spacek na vinheta	90
Figura 23: Sissy Spacek no X-Ray	90
Figura 24: Sissy Spacek no IMDB	91
Figura 25: <i>Carrie – a estranha</i> no IMDB	91
Figura 26: Sissy Spacek e <i>Carrie</i> na vinheta.....	92
Figura 27: Cujo.....	93
Figura 28: Derry em <i>Castle Rock</i>	94
Figura 29: <i>O Iluminado (1980)</i> na vinheta	95
Figura 30: Atualização de Jack Torrance em <i>Castle Rock</i>	96
Figura 31: Final da vinheta.....	97
Figura 32: Kid preso em uma jaula em Shawshank	98
Figura 33: Kid psicopata?.....	99
Figura 34: Henry e Kid.....	100
Figura 35: Rato na ratoeira	100
Figura 36: Outros personagens monstruosos.....	101
Figura 37: Quem é o Senhor das Moscas?	101
Figura 38: Kid: O Senhor das Moscas.....	102
Figura 39: Oferta dos olhos de monstro no Prime Vídeo	103
Figura 40: Olhos nos filmes de gênero Terror.....	104
Figura 41: Coleção Olhos de Kid em <i>Castle Rock</i>	105
Figura 42: Cena do assassinato no chuveiro em <i>Psicose (1960)</i>	106

Figura 43: Monstruosidades de Norman Bates em <i>Castle Rock</i>	107
Figura 44: Ruth Deaver é Norman Bates.....	107
Figura 45: Anunciação do monstro em <i>Nosferatu (1922)</i>	110
Figura 46: Ambiente <i>Nosferatu</i> em <i>Castle Rock (2018)</i>	111
Figura 47: Monstros através das janelas.....	112
Figura 48: Julgamento de Molly Strand	116
Figura 49: Molly Strand mata o pai de Henry	116
Figura 50: Personagens monstruosos da série	118
Figura 51: Territórios de significação dos Olhos de Kid.....	128
Figura 52: Territórios de significação dos Olhos e Janelas	128
Figura 53: Regras de acesso à câmara pelo Instagram	129
Figura 53: “Sobre” no <i>Instagram</i>	130
Figura 54: Territórios de significação do corpo monstruoso que observa	132
Figura 55: Compartilhamento de imagem pelo Story no <i>Facebook</i>	133
Figura 56: Janelas do Facebook para arquivos pessoais.....	133
Figura 54: Ferramenta comunidade no <i>Whatsapp</i>	135
Figura 57: Identificação visual no <i>Whatsapp</i>	136
Figura 58: Selfie no X	141
Figura 59: Conta suspensa do <i>tctwt</i> no X	145
Figura 60: DM como ponte para grupos extremistas	147
Figura 61: Guilherme Tauci no X.....	149
Figura 62: Tauci para outros usuários na mídia X	150
Figura 63: Massacre em escola.....	151
Figura 64: Códigos da subcomunidade <i>tctwt</i> no X	152
Figura 65: Contas privadas no X.....	153
Figura 66: Ferramenta de compartilhamento do <i>Youtube</i> para outras plataformas.....	157
Figura 67: Banco de dados do google sobre <i>Castle Rock</i> e Stephen King.....	159
Figura 68: Comentários sobre o vídeo feito por usuário da plataforma Youtube	159
Figura 69: Ethicidade Stephen King dentro e fora dos enquadramentos de <i>Castle Rock</i>	161
Figura 70: Vídeo considerado como <i>Fake News</i>	165
Figura 71: Descrição do vídeo feito pelo Tribuna.....	165
Figura 72: Comentários sobre o vídeo.....	166
Figura 73: Ambiente hospitalar e traje de proteção amarelo.....	167
Figura 74: Trajes especiais em <i>Epidemia (1995)</i> e <i>Contágio (2011)</i>	168

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Inventário da interface de <i>Castle Rock</i>	70
Quadro 2: Inventário da cidade Castle Rock.....	85

SUMÁRIO

1	DAS MONSTRUOSIDADES AUDIOVISUAIS ÀS AUDIOVISUALIDADES MONSTRUOSAS	12
1.1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS DA PESQUISA SOBRE O MONSTRO EM <i>CASTLE ROCK</i>	16
1.1.1	O estado da arte.....	21
1.1.2	O método intuitivo e a invenção do objeto.....	24
1.1.3	O <i>corpus</i> da pesquisa e a questão norteadora.....	26
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	34
2.1	AFETOS DO CORPO E DIALÉTICA DA IMAGEM	34
2.1.1	Origem: do mito às dialéticas do monstro	35
2.2	CONSTRUTOS AUDIOVISUAIS DE MONSTRO ÀS MONSTRUOSIDADES AUDIOVISUAIS	39
2.2.1	Monstros e monstruosidades.....	46
2.3	AUDIOVISUAL EM PLATAFORMAS DE <i>STREAMING</i>	54
2.3.1	Narrativas, interfaces, usuários e personagem em crise	56
3	PROPOSTA METODOLÓGICA	61
3.1	CARTOGRAFIA: MOVIMENTOS DA FLÂNERIE, INVENTÁRIO E DISSECAÇÕES NA SÉRIE <i>CASTLE ROCK</i>	61
3.1.1	Imagens críticas e fragmentos do monstro na interface de <i>Castle Rock</i>	63
3.1.2	Inventário como método de produção de sentido.....	67
3.1.3	Flânerie e dissecações durante os episódios.....	73
3.2	MOLDURAS MONSTRO: DAS ETHICIDADES MONSTRUOSAS NAS COLEÇÕES AOS SENTIDOS DIALÉTICOS DAS MONSTRUOSIDADES NOS ESPAÇOS DE MÍDIA	75
4	SENTIDOS MONSTRUOSOS EM CASTLE ROCK	78
4.1	A CRISE DO MONSTRO EM CASTLE ROCK.....	80
4.2	COLEÇÃO ESPAÇOS MONSTRUOSOS DE STEPHEN KING.....	87
4.3	COLEÇÃO OLHOS DE KID	98
4.4	COLEÇÃO JANELAS MONSTRUOSAS.....	110
4.5	COLEÇÃO MEMÓRIA DO MONSTRO CLICHÊ.....	114

5	MONSTRUOSIDADES DIALÉTICAS EM CASTLE ROCK: ETHICIDADES MONSTRUOSAS NAS PLATAFORMAS E MÍDIAS SOCIAIS	121
5.1	VIRTUALIDADES DOS CORPOS MONSTRUOSOS	123
5.1.1	Latência e memória - monstruosidades que transcendem corpos	126
5.2	CRISES IDENTITÁRIAS NAS PLATAFORMAS DO MEDO	142
5.2.1	Audiovisualidades monstruosas nas subcomunidades da mídia social X	145
5.3	POLÍTICA, PODER E A SOCIEDADE DO TECNOCOMPARTILHAMENTO	154
5.3.1	Narrativas disruptivas: do medo do comum de Stephen King às monstruosidades contemporâneas	158
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	172
	REFERÊNCIAS	181

1 DAS MONSTRUOSIDADES AUDIOVISUAIS ÀS AUDIOVISUALIDADES MONSTRUOSAS

Proponho nesta tese discutir como movimentos tecnoculturais entre plataformas, mídias sociais e usuários atualizam monstrosidades audiovisuais em suas materialidades. Esse fenômeno é observado a partir dos sentidos dialéticos das monstrosidades encontradas na narrativa seriada *Castle Rock* - produzida por Stephen King e J. J. Abrams, disponível no canal StarzPlay, no *streaming* Prime Vídeo - e o uso das plataformas e mídias sociais como meios de comunicação.

Durante a pesquisa, a série *Castle Rock*, inicialmente tomada como objeto da pesquisa, passou de “objeto analisado” a ponto de partida para a observação de outros “objetos”, isto é, outras materialidades cujos sentidos monstruosos encontra-se arraigados na série, mas que se espalham e se disseminam através de outros ambientes do meio digital, apontando para fora e para além de seus enquadramentos. Por óbvio, *Castle Rock* atualiza monstrosidades em sua materialidade audiovisual, no entanto, ao mesmo tempo, seus sentidos monstruosos adquirem outras camadas de significação, tornam-se dialéticos ao se espalharem em plataformas e mídias sociais.

Inicialmente, busquei definir o objeto da pesquisa partindo da proposta do monstro como um “construto tecnocultural”, conceito que será discutido durante a investigação, e segundo as propostas metodológicas consideradas à compreensão do objeto - da formulação da pergunta que norteia a pesquisa à percepção, escolha e análise do *corpus*, isto é, dos elementos materiais encontrados na série *Castle Rock*. Definido o objeto inicial, utilizei a flânerie de Walter Benjamin (2009), coletando rastros do monstro na série *Castle Rock*, para depois dissecar as imagens, conforme a pesquisadora Suzana Kilpp (2002) e formar coleções dos sentidos monstruosos da série. Durante a formação das coleções, passei a entender que as imagens da série levavam a pesquisa para outros espaços, sendo que os sentidos monstruosos dessas coleções passaram a ser atualizados em outras materialidades. Dessa forma, reuni os dados desses rastros em um inventário (ABREU, 2009), buscando compreender o quadro que se formava sobre a série e as dialéticas¹ das monstrosidades como qualidade audiovisual para

¹ Proponho olhar para as imagens a partir do pensamento dialético, conceito baseado em Didi-Huberman (1998), que olha para a imagem como a imagem da memória produzida a partir de uma situação anacrônica, ou seja, como um presente remanescente. Ela, sendo uma interpenetração crítica do passado no presente, é aquilo que produz a história de uma só vez, ou seja, a origem. Para a pesquisa, a origem entendida desse modo é produtiva como conceito metodológico para colocar em crise as imagens de monstro em *Castle Rock*, percebendo sentidos monstruosos em outros espaços e materialidades, para além de seus enquadramentos, em sentidos técnicos e estéticos na nossa tecnocultura contemporânea.

além dos seus enquadramentos. Assim, fui percebendo a potencialidade do conceito de dialética da imagem de Didi-Huberman (1998), quando passei a encontrar monstruosidades audiovisuais das coleções de sentido da série atualizadas na forma como nos comunicamos através das plataformas e mídias sociais, dentro de nossa tecnocultura contemporânea, o que defini na pesquisa como “audiovisualidades monstruosas”.

A proposta desta tese parte, de certa forma, da minha pesquisa de dissertação *Da origem do cinema à adaptação do gif: transformações entre a produção de Pulp Fiction e o reconhecimento em Confused Travolta*² observadas as adaptações das lógicas do cinema em outros suportes nos meios digitais, como o gif.

Um dos aspectos verificados na dissertação, a partir do gif *Confused Travolta*, é como o personagem anti-herói (Vincent Vega), descontextualizado do filme *Pulp Fiction (1994)* e recontextualizado em outros espaços, através do gif, se transforma em personagem próprio do contexto promovido pela circulação do gif: o personagem anti-herói e seu contexto como construtos do cinema são apropriados e ressignificados por atores sociais nos meios digitais.

Na medida em que as lógicas do cinema são atualizadas em outros formatos e suportes, outras questões relacionadas às produções audiovisuais emergem. Tais deslocamentos de perspectiva poderiam ser pensados também a partir das produções distribuídas em plataformas de *streaming* de filmes e séries, segundo as atualizações das narrativas e dos personagens dessas produções em outras materialidades (como as dos espaços de redes sociais, por exemplo). Assim, parti em busca de compreender a construção do monstro em narrativas seriadas disponíveis em plataformas de *streaming*, agora percebendo que o cinema é atualizado em outras lógicas, assim como personagens são apropriados e reinventados em outros ambientes. Ao vagarem para além dos enquadramentos de filmes e séries, se espalhando para outros espaços do meio digital, seus sentidos tornam-se dialéticos.

Posso justificar o caminho escolhido, dentre tantos outros, tendo em vista o aumento de produções de filmes e seriados, disponibilizadas através de plataformas de *streaming*, que desenvolvem a figura do personagem monstro, em gêneros específicos de Terror.³

² Dissertação de mestrado. Disponível em <http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/7133>

³ Dados coletados no site do IMDB em 2021 demonstraram que os longa metragens (filmes de gênero terror feitos para o cinema) contavam com 30.101 produções entre os séculos XX e XXI e as produções específicas para a TV e streaming contavam com 60.561 produções registradas no site (essa coleta de dados foi feita manualmente, segundo as informações de quantidade já anunciadas pelo próprio site). Ou seja, existiam mais produções para a TV e streaming na época do que para o cinema. Segundo essa coleta, o que percebi é que este elevado número de produções onde o monstro aparecia não dizia quantitativamente sobre o aumento do gênero de Terror, mas que a sua maioria não era produzida para cinema e sim narrativas seriadas produzidas para a TV e Streaming.

A figura do “monstro” revela uma estreita relação com o contexto histórico e social de cada época. Cada filme, à sua maneira, reflete nas figuras monstruosas as sombras da sociedade que o produziu, como vemos em filmes do início do XX, que adaptaram os personagens monstruosos da literatura gótica, como *Frankenstein* (1910). Essa versão de quinze minutos, produzida pela Edison Studios, reinventa a história de um dos monstros mais conhecidos da nossa cultura, eternizado por Mary Shelley em sua obra seminal de 1818 (PENNER e SCHNEIDER, 2017). Tais obras passaram a moldar o monstro na narrativa de acordo com os problemas histórico-sociais daquele contexto. Já em *Nosferatu* (1921), por exemplo, apesar de ser uma adaptação literária de *Drácula* de Bram Stoker (1897), apresenta o monstro associado à figura do burguês, visto que “para o alemão o lado demoníaco de um indivíduo comporta forçosamente um contraponto burguês” (EISNER, 2002, p. 80). No mundo ambíguo do cinema alemão daquela época, ninguém estava seguro de sua identidade. Em *Gabinete do Dr. Caligari* (1919), de Robert Wiene, por exemplo, Caligari é ao mesmo tempo um médico eminente e o charlatão da feira. Já em *A Morte Cansada* (1921) de Fritz Lang, a Morte é também um viajante à procura de um terreno à venda. Assim, tanto o cinema quanto a literatura alemã não raro buscavam apresentar tais criaturas imaginárias em estranhos escalões hierárquicos da sociedade daquela época. Essa dubiedade apresentada em obras expressionistas alemãs do início do século XX, refletia uma faceta sombria da burguesia da época, em desenvolvimentos dramáticos que culminavam na revelação demoníaca dos personagens. Para Eisner (2002), o cinema, ao adaptar as histórias da literatura romântica gótica, torna visível as formas dessa imaginação literária moldadas aos problemas sociais daquele contexto histórico.

Então, pensando em como as produções audiovisuais contemporâneas atualizam o monstro a partir de nosso contexto social, compreendo que as novas tecnologias de produção e compartilhamento de imagens técnicas (FLUSSER, 2002) permitem à sociedade produzir e dar visibilidade aos registros históricos do cotidiano e, em especial, se apresentam como alternativas expressivas para dar vazão aos sentimentos de medo e de violência de nossa época.

Rosa (2014, p. 6) afirma que imagens que são veiculadas através de mídias, sejam impressas ou virtuais, acabam promovendo o imaginário coletivo, principalmente por “sua inscrição na circulação intermediária ou interdispositivo”. Até poucas décadas, a manifestação do medo através de aparatos técnicos de comunicação social ficava circunscrita a jornais, revistas, TV e cinema, oferecendo enquadramentos próprios desses meios. Na era digital, as alternativas de produção e reprodução de cenas de terror se multiplicam e se fragmentam, disseminando-se pelo tecido social, formando novos bolsões de significação, que, por sua vez, originam novos imaginários sobre o medo. Usuários dos meios digitais não só consomem

imagens e as redistribuem em mídias sociais, mas as transformam em situações cotidianas, afirmando seu contexto social. Nesse caso, a circulação de imagens na internet, que têm origem em diferentes mídias, gera um fluxo contínuo de temas violentos em excesso, visto que as imagens em tais contextos acabam sendo substituídas constantemente por outras de mesmo tema.

Nesta pesquisa, parto de um caso específico da indústria cultural de nossa época, as imagens da *Série Castle Rock* (primeira temporada), buscando capturar suas tendências audiovisuais para, logo em seguida, alcançar os macrofenômenos sociais que operam como o alicerce que lhes oferece sustentação e legitimidade. Para Braga (2011, p. 76), esse tipo de abordagem é dado pela particularidade de cada caso como um fenômeno comunicacional, quando “entre os processos comunicacionais, seus objetivos, suas circunstâncias e seu contexto, há relações que, omitidas, impediriam a percepção clara do fenômeno”. Proponho, portanto, a partir do caso *Castle Rock*, não uma “teoria geral” dos fenômenos comunicacionais que cercam esse objeto, mas, por outro lado, busco atacá-lo de modo a produzir alguns deslocamentos teóricos, que permitam desentranhar de seu corpo técnico partes de sua estrutura comunicacional. Será assim para que se possa desenvolver nessas particularidades as suas próprias fundamentações relacionadas ao campo de estudo da área.

Em outra perspectiva, para Gomes (2011, p. 2), “o pesquisador é chamado a compreender e tematizar corretamente o processo midiático que ultrapassa a contingência dos meios particulares”. Ou seja, apesar da pesquisa buscar no objeto suas particularidades como forma de compreender a comunicação, a proposta desta tese é refletir para além da mídia ou especificamente o objeto dado como um microfenômeno, indo além, buscando no processo do caso “os aspectos coletivos, os macrofenômenos e a construção social coletiva” (GOMES, 2011, p. 13). Assim, busco sentido para a pesquisa em Comunicação segundo o objeto proposto e, ao mesmo tempo, percebo o objeto como parte do macrofenômeno e sua ligação com este universo.

Assim, perseguindo o monstro que surge de tempos em tempos, agora passo a explorá-lo nas plataformas, nas mídias, nos seus usos e apropriações, assim como começo a perceber as estéticas constituídas pela minha memória e por processos técnicos e culturais em sua atualização, que parte de *Castle Rock* e avança para fora de seus enquadramentos. Além disso, proponho pensar nas imagens técnicas, memórias e operações e suas dialéticas que nos levam às considerações de representação, acesso e utilização dos espaços que descentralizam a mídia e se voltam às práticas tecnoculturais como conceitos teórico-metodológicos da pesquisa. Esse movimento foi pensado a partir das etapas de coleta e formação das coleções na interface e nos

episódios da série, o que nos levou a cartografar e reunir as materialidades em outros espaços. Para tanto, foi necessário desenvolver os inventários adequados a essa etapa de coleta de informações sobre as materialidades e operações para entender os sentidos de monstro apresentados nelas.

1.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS DA PESQUISA SOBRE O MONSTRO EM *CASTLE ROCK*

Pensando em como cheguei a esta temática de investigação, que busca observar as dinâmicas dos processos comunicacionais que acontecem entre a produção e circulação de imagens monstruosas na tecnocultura de nosso tempo, lembro que sempre tive afeto pelo personagem monstro, fascinada pela suas aparições em diferentes filmes e épocas. Inclusive, comecei a entendê-lo melhor a partir do texto produzido como trabalho de conclusão de curso da minha Especialização em Cinema⁴ e, hoje, penso nele como algo que provoca meu olhar, seja através de suas imagens ou de minhas lembranças.

Não fui leitora de contos de horror de Stephen King durante a infância, adolescência ou mesmo sou hoje. Outros autores me interessavam pela forma de escrita e narrativas como H. P. Lovecraft⁵ e Edgar Allan Poe. Conheci as histórias de King por meio de relatos que minha irmã, aficionada pela literatura de King, fazia e por meio das narrativas seriadas que passavam na TV ainda na década de 1990, quando eu era criança.

Naquela época conheci algumas de suas narrativas adaptadas em minisséries de TV como *IT: Uma obra prima do medo* (1990), *A Dança da Morte* (1994), *O Iluminado* (1997), que tinham em média 5 horas de duração e eram divididas em 3 ou 4 episódios transmitidos durante uma semana em algum canal de TV. Hoje é possível acessar algumas dessas minisséries pela plataforma do Youtube ou pesquisar informações da produção por meio de sites como o IMDB⁶. Mais tarde conheci outras histórias como *A tempestade do século* (1999) e *Rose Red* (2002), também produzidas como minisséries de TV, mas acessadas na época por meio de VHS e DVD.

⁴ *O monstro no Cinema: Terror e Fascínio*. Pesquisa apresentada como trabalho final no curso de Pós-graduação em Cinema: Significação Fílmica e Fazer Cinematográfico da Universidade de Caxias do Sul em 2012.

⁵ H. P. Lovecraft foi um escritor de contos de ficção e horror na década de 1920. Algumas pesquisas do estado da arte apontam suas referências estéticas na construção de alguns monstros cinematográficos.

⁶ Internet Movie Data Base é um site com informações técnicas de produções audiovisuais. Disponível em https://www.imdb.com/?ref_=nv_home. Acesso em agosto de 2022

Foi na escrita desta tese que comecei a lembrar dessas produções e da minha relação profunda com Stephen King. As imagens das minisséries começaram a aflorar, não somente seu conteúdo, mas imagens do seu entorno, da espera pelo novo episódio, do aparelho da TV e das sensações ao assistir *A Tempestade do Século*. Tais imagens coalescem nas imagens acionadas pelas minhas ações como pesquisadora hoje, quando busco informações sobre as produções nos meios digitais. Este trabalho de pesquisa me fez acionar imagens-lembrança tal qual acredito que a série *Castle Rock* permite mobilizar fora dos seus enquadramentos, a partir de sua estática narrativa, sua memória enquanto audiovisual e da minha enquanto espectadora e pesquisadora.

Ao longo desses quatro anos de doutorado, considerei outros filmes e séries potentes para investigação. De início havia proposto trabalhar com a série *Stranger Things* (2016) e a minissérie *It: Uma obra prima do medo* (1994), produções que se destacavam pelo personagem monstro. A última, *It*, tem relação com a nova versão em duas partes lançadas no cinema entre 2017 e 2019 - *It: a coisa* e *It: capítulo II*, por isso o interesse na série de 1990.

A série tornou-se uma peça fundamental para a investigação. Sua narrativa, que envolve suspense psicológico, foi criada por Sam Shaw e Dustin Thomason e mergulha no universo sombrio e misterioso do escritor Stephen King. A história se passa na cidade fictícia de Castle Rock, no Maine, criada pelo autor, e tece uma trama intrincada, entrelaçando elementos de várias obras de King, como *It* (1986), *O Iluminado* (1977) e *Shawshank Redemption* (1992).

A primeira temporada gira em torno de Henry Deaver, um advogado que retorna à sua cidade natal, Castle Rock, após o aparecimento de um jovem sem identidade, conhecido apenas como "Kid", em uma cela subterrânea na prisão de Shawshank. Kid exibe um comportamento perturbador desde o primeiro episódio e durante a narrativa da série sempre aparece ligado aos eventos caóticos que assolam a cidade. À medida que Henry retorna à cidade e se aprofunda no caso de Kid, ele revive acontecimentos perturbadores de sua infância, levando-o a desvendar fatos sobre a morte de seu pai adotivo, o pastor Matthew Deaver e seu desaparecimento quando criança, além de seu relacionamento com sua mãe adotiva, Ruth Deaver, que está entrando em estágio de esquecimento. Além disso, a narrativa entrelaça diferentes linhas de tempo entre Henry e Kid, envolvendo-os do início ao fim nesta temporada. A primeira temporada também explora a própria cidade de Castle Rock e o mal inerente que parece impregnado nela, referenciando outras obras de Stephen King. Por isso o universo da série, que relaciona as histórias de King na construção da sua narrativa, cria uma experiência audiovisual rica em camadas de significação, que se conectam dialeticamente com os medos contemporâneos, como veremos no decorrer da investigação. A provocação que a narrativa traz em relembrar monstruosidades de King desde o primeiro episódio reflete sobre o processo investigativo, pois,

ao passo que esse processo aciona imagens de monstros de outros tempos a partir das materialidades da série, os atualizando nela, percebo como a memória e as ações do usuário também fazem parte da narrativa, atualizando-a dentro e fora dos enquadramentos da série.

Diremos então que o objeto desta pesquisa é definido por um cenário comunicacional próprio do contemporâneo, onde se verificam técnicas e estéticas audiovisuais como objetos da comunicação, segundo processos tecnoculturais (FISCHER, 2013). Nesse sentido, considero que o monstro é um construto audiovisual que advém do contexto sociocultural, tensionado pelas tecnologias e que o meio e os usuários fazem parte do seu processo de construção. Porém, apesar de existirem sentidos de atualização das lógicas das mídias – do cinema à TV e às plataformas *streaming* - a ideia é não centralizar a pesquisa na mídia, mas no que se percebe entre a mídia, as imagens e os usuários e, entre eles, o audiovisual como um processo técnico, estético, cultural e memorial⁷.

Partindo desse relato sobre o monstro na série, o qual aprofundarei mais adiante, tomo como base teórica o conceito de tecnocultura e busco na perspectiva das audiovisualidades - paradigmáticas e que “compreendem os audiovisuais em três dimensões: a técnica, a discursiva e a cultural” (KILPP, MONTAÑO, 2015, p. 12) – um olhar sobre o audiovisual como uma qualidade que é atualizada em imagens técnicas. Nesse caso, as audiovisualidades (técnica, discursiva e cultural) serão observadas nas materialidades das mídias - nas imagens de *Castle Rock* e em outros espaços do meio digital, dados os sentidos dialéticos do monstro da série, assim como as ações dos usuários nos meios, provocando pensar nelas como parte da atualização do monstro de *Castle Rock*.

A proposta é entendê-lo como construto da cultura e da técnica – dos seus sentidos de monstro que duram fora da série, da apropriação de imagens da memória da mídia e dos usuários, dentro de um circuito de imagens na *internet*. Esta perspectiva incidirá sobre a memória que aciona outras imagens técnicas, problematizando a construção tecnocultural do monstro que não se encerra na série, mas se dispersa em imagens dentro e fora dos

⁷ Estas perspectivas são caras à linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais, da qual faço parte. Para a Linha, as pesquisas que fazem parte de seu escopo “autenticam e analisam audiovisuais em contextos midiáticos e em contextos não reconhecidamente midiáticos ou audiovisuais; reconhecem a historicidade e especificidade do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais, e as investigam na perspectiva mais geral de um aparelho e de uma ecologia audiovisual; buscam compreender suas linguagens e configurações nos usos e apropriações praticados pelas mídias e pelos espectadores, entendidos esses, agora, também como protagonistas. Emergentes da cena contemporânea, tais usuários são desafiados e seduzidos a também agirem - até mesmo de forma projetual - em larga escala, como as mídias, na medida em que se disponibilizam a eles mais e melhores ferramentas de realização audiovisual, mais ou menos dissemináveis na rede comunicacional expandida pela Internet. Tais práticas das mídias e dos usuários inscrevem as audiovisualidades como substâncias da cultura, impactada pela importância crescente do design em seu devir”.

Disponível em <https://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/3259429458389904> Acesso em Julho de 2024

enquadramentos (KILPP, 2009), percebidas segundo as materialidades das imagens onde coalescem imagens de todos os tempos.

Como ponto de partida para esta proposta, examinamos o desenvolvimento do cinema como um aparelho técnico. O cinema, visto como uma tecnologia de produção e visualização da imagem, não suprime as técnicas anteriores, mas acrescenta a elas suas próprias técnicas e estéticas (DUBOIS, 2004). Neste sentido, considerando que Parente (2007) observa dois tipos de dispositivos a partir da evolução técnica do cinema, o técnico, que parte do princípio do dispositivo espetacular e da fantasmagoria e o outro, o dispositivo “institucional” do cinema, descrito por Parente (2007, p. 4) como “fruto de um processo de institucionalização sociocultural do dispositivo cinematográfico (o cinema como instituição de uma forma particular de espetáculo), o cinema enquanto formação discursiva”. Assim, ponderamos o conceito de dispositivo para além da técnica ou da sua materialidade, mas como um conjunto de características que o constituem como um dispositivo (que se coloca) entre as imagens (técnicas e sociais).

Esta perspectiva nos permite problematizar a duração das imagens entre diferentes temporalidades considerando o dispositivo do cinema como um entre as imagens a partir de esferas observadas nas materialidades das mídias, e dentre elas, as técnicas utilizadas, desenvolvidas, deslocadas; o contexto epistêmico em que esta prática se constrói, com suas visões de mundo; as ordens dos discursos que produzem inflexões e hierarquizações nas “leituras” e “recepções” das obras; as condições das experiências estéticas, entre elas os espaços institucionalizados, bem como as disposições culturais preestabelecidas; enfim, as formas de subjetivação, uma vez que os dispositivos são, antes de qualquer coisa, equipamentos coletivos de subjetivação. (PARENTE, 2007, p. 16)

Em sintonia com essa perspectiva, compreendemos que as imagens coexistem em permanentes relações. Conforme, descreve Peixoto (1993, s/p), nelas coalescem o passado e o presente, “as coisas não são achatadas, de duas dimensões, mas seres dotados de profundidade, só acessíveis àqueles que com elas coexistem num mesmo mundo” (PEIXOTO, 1993. s/p).

Vistas por essa perspectiva, as potências audiovisuais duram e se atualizam em diferentes formatos nos meios digitais sendo percebidas nas imagens que migram constantemente de um meio para outro. Então, ao abordar uma narrativa seriada disposta em um meio digital, estamos tratando das audiovisualidades (KILPP, 2009) cuja relação nesta pesquisa será com o personagem monstro - conceito que vai considerar o audiovisual como uma qualidade que se mantém em duração, assim como a qualidade de monstro - atualizadas neste meio: partimos das lógicas do cinema às lógicas das plataformas de *streaming* onde a qualidade

de audiovisual não permanece dentro de uma narrativa seriada disposta na plataforma, mas considera o meio onde outras imagens técnicas circulam e onde usuários e o meio interagem.

Considerando que os meios digitais promovem ambientes e processos entre tecnologia e cultura, há, nesta articulação, potências a serem investigadas tendo em vista as audiovisualidades atualizadas em diferentes suportes e mídias (FISCHER, 2013). Partindo desse princípio, quando lógicas audiovisuais são atualizadas nos meios digitais, tal como acontece por meio das plataformas de *streaming*, observamos o ambiente onde as narrativas seriadas são ofertadas sendo atravessados por outras lógicas do meio digital, como as apropriações e os compartilhamentos de conteúdos operados por seus usuários. Tal conjunto de práticas nativas dos meios digitais se, por um lado, alteram e descaracterizam o substrato em que os meios audiovisuais historicamente circulavam, por outro lado, contribuem, por meio de dinâmicas de convergência e de dispersão desses conteúdos, para intensificar o processo da audiovisualização da tecnocultura (KILPP, 2021).

Essa concepção potencializa investigar também os imaginários e memórias das plataformas onde as imagens são acionadas a partir da interação do usuário segundo as possibilidades de acesso e consumo do audiovisual. Ao abordar uma narrativa seriada disposta em um meio digital, estamos tratando das audiovisualidades atualizadas neste meio: partimos das lógicas das plataformas de *streaming* onde elas não permanecem dentro da narrativa seriada, como *Castle Rock* disposta no canal da StarzPlay, mas considera sua sobrevivência no meio onde outras imagens técnicas circulam. Neste sentido, proponho pensar nas audiovisualidades monstruosas de *Castle Rock* atualizadas na série e fora dela, potencializando a sua duração enquanto uma qualidade de monstro em outras materialidades (imagens técnicas).

São estas audiovisualidades atualizadas nas materialidades de *Castle Rock* que busquei em um primeiro momento. Ao tensioná-las através da memória, assim como o meio onde ela está e as ações dos usuários, damos a ver os seus sentidos dialéticos de monstro que se funde às nossas ações no cotidiano. Serão estes os sentidos que buscaremos a partir da série e que nos levarão a outros espaços digitais, dando a ver movimentos técnicos, sociais e culturais relevantes à comunicação em nosso contexto histórico tecnocultural.

Nesse caso, em função do processo que decorre do uso das plataformas - o acesso, o uso - e as imagens de monstro que emergem da narrativa seriada, tenho como **objetivo geral** desta pesquisa compreender a atualização da qualidade de monstro da série *Castle Rock* a partir da memória da mídia, dos usuários e do uso das plataformas de comunicação. Para tanto, meus **objetivos específicos** serão investigar o construto audiovisual de monstro em narrativas audiovisuais; explorar a série em busca das marcas do monstro e sua qualidade audiovisual;

mapear as materialidades do monstro de *Castle Rock* em outros espaços; entender quais tendências que duram como qualidades do devir monstro nos materiais coletados e como elas produzem sentidos de monstro em nossa tecnocultura contemporânea.

Em sua abordagem teórica, esta pesquisa se fundamenta em conceitos relacionados à tecnocultura, audiovisualidades, dialética, memória e monstro. Metodologicamente, busca observar os usos das plataformas e mídias sociais com a finalidade de traçar algumas considerações que permitam pensar sobre o monstro de diversas formas na comunicação hoje.

1.1 PROPOSTA DE UMA PROBLEMÁTICA MONSTRUOSA E SEU OBJETO

Para relatar como cheguei ao meu objeto de estudo, retorno ao ponto inicial, que envolve os movimentos de pesquisa sobre o assunto e as estratégias metodológicas que me levaram a refletir sobre a formulação do objeto de pesquisa. Em um primeiro momento, explorei os caminhos já percorridos sobre o assunto, o estado da arte dos estudos sobre a construção do monstro em narrativas seriadas contemporâneas. Em contato com o trabalho de diversos pesquisadores, pude refletir sobre um amplo conjunto de diferentes temas e abordagens que poderiam guiar a minha própria pesquisa. Dessa maneira, mas ainda carente de uma questão norteadora para orientar o meu olhar sobre o objeto, busquei, a partir do método intuitivo de Henri Bergson, a invenção do problema de pesquisa.

1.1.1 O estado da arte

No primeiro movimento, busquei encontrar trabalhos de pesquisadores que tenham explorado temáticas relacionadas à figura do personagem monstro em narrativas de terror contemporâneas. Tendo estabelecido o período em que as pesquisas foram publicadas, de 2015 a 2022, a busca foi feita em repositórios acadêmicos e em banco de pesquisas da Compós, Intercom, Banco de Teses e Dissertações da Capes, Google Acadêmico e Repositório Digital da Biblioteca da Unisinos. As palavras-chave nesse primeiro momento foram: “Cinema”, “Terror”, “Narrativas seriadas” e “Monstro”, resultando em 44 pesquisas cujos temas eram de alguma forma aderentes à proposta.

Olhando para seus temas e objetivos, algumas das pesquisas contemplavam a estética do monstro contemporâneo, a humanização do monstro, a questão de poder e da subversão de estereótipos entre o grotesco e o feio através das mídias. Outras pesquisas tratavam sobre a construção e recepção do medo no espectador a partir de filmes específicos, mas, principalmente, buscavam a relação simbólica do monstro com o contexto no qual o filme foi

produzido ou no qual ele era retratado. Ainda, encontrei algumas pesquisas que tratavam sobre a adaptação dos monstros de H. P. Lovecraft no cinema do século XXI.

A dissertação *O terror no cinema brasileiro contemporâneo: uma abordagem monadológica de Trabalhar Cansa e Mangue Negro* (LIMA, 2019), resultado da busca por pesquisas sobre o cinema de terror no Repositório Digital da Biblioteca da Unisinos, foi produtiva para pensar na atualização do gênero no âmbito da produção cinematográfica brasileira. Isso fez com que, de alguma forma, eu pudesse considerar o quadro geral onde o monstro poderia estar atualizado, assim como perceber seus sentidos num contexto social específico, o que, mais tarde, ajudaria a chegar a certas reflexões apresentadas nas análises.

Dentre as pesquisas selecionadas, algumas consideravam a atual situação das produções audiovisuais de terror e o monstro produzido para a TV ou para os serviços de *streaming*, abordando o consumo, a distribuição e as lógicas das mídias. Algumas dessas pesquisas problematizam a plataforma e o formato seriado, como a dissertação *A série Stranger Things e a nostalgia dos anos 1980* (PAREDE, 2018) e *O consumo nostálgico da cultura participativa dos fãs da série Stranger Things* (RIBEIRO, 2017). Ambos os trabalhos descrevem que, como estratégia para assegurar um determinado perfil de audiência durante as duas primeiras temporadas da série, *Stranger Things* (2016) aposta no sentimento de nostalgia ao construir a sua ambiência fílmica a partir de obras que ganharam notoriedade na década de 1980.

Já a dissertação *Netflix e o banco de dados* (PRATES, 2017) apresenta uma abordagem que confere destaque às lógicas de produção da plataforma que regem a distribuição de produções por meio de banco de dados e sistemas de algoritmos. Essa pesquisa infere sobre um novo modo de produção de filmes e séries a partir de novas linguagens audiovisuais e da interatividade do espectador com os produtos audiovisuais por ele consumidos.

Todas essas perspectivas já estavam sendo debatidas pelo grupo de pesquisa TCAv e em disciplinas oferecidas pela linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais do PPGCOM da Unisinos. Além disso, fizeram olhar para o monstro de outra forma, para além de um gênero específico de terror, como eu havia considerado inicialmente.

Alguns desses pontos são abordados nesta pesquisa de tese, como o banco de dados como proposta narrativa dos usuários, assim como caminhos que acabaram convergindo na distribuição e compartilhamento de materiais audiovisuais na nossa tecnocultura contemporânea. Além disso, avaliei como tais processos de uso poderiam afetar a construção do personagem monstro em produções seriadas, ao mesmo tempo que identifiquei como essa abordagem era pouco problematizada. Concomitante a isso, devido a outras provocações feitas durante o Seminário Intensivo II - Laboratório de Plataformas em 2021, proporcionado pelo

PPGCOM da Unisinos, refleti que o objeto poderia ser pensado a partir das plataformas de *streaming*, inicialmente consideradas como o local mais comum onde eu poderia buscar narrativas seriadas contemporâneas.

Como pesquisadora, acredito que todas as coisas nos afetam de alguma forma. Penso na construção da pesquisa como o cartógrafo de Rolnik (1989, p. 65 e 66) pois “pouco importam as referências teóricas do cartógrafo. O que importa é que, para ele, teoria é sempre cartografia - e, sendo assim, ela se faz juntamente com as paisagens cujas formações ele acompanha”. Assim, ao me deixar afetar pela pesquisa, absorvi referências de outras procedências, da mesma forma que passei a acolher tudo o que parecia servir para criar sentido à pesquisa. Foi segundo essa perspectiva que passei a olhar para o monstro percebendo em diferentes fontes as bases conceituais da proposta da pesquisa, “este é o critério das suas escolhas: descobrir que matérias de expressão, misturadas a quais outras, que composições de linguagem favorecem a passagem das intensidades que percorrem seu corpo no encontro com os corpos que pretende entender”.

Motivada por esse pensamento, voltei aos repositórios acadêmicos para verificar pesquisas sobre as plataformas de *streaming* relacionadas às narrativas seriadas e ao personagem monstro, utilizando as palavras-chave: “Plataformas Streaming”, “Séries”, “Monstro audiovisual”, “Tecnocultura” e “Audiovisualidades”, as duas últimas na tentativa de encontrar pesquisas com conceitos próximos aos quais me propunha a refletir, variando as palavras na busca em diferentes conjuntos.

Naquele momento encontrei pesquisas que abordavam as plataformas de *streaming* relacionadas à distribuição de música, como o *Spotify*, e outras que consideravam o consumo de algumas séries específicas nas plataformas. Já outras, analisavam a participação dos fãs através das séries televisivas. Ainda, outras tinham como objeto de análise recorrente a plataforma de *streaming* da Netflix.

No repositório da Unisinos encontrei a dissertação *Bon Appétit: Construção narrativa e visual da série Hannibal* (SILVA, 2018), que apresentava a construção da narrativa seriada Hannibal próxima à proposta desta investigação pelos conceitos de audiovisualidades e tecnocultura, voltadas a uma série específica. Outra pesquisa, *Plataformas de Vídeo: Apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade* (MONTAÑO, 2012), trouxe importantes perspectivas para a relação entre a plataforma e o usuário, já relacionadas aos conceitos de tecnocultura e audiovisualidades. Ambas as pesquisas proporcionaram um quadro geral sobre o que estava sendo considerado dentro do âmbito plataformas e narrativas seriadas em dissertações e teses.

Já a partir da palavra-chave “Monstro audiovisual”, no Google Acadêmico, encontrei muitas pesquisas que se mostraram potenciais devido à ideia da construção do monstro no cinema. Algumas delas serviram como base para compreender visões sobre monstros como um construto audiovisual em diferentes narrativas durante o desenvolvimento do cinema. Tais pesquisas são referenciadas mais adiante, no escopo teórico.

Após realizar esse percurso, pude perceber que poucas pesquisas consideravam a atual situação das produções audiovisuais seriadas relacionadas à construção do monstro produzidas para a TV e para os serviços de *streaming* (considerando seu consumo, uso, distribuição e as lógicas dos meios). Considerei também que as instituições produtoras de audiovisuais para TV e *streaming* pudessem buscar neste novo ambiente pistas sobre o imaginário cultural e o ambiente tecnológico no qual estamos inseridos, onde há apropriações, consumo e circulação de imagens.

Da mesma forma, se a indústria audiovisual se alimenta dessas práticas contemporâneas, é a partir delas e das interações nesse meio que surgem novos conteúdos e é neles que buscaremos as dialéticas do monstro de *Castle Rock*, entendendo o sentido do monstro na tecnocultura contemporânea. Nesse caso, foi necessário buscar novas perspectivas que dessem conta dos processos audiovisuais contemporâneos, considerando a complexificação do acesso, consumo e produções atuais.

1.1.2 O método intuitivo e a invenção do objeto

Já tendo explorado perspectivas sobre o monstro através do estado da arte, e para me distanciar das preconcepções que guardava sobre o assunto, recorri ao método intuitivo de Bergson (2006b) como estratégia de formulação do problema de pesquisa. Ao definir que esse método representa a atenção que o espírito presta em si mesmo enquanto se fixa sobre o objeto, o autor propõe que o pesquisador se coloque em duração na construção do seu objeto de pesquisa.

Para Suzana Kilpp (2012), o que Bergson promove é uma reflexão sobre o fazer pesquisador ao perceber que a vida é um lugar onde as coisas acontecem: ela nunca é a mesma para ninguém, ela evolui e se diferencia rizomaticamente⁸. Esta mobilidade fez com que Bergson pensasse na matéria e na vida de forma dialética, devendo ser consideradas como uma dentro da outra. Ao refletir sobre o olhar do pesquisador para seu objeto, o autor propõe que ele

⁸ Informação coletada em aula na disciplina de Pesquisa Audiovisual a partir da fala da professora e pesquisadora Dra. Suzana Kilpp no dia 20 de agosto de 2020.

seja visto a partir de dois modos: o modo de ser e o modo de agir. Estes modos se colocam de imediato na memória - se ele é (verbo ser), é passado; se ele age, está no presente.

Esse entendimento também é visto a partir de Deleuze (2004), que fez uma sistematização dos métodos de Bergson com o propósito de entender a relação entre o pesquisador e a pesquisa em termos de duração. Segundo o autor, é a intuição que supõe a duração e é a partir dela que eu, como pesquisadora, posso questionar meus objetos de pesquisa, pois ao olhar a duração do objeto também me coloco em sua duração.

Olhar para a duração não é buscar a história ou a origem das coisas, mas o que permanece dos sentidos e das qualidades que são percebidas nas materialidades que observamos. É possível pensar a partir dessa definição que a duração não tem início nem fim e não pode ser medida.

Dessa forma, é a partir do método intuitivo, olhando as coisas em sua duração, que compreendo seus modos virtual e o atual - o seu modo de ser e o seu modo de agir. Portanto, é intuindo a duração de algo que consideramos o modo de ser de uma determinada coisa como o virtual (a qualidade de algo que dura), que pode se atualizar em outras materialidades (mídias, filmes, imagens) – e onde o seu virtual continua durando. Se todas as coisas têm seus dois modos, será nas materialidades que irei descobrir o misto (o virtual e o atual) – e é a partir desse misto que inventarei o objeto da pesquisa.

Num primeiro movimento, a que Bergson chama de “viravolta”, autenticamos nele o misto (virtual, memória e tempo, de um lado – atual, matéria e espaço, respectivamente, do outro lado); dividimos o mesmo nas duas tendências que diferem por natureza; e focamos a atenção nos atuais realizados (filmes, vídeos, programas etc.). Num segundo movimento, a que o autor chama de “reviravolta”, autenticamos nos atuais (que são dados imediatamente à consciência, por afecção, por experiência) aquilo que têm de similar, aquilo que em cada um deles devem, aquilo que através deles dura, aquilo que para além deles continua em potência (a “reserva de potência”) e que se atualizará (ou não) em outras realizações. Aquilo é a duração audiovisual, agora um conceito pleno. (KILPP, 2012, p. 185)

Intuindo meu objeto em termos de duração, entre o virtual e o atual, o que eu busco é o que “dura” do personagem monstro em narrativas seriadas contemporâneas, sendo as imagens de monstros atualizadas em diferentes imagens, segundo diferentes contextos socioculturais. Considerando a busca por perspectivas que aparecem de forma não arbitrárias, não vou diminuir a duração do objeto em momentos, mas admitir a sua “continuidade ininterrupta de imprevisível novidade”, em termos bergsonianos, onde o passado entra no presente e forma com ele o todo indiviso.

Assim compreendida, ao se atualizar em uma determinada materialidade audiovisual, a qualidade de monstro, enquanto “construto audiovisual”, era o que mais ficava evidente nas primeiras observações da pesquisa. Sendo uma característica do monstro, e não o monstro em si, definimos a monstrosidade como a qualidade virtual que perdura nas séries, o que identificamos em termos de duração, conferindo à monstrosidade um conceito que carrega implicações tanto estéticas quanto políticas (JEHA, 2007). Portanto, sendo ela virtual, o atual relaciona-se às narrativas seriadas contemporâneas, especificamente, *Castle Rock*.

Mesmo com algumas definições encaminhadas, ainda era necessário fazer outro movimento para a construção da problemática: agora compreendendo o que eu percebia em duração, mas ainda sem um recorte onde perceberia o misto, passei a me dedicar à construção do *corpus* da pesquisa, tendo em vista proporcionar outros entendimentos sobre o objeto empírico e sobre a problemática a ser formalizada.

1.1.3 O *corpus* da pesquisa e a questão norteadora

Visando a relação entre pesquisador e objeto em aspectos da intuição - e no exercício de perceber o que meu objeto suscita como metodologia e o que eu quero saber sobre ele - me mantive em sua duração. Na busca pelo *corpus* e já compreendendo que as narrativas poderiam ser encontradas em diferentes plataformas de *streaming*, mapeei as várias plataformas disponíveis naquele momento e que puderam ser acessadas.

Tentando não me prender a conceitos e metodologias pré-concebidas, aprendi a me desorientar, a ter um olhar estrangeiro e desenvolver a capacidade de tornar estranho tudo o que é familiar, como se fosse vivido pela primeira vez (CANEVACCI, 1997). Para isso, iniciei a procura da série onde observaria a atualização do monstro sem desconsiderar nenhuma série ou qualquer algo que estivesse envolvido na sua concepção, não só como observável, mas a partir do que me afetasse sobre ele. Assim, propus movimentos metodológicos iniciais à procura do que dura do monstro audiovisual em séries contemporâneas: a cartografia a partir da flânerie.

O agir cartográfico (FISCHER, 2015) como método não intenta somente encontrar o *corpus* da pesquisa, ele tem como estratégia o desvio e a desconstrução para a reconstrução de algo: é na fragmentação do todo que é possível juntar os fragmentos como um novo objeto.⁹ Assim, foi possível desmontar esse objeto e, ao estranhar o familiar, escolher novos métodos para remontá-lo. Para isso, ao mapear as séries, considerei o monstro como personagem segundo

⁹ Apropriação de uma fala da professora Dra. Suzana Kilpp durante a aula de Pesquisa Audiovisual da Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais, ocorrida no dia 08/10/2020.

as lógicas de cada plataforma: na capa, no trailer, na sinopse, ou em pesquisas que me levavam para fora das plataformas, e dentro do que já considerava como o monstro no audiovisual. Ao longo dessa procura, passei a considerar a forma que o personagem monstro aparecia entre a busca, as lógicas da plataforma e a série como meus observáveis iniciais. Por isso, ao olhar para as plataformas, questionava o que seriam as monstruosidades nas narrativas.

Nesse movimento explorei 40 plataformas, das mais conhecidas, como a Netflix e a Amazon Prime Video, às independentes, cujo conteúdo foge do âmbito mais comercial, como a IndiePix, ou as que apresentam materiais nacionais como a Afroflix. Dentre estas plataformas, compreendi que algumas são distribuidoras de filmes e outras são também produtoras de audiovisual; algumas são extensões de TVs por assinatura e outras são apenas disponibilizadas na internet. A maioria das plataformas oferecem um período de 7 a 30 dias gratuitos para teste.

A procura foi feita em cada uma das plataformas considerando, inicialmente, o olhar sobre o gênero terror e, depois, sobre o gênero ficção científica e fantasia¹⁰, mas ainda assim, sem desconsiderar que essas marcas poderiam estar além dos gêneros, por isso olhava para o que as plataformas apresentavam de monstruosidades. A princípio comecei a identificar traços visuais do personagem monstro nas capas, menções no título da série e imagens dele no trailer, quando a plataforma permitia esse tipo de visualização.

Tal qual Benjamin (2009) em suas galerias parisienses, encontrei ali as primeiras impressões sobre o monstro. Como um flâneur, me deixei afetar pelo todo da busca encontrando marcas do monstro em diferentes locais, assim como fui percebendo as críticas que fazia às imagens encontradas percebendo as suas dialéticas (onde coalescem passado e presente), jogando entre o próximo e o longínquo, entre o presente e a memória (KILPP, 2013). Observando onde o monstro me levava, não olhava a série, mas considerava o que envolvia o personagem monstro além do seu conteúdo e seu gênero.

Busquei, assim como Canevacci sugere segundo Benjamin, os dados relativos à percepção para que em outro momento pudesse montá-los segundo uma lógica. Estes dados recolhidos serão considerados significativos onde a sua montagem já constituiria uma interpretação, pois eles proporcionarão um senso “luminoso” de conhecimento sobre o objeto.

Enquanto o objeto estava em fase de construção, eu notava que as lógicas da plataforma me levavam a verificar marcas do monstro das séries em outros sites, além de informações adicionais consultadas no site do IMDB. Considerando que o monstro era atualizado em toda a

¹⁰ Para conseguir produzir um recorte na procura do monstro, considerei os dois gêneros onde o monstro mais aparece, Terror e Ficção científica/Fantasia, como categorias durante a cartografia, mas sem desconsiderar os sentidos que a plataforma apresentava ao oferecer imagens de monstro.

busca, olhei para as imagens encontradas e nas informações acerca dele fora das plataformas. Ou seja, percebia como as monstruosidades como qualidade do monstro se espalhavam em diversos locais da internet.

Por isso, ao contemplar o objeto, obedecendo às suas intimações e com um olhar estrangeiro, busquei nos desvios a invenção do método na procura, observando que o método não deve partir armado para o objeto, mas deve nascer ao obedecer e ser leal a ele (MOLDER, 2010). Isso possibilita pensar em um objeto contemplativo que nos permite olhar em volta e fazer conexões, formar ideias a partir da cartografia. Estes movimentos também seriam importantes mais adiante na pesquisa, na proposta metodológica da análise.

Uma das plataformas que me levou a outros ambientes foi a StarzPlay, oferecida como um canal dentro da plataforma *streaming* da Amazon Prime Video, mas também como uma plataforma própria. Foi nela que encontrei a série *Castle Rock* que relaciona a narrativa da série a Stephen King, conhecido por seus livros e filmes de terror e ficção científica, a partir da sinopse

"Castle Rock" é uma série de terror psicológico baseada no multiverso de Stephen King e produzida pela Bad Robot Productions, de J. J. Abrams, "Castle Rock" combina a escala mitológica e a narrativa íntima de personagens das obras mais conhecidas do autor, tecendo uma saga épica de luz e escuridão que ganha vida em uma pequena área nos bosques do estado norte-americano de Maine. (AMAZON PRIME VIDEO, 2018)

Conhecendo King como escritor, além da sua relação com o cinema de terror, procurei outras informações sobre a série no site IMDB, visto que a sua sinopse na plataforma não indicava o que acontecia na narrativa. A série é oferecida por outro serviço de *streaming*, a Hulu, que é americana, mas que, no Brasil, é disponibilizada pela StarzPlay. Pesquisando mais sobre a série, coloquei no buscador do Google a palavra-chave Castle Rock, e a primeira informação que tive foi uma página de entretenimento do site *uol*. Ao abri-la me deparei com o título *Castle Rock entende o horror de Stephen King melhor do que qualquer filme*, de Caio Coletti, postado em 22/08/2018.¹¹ A imagem (Fig. 01) que aparecia junto à matéria chamou a minha atenção pois apresentava um ator relacionado a outro filme de terror lançado recentemente nos cinemas, *It* (2017), baseado no livro *It - a coisa* de King.

¹¹ Disponível em <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2018/08/22/castle-rock-entende-o-horror-de-stephen-king-melhor-do-que-qualquer-filme.htm>. Acesso em agosto de 2022

Figura 01 - Bill Skarsgard em *Castle Rock*

Bill Skarsgård em cena de "Castle Rock"
 Imagem: Divulgação

Fonte: UOL (2018)

A matéria relacionava a primeira temporada de *Castle Rock* com os contos de King, destacando a produção dele junto à J.J Abrams, outro produtor/diretor de séries e filmes de gênero ficção científica. Na mesma página, chegando ao final, percebi o anúncio: *Meteoro por trás da cena: Lovecraft Country, a série que Hollywood não queria produzir*¹². Até o momento não havia mapeado esta série, portanto esperava que em algum momento ela aparecesse dentro da cartografia. A série *Lovecraft Country* é exclusiva da HBO, e pode ser conferida na HBO Max¹³, sua plataforma de *streaming*.

O que destacou ambas as séries foram as referências a outras linguagens como a literatura e as relações com o audiovisual por meio dos nomes de autores envolvidos nas sinopses e legendas. Algo havia me afetado. Ao me manter na duração do objeto, passei a criticar a sua imagem tornando-a dialética. Se eu busco como a monstruosidade é atualizada em séries, entendendo a sua duração, é a partir desses vestígios (dentre as linguagens, imagens e a memória) que eu poderia remontá-lo, olhando no presente o que o passado deixou como marcas do que dura do monstro.

Porém, não descartando a possibilidade de encontrar outras séries potenciais, naquele primeiro momento, continuei a procurar em todas as plataformas até mapear todas as séries onde o personagem monstro aparecia na forma que as plataformas lhe concediam sentidos (gênero, capa, trailer). No total, encontrei 52 séries, cada qual com o monstro audiovisual atualizado de forma diferente.

¹² A pesquisa sobre *Castle Rock* havia sido feita em setembro de 2020, porém, como o site é atualizado com outras notícias – as mais lidas – agora outros anúncios fazem parte dela. Assim, apresento a página a partir do buscador do Google segundo a frase: *Meteoro por trás da cena: Lovecraft Country, a série que Hollywood não queria produzir* – Disponível em <https://www.uol.com.br/play/videos/2020/09/11/meteoro-por-tras-da-cena-lovecraft-country-a-serie-que-hollywood-nao-queria-produzir.htm>. Acesso em agosto de 2022.

¹³ HBOGO agora é HBOMAX.

Mas, visto que as duas séries *Castle Rock* e *Lovecraft Country* me afetaram de alguma forma sem mesmo as ter assistido, percebi que ambas consideravam o conteúdo e o contexto histórico ao mesmo tempo que me apresentavam perspectivas indo além do que apontavam as pesquisas no estado da arte, ao menos estas perspectivas iam se formando quanto mais pensava sobre o assunto.

Ao me perder como o flâneur e considerar o agir cartográfico, pude perceber que os sentidos de monstro estavam sendo apresentados pela série dando a ver nossa tecnocultura. Quanto mais me deixava guiar por esse olhar, mais eu percebia que buscava as monstruosidades como qualidade audiovisual e dialética do nosso fazer cultural e técnico contemporâneo na comunicação, e não apenas os monstros que eu pré-concebia em gêneros de terror, vistos em estudos anteriores. Ele, o monstro, estava se apresentando como um construto audiovisual e tecnocultural acionado pelas minhas memórias e ações enquanto pesquisadora.

Nesse caso, as duas séries *Lovecraft Country* e *Castle Rock* acabaram por apresentar algo do monstro em sua duração, junto às plataformas e os meios. Porém, no desenvolvimento da pesquisa, entre o monstro que me afetava e as séries vistas como possíveis *corpus* da pesquisa, ficou evidente que *Lovecraft Country*, apesar de apresentar monstros definitivamente constituídos na materialidade da série e ainda estar relacionada ao autor H.P Lovecraft¹⁴, a série em si não me afetava pelos monstros, mas por questões políticas e críticas, especificamente da história americana.

Talvez esse fato possa retornar mais adiante, em outras pesquisas. *Castle Rock*, por sua vez, acabou apresentando um monstro proposto a partir do seu produtor Stephen King segundo a interface da plataforma, acionando monstruosidades na minha memória presentes de alguma forma na série e fora dela, no meio digital. Assim, neste momento, a questão da pesquisa entre o virtual (o que dura) e seu atual é formulada, *como as monstruosidades da série Castle Rock são atualizadas nas plataformas e mídias sociais?*

Foi a partir da escolha do *corpus* da pesquisa que identifiquei como a invenção do percurso vai sendo suscitada pelo objeto, pelo que entendemos ser o virtual, ou o que dura dele, atualizando-se. Ao mesmo tempo, a cartografia me fez ver o que eu procurava no objeto, o que incidiu sobre a invenção do percurso e das metodologias, ou seja, segundo Canevacci (1997, p. 111, grifo do autor), “o objeto e o método se constroem reciprocamente. Na sua construção é iminente a sua *destruição*”.

¹⁴ Howard Phillips Lovecraft foi um escritor norte americano (1890 - 1937). Produziu inúmeros contos, ensaios e romances de fantasia e terror, considerado um dos escritores de terror mais influentes do século XX. Disponível em <https://www.darksidebooks.com.br/hp-lovecraft/p> Acesso em Junho de 2024.

Constatando então que a série *Castle Rock* me afetava e afetava a pesquisa, não considero ela apenas como um “observável” do estudo, mas parte inerente do objeto de pesquisa, um fragmento, que, quando analisando atentamente, é capaz de nos conectar à tecnocultura de nossa época. *Castle Rock* relaciona linguagens e modos de pensar sobre as monstruosidades audiovisuais potentes para a sua duração: diretores/produtores audiovisuais e de literaturas de terror, ficção científica e fantásticas que representaram grande influência para a construção do monstro audiovisual no cinema e, mais recentemente, nas séries.

Assim, proponho desenvolver a pesquisa a partir de conceitos fundantes como audiovisualidades e tecnocultura, afetos do corpo, dialéticas da imagem, memória da mídia, do usuário e da pesquisadora. Embaso a construção teórico-metodológica segundo o conceito de monstruosidade audiovisual como uma virtualidade que dura no cinema, assim como as operações de usuários nas interfaces, das narrativas e banco de dados na construção do monstro nas plataformas *streaming*, buscando-o dentro e fora dos enquadramentos da série, o que nos indicam as materialidades da pesquisa, especificamente da série *Castle Rock*.

Na análise de *Castle Rock*, flanei pelos episódios da série e pelas operações sobre as interfaces da plataforma, cartografando suas dialéticas a partir da crítica às imagens. Nesse movimento, recolhi os dados, informações e materialidades da sua atualização, organizando-os em inventários. Também, dissequei as imagens dos episódios segundo as suas *ethicidades* (KILPP, 2002), a fim de formar coleções de sentidos do monstro, buscando os sentidos dialéticos que poderiam falar sobre as monstruosidades contemporâneas relacionadas ao nosso contexto social.

Para entender como os sentidos dialéticos das coleções da série são percebidos nas materialidades fora dos seus enquadramentos, utilizei a metodologia das molduras de Kilpp (2002). Este método visa entender as subjetividades advindas das qualidades, nesse caso, as monstruosidades, a partir de aspectos encontrados nas materialidades e que falam sobre a série e sobre o contexto histórico. Uma vez que a moldura cria relação entre a materialidade e o espaço da materialidade onde ela está emoldurada, a qualidade que dura é percebida como uma atualização da imagem da série *Castle Rock*. Isso ocorre, claro, pelo olhar subjetivo desta tese, sustentado pelas relações de sentidos que se formam entre as materialidades a partir do conceito de moldura e moldurações. De acordo com o conjunto das molduras demarcadas nas materialidades são formados os eixos temáticos da pesquisa, para então olhar cada eixo como um conjunto de sentidos monstruosos dialéticos a nosso contexto histórico, que partem da série e passam a durar e a se atualizar em outros espaços, revelando fenômenos técnicos, culturais e políticos de nossa contemporaneidade.

Dessa forma, a estrutura da tese foi organizada entre teorias e procedimentos metodológicos adotados na exploração do *corpus* da pesquisa.

No capítulo dois, em que a fundamentação teórica é apresentada, busquei articular conceitos previamente introduzidos. Especificamente, proponho investigar os espaços tecnoculturais onde as representações de monstruosidades são atualizadas e como essas manifestações são interpretadas sob a perspectiva das audiovisualidades, tecnocultura, memória e dialética. A partir disso, desdobrei as imagens e seus sentidos dialéticos em diferentes materialidades que revelaram as qualidades de monstro no contexto social e tecnocultural, propondo olhar para o audiovisual em plataformas de *streaming*. Abordei as narrativas construídas a partir das interfaces das plataformas em conjunto das ações dos usuários, que revelaram os sentidos dialéticos das monstruosidades de *Castle Rock*.

No capítulo três, onde proponho os procedimentos metodológicos, passei das primeiras impressões sobre o monstro de *Castle Rock* para uma análise mais profunda. Utilizando o método da flânerie e da cartografia, explorei as narrativas e as monstruosidades presentes na série, observando como elas se desdobram em diferentes espaços digitais e culturais. Ao adotar o método do flâneur de Benjamin, mergulhei na cartografia do monstro em *Castle Rock*. Este método permitiu não apenas uma imersão na narrativa da série, mas também uma desnaturalização das imagens esperadas do monstro. Através da flânerie, percebi rastros das monstruosidades deixadas ao longo dos episódios, conectando a interface da série a outras plataformas e mídias onde essas representações estão atualizadas.

No capítulo quatro, inicialmente, me concentrei na série *Castle Rock*, identificando coleções de sentidos denominadas de Cidade monstruosa de Stephen King, Olhos de Kid, Janelas monstruosas e Memória do monstro clichê. Essas categorias não apenas descrevem elementos narrativos da série, mas também funcionam como lentes através das quais explorei outras materialidades além dos enquadramentos da série. Ao adotar o método das molduras, explorei como as monstruosidades da série são percebidas em outros espaços digitais. Coletando rastros dessas representações monstruosas, observei suas atualizações ao longo do tempo e através de diferentes plataformas, constituindo as audiovisualidades monstruosas. Tal análise revelou as *ethicidades* identitárias das monstruosidades, que transcendem *Castle Rock* e encontram expressão no contexto contemporâneo da comunicação digital.

As mídias sociais desempenham um papel crucial como mediadoras da comunicação contemporânea, conectando pessoas e permitindo interações através de janelas pessoais e plataformas digitais. Assim, no capítulo cinco, explorei como os olhos, as janelas virtuais, os espaços, refletem e influenciam as percepções das monstruosidades na série *Castle Rock* para

além dos seus enquadramentos, propondo os eixos temáticos pilares da tese, as ethicidades monstruosas encontradas entre a série *Castle Rock* e as plataformas e mídias sociais: Virtualidade dos corpos monstruosos; Crises identitárias nas plataformas do medo; Política, poder e a sociedade do tecnocompartilhamento. No capítulo, são explorados diversos temas que se entrelaçam para oferecer uma compreensão abrangente das representações monstruosas na série e dela, no meio digital. Este capítulo, dividido em subcapítulos, abordam aspectos específicos das monstruosidades, suas implicações sociais e culturais, e a forma como são percebidas nas plataformas e mídias sociais.

O uso das molduras como metodologia não apenas iluminou as dinâmicas internas da série, mas também ressaltou como as monstruosidades são atualizadas nas audiovisualidades monstruosas descobertas nas plataformas e mídias sociais. Da mesma forma, revelaram as complexidades das monstruosidades contemporâneas, destacando como as tecnologias digitais transformam e perpetuam medos e temores em nossas sociedades. Assim, deram a ver as ethicidades monstruosas nas plataformas e mídias sociais, que descrevem como as ações dos usuários em plataformas sociais permitem a circulação e a duração de qualidades monstruosas. Esses aspectos demonstram como essas monstruosidades tecnológicas se tornam identitárias e hegemônicas nas mídias sociais contemporâneas, assim como são dialéticas às coleções monstruosas encontradas na série *Castle Rock*.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Neste capítulo busco aprofundar e promover articulação entre alguns conceitos já apresentados no decorrer da introdução, os quais subsidiam e conferem sustentação à abordagem teórico-metodológica adotada nesta pesquisa. Pensar nos aspectos mais gerais de cada um ajudará na compreensão sobre os espaços tecnoculturais onde as monstruosidades são atualizadas. Olhar para o monstro segundo as perspectivas das audiovisualidades é potencial para compreender fenômenos comunicacionais que envolvem as narrativas seriadas contemporâneas, pois contempla as imagens e seus sentidos dialéticos percebidos em outras materialidades, dando a ver as relações das qualidades de monstro encontradas em nosso contexto social e tecnocultural, para além da série. Podemos conceituar e propor ver as monstruosidades como parte teórico-metodológica da pesquisa a partir da imagem dialética que nos leva a outros espaços do meio digital, como plataformas e mídias sociais, onde elas duram e se atualizam carregadas de sentidos.

2.1 AFETOS DO CORPO E DIALÉTICA DA IMAGEM

Ao refletir sobre as monstruosidades em narrativas, partimos das técnicas e de materialidades comunicacionais constituídas antes do cinema, como a montagem, atualizadas como qualidades de audiovisual e que, por sua vez, constroem o monstro em filmes e séries. Mas, se voltarmos à Bergson (2006a), nossa proposta também se constituirá a partir do afeto, da percepção e da memória como forma de construção desse personagem. Assim, questionando o que vemos ao acessá-la quando vamos de uma imagem à outra a partir da nossa memória e da memória desse corpo midiático, consideramos ser a memória o processo que ativa a percepção dada pela nossa necessidade de agir no presente.

Para o Bergson (2006a), a percepção se dá pelo espírito e objeto mantidos em tensão, quando a memória reflete sobre o objeto uma série de coisas sugeridas, “ora detalhes do próprio objeto, ora detalhes concomitantes que podem contribuir para esclarecê-los” (BERGSON, 2006a, p. 58). É essa percepção que orienta o espírito, dependendo do grau de atenção que adotamos: ela desenvolve em nós números maiores ou menores de imagens-lembrança. A partir disso, reconstituiríamos o objeto percebido com as coisas mais longínquas que junto a ele formariam um sistema de sentidos.

Dados esses princípios iniciais sobre a memória e o corpo, refletimos sobre as imagens e como as percebemos enquanto um como corpo afetado por elas, mas que projeta as suas

próprias virtualizações enquanto as percebem. Esta problemática também afeta as imagens produzidas digitalmente ou através do processamento de dados pelo computador, segundo um possível apagamento da percepção do usuário diante dos dados e informações transformadas em interface. Sobre esse possível apagamento, Lenoir (2004, p. xvii *tradução nossa*) explica que Hansen propõe em sua obra *New Philosophy for New Media*, ser na dimensão afetiva e tátil da experiência interativa que se dá a constituição do espaço e, por extensão, da mídia visual: “para Hansen, a visualidade é moldada em termos desses elementos corporais mais viscerais, e não pelo poder abstrato da visão, e ele afirma que o corpo continua a ser o enquadrador ativo da imagem, mesmo em um regime digital”¹⁵.

Consideramos então que dessa interatividade entre usuário e interfaces, mesmo em um ambiente digital, é possível organizar a narrativa dos conteúdos audiovisuais pela afetividade quando o corpo tona-se o meio de interface com a imagem: atualiza o potencial da imagem ao mesmo tempo que virtualiza o corpo, “o elemento crucial não é nem imagem nem corpo sozinho, mas a interação dinâmica entre eles” (LENOIR, 2004, p. 129 *tradução nossa*)¹⁶.

Assim, quando a mídia oferece a memória a partir de suas imagens, o ato de enquadrar a informação a torna perceptível pelo corpo do usuário: a visão torna-se tátil, virtualizando o corpo como imagem. Quando a imagem é percebida, ela é reorganizada pela memória do usuário, também afetada pelo imaginário tecnocultural dentro de um espaço midiático que oferta outras imagens. É segundo este pensamento que identificamos uma complexificação da narrativa seriada *Castle Rock*, que ao ser ofertada em um meio onde as afetividades são acionadas por interfaces junto ao corpo do usuário, o qual, para Bergson, também é uma imagem, a experiência é produzida pelo corpo do usuário, que complementa a tecnologia, dado seu potencial para colaborar com as informações apresentadas e para criar outras imagens.

2.1.1 Origem: do mito às dialéticas do monstro

Partindo das pesquisas sobre a construção do monstro no cinema vistas no estado da arte, sabemos que muitas delas partem da metaforização contextual e sociocultural de determinada sociedade em diferentes períodos. O monstro pode ser visto por diferentes perspectivas, inclusive pelo conceito de mito que se fixa durante diferentes narrativas e

¹⁵ “For Hansen visuality is shaped in terms of these more visceral bodily elements rather than by the abstract power of sight, and he maintains that the body continues to be the active framer of the image, even in a digital regime”. *New Philosophy for New Media* (2004)

¹⁶ “the crucial elemento is neither image or body alone, but the dynamical interaction between them”. *New Philosophy for New Media* (2004)

imaginários. Porém, traremos a perspectiva que vai além do mito para a sua construção a partir das dialéticas que a sua imagem produz, considerando sua construção em materialidades espalhadas pelo meio digital.

No exercício de tensionamento entre os eixos epistemológicos - o conceito de mito a partir da perspectiva das imagens críticas e dialéticas - identificamos quais são as premissas que constituem as teorias da linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais. Nesse caso, fica mais clara a relação que fazem entre conceitos filosóficos e os processos audiovisuais, quando observados os sentidos dialéticos das imagens “nas quais coalescem imagens e imagens pensamento de todos os tempos” (KILPP, MONTAÑO, 2015, p. 13). Assim, aproximamos a investigação de uma visada tecnocultural a partir dos estudos das audiovisualidades. Apresentamos a proposta de articulação entre o que é o mito em relação à imagem dialética, para dar a ver caminhos sobre o construto do personagem monstro em *Castle Rock*, assim como entender as suas qualidades monstruosas atualizadas na materialidade da série.

Iniciamos a discussão lembrando que crença popular em monstros não surge no cinema, mas é adaptada por ele a partir de histórias que atravessaram gerações. Para Priore (2000), a civilização passou a acreditar em monstros no momento em que novos mundos foram descobertos, além das fronteiras conhecidas. Foi a partir das descrições fantásticas feitas por viajantes, que se acreditava que nos confins da Terra viviam raças fabulosas. Animais, pessoas e seres desconhecidos pelo homem ocidental irrompiam na imaginação da população que ouvia estarrecida as descrições de negociadores e embaixadores viajantes, histórias de terras exóticas, como o Oriente. Assim, os monstros foram introduzidos em livros que contavam histórias e descrições de animais reais e imaginários, os chamados Bestiários¹⁷, aumentando a curiosidade das pessoas com suas ilustrações descritivas e fantasiosas de animais em forma de fábulas. Já os clérigos reforçaram as fábulas transmutando esses animais em símbolos com a ajuda das sagradas escrituras, ampliando a sua notoriedade, “os textos dessa tradição erudita formavam a espinha dorsal da crença em monstros e permitiam sua instalação na literatura narrativa, conferindo-lhe credibilidade” (PRIORE, 2000, p. 29-30).

Foi a credibilidade na existência de monstros tanto na Europa quanto em outras partes do mundo que revelou o fascínio humano pelo desconhecido, pelo estranho e pelo medo. O mal passou a ser retratado por monstros reais e bestas comparadas às imagens do inferno, sendo que

¹⁷ As origens dos bestiários remontam a lendas indianas, hebraicas e egípcias compiladas na Grécia e traduzidas para o latim no século IX. Diferentes versões foram copiadas ao longo do tempo e popularizadas em diversos países, sobretudo na Inglaterra e França. Retirado de *Esquecidos por Deus: Monstros no Mundo Europeu e Ibero-Americano (Séculos XVI-XVIII)*, 2000.

estas representações datam de séculos e normalmente são vistas como a luta entre o Bem e o Mal (NOGUEIRA, 2002). Esse pensamento, imposto por clérigos, que representava a imagem do inferno, a penitência do homem pós-morte, nada mais era do que o reflexo idealizado pelo cotidiano humano. Segundo o autor, as figuras e símbolos utilizados culturalmente aprofundaram as ilustrações de imagens que representavam a maldade humana e a impotência de fuga do castigo eterno que reside até hoje no nosso subconsciente e nas ficções. O autor ainda afirma que a monstruosidade contemporânea, reiterando os aspectos do ambiente onde essa monstruosidade manifesta-se, confirma que a “distribuição mental e figurativa dos nossos receios (o escuro, o labirinto, a jaula) não surgiu como uma inauguração absoluta nos nossos dias, mas é antes uma revisitação de estereótipos [...] há muito instituídos” (NOGUEIRA, 2002, p. 43).

Dessa forma, essa imagem construída por muito tempo permanece no subconsciente,

A forma de um imaginário determinará, portanto, ao mesmo tempo, uma espécie de matriz, de invólucro vazio que pode gerar um tipo de imaginário particular, e uma força semiplástica que permite fazer jorrar imagens novas, mas dotadas de um laço genérico ou genealógico. (WUNENBURGER, 2007, p. 36)

Nesse caso, essa imagem matriz será a base para outras, pois o imaginário, organizado em construções de representações formais, vai das bases arquetípicas aos símbolos. Todos esses símbolos são utilizados como formas de ensinar, alertar ou demonstrar ações, como fazia a igreja em suas parábolas ou quando materializam imagens-símbolo em representações visuais segundo a rítmica cultural do uso de mitos. Os mitos são transformados de acordo com o período histórico, sendo que o mito pode ser total ou parcialmente confundido com outros trechos míticos em diferentes períodos.

Para Barthes (2011, p. 198), o mito é uma fala, um sistema de comunicação ou um modo de significação, “o mito não se define pelo objeto da sua mensagem, mas pela maneira como a profere: o mito tem limites formais, contudo não substanciais”. O mito tem um fundamento histórico por ser uma fala escolhida pela História – assim não poderia surgir a partir da “natureza” das coisas,

Esta fala é uma mensagem. Pode, portanto, não ser oral; pode ser formada por escritas ou representações: o discurso escrito, assim como a fotografia, o cinema, a reportagem, o esporte, os espetáculos, a publicidade, tudo isso pode servir de apoio à fala mítica. O mito não pode se definir pelo seu objeto nem pela sua matéria, pois qualquer matéria pode ser arbitrariamente dotada de

significação: a flecha apresentada para significar uma provocação é também uma fala. (BARTHES, 2011, p. 199)

A partir do autor, compreendemos que o conceito de monstro a partir do conceito de mito está relacionado a uma busca histórica, de origem, da sociedade e do momento ao qual o mito monstro é atribuído. Porém, como afirmamos anteriormente, atentamos às outras perspectivas da comunicação, procurando a construção do monstro e suas monstruosidades a partir das questões relacionadas às audiovisualidades, à memória e ao imaginário tecnocultural, a fim de compreender as contribuições desses conceitos ao modo contemporâneo de fazer comunicação.

Partimos então da palavra “origem”, problematizada por Didi-Huberman (1998), em diálogo com Walter Benjamin. Segundo o autor, o termo “origem” não pode ser visto somente como uma restauração ou restituição de algo, mas deve ser percebida pela consciência de ser algo que é inacabado, que está sempre aberto. Por não considerar a palavra origem como a fonte das coisas, ele afasta a palavra das perspectivas arquetipais e históricas: ou seja, dos mitos.

A origem nos surge, segundo o autor, como um sintoma “uma espécie de formação crítica que, por um lado, perturba o curso normal do rio, e por outro, faz ressurgir corpos esquecidos pelo rio ou pela geleira acima” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 171). Nesse caso ela dá a ver seu aspecto de novidade sempre inacabada, aberta, ao passo que se formam conflitos, ou seja, a dialética. Para ele, o pensamento dialético - a proposta da imagem dialética que procuro apresentar para o caso - não busca reproduzir o passado, pois a imagem deve ser vista como a imagem da memória produzida a partir de uma situação anacrônica – como um presente remanescente. Ela, sendo uma interpenetração crítica do passado e do presente (DIDI-HUBERMAN, 1998), é aquilo que produz a história de uma só vez, tornando-se a origem.

Nesse sentido, as monstruosidades atualizadas em materialidades audiovisuais fazem parte de um imaginário sobrecarregado de imagens, ou seja, não podem ser vistas pelo prisma da origem segundo um momento na história metaforizada no e pelo cinema. Ele constitui uma imagem dialética, problematizando sua constituição segundo imagens variadas, contextos diversos, que não podem ser vistos por momentos e sim como duração, pois acionam imagens lembranças e operações neste cenário tecnocultural.

Não seria esse o caso da pesquisa aqui apresentada? Não seria a partir das dialéticas da imagem que olhamos para o audiovisual contemporâneo, segundo a memória, o uso, as apropriações e a produção de sentidos dialéticos às monstruosidades atualizadas em *Castle Rock*?

Assim, não buscamos a origem histórica da sua imagem, mas as que percebemos na imagem técnica, as quais são capazes de mobilizar, incessantemente, outras imagens-lembrança, outras “origens” que abrem o objeto ao seu processo de atualização. Olhamos para as imagens as criticando, vendo suas reminiscências entre o passado e o presente. A origem entendida desse modo é produtiva como conceito metodológico para colocar em crise as imagens de monstro em *Castle Rock*.

2.2 CONSTRUTOS AUDIOVISUAIS DE MONSTRO ÀS MONSTRUOSIDADES AUDIOVISUAIS

A partir das perspectivas propostas, consideramos o monstro como um construto audiovisual que dura e se atualiza em diferentes materialidades. Para compreender estes construtos durante o cinema e como passaremos a usar o conceito de monstruosidades audiovisuais mais adiante, avaliamos em algumas pesquisas como o monstro é apresentado em diferentes narrativas segundo a técnica utilizada, percebendo-o como uma qualidade que se atualiza de diferentes formas e que se revela como uma construção audiovisual. Antes, porém, é necessário compreender o monstro e seus sentidos partindo de algumas definições da palavra monstro.

De acordo com o dicionário, o monstro pode ser um ser fantástico, sobrenatural, geralmente grande e ameaçador, que pertence à mitologia ou ao imaginário das histórias e lendas infantis; feto, pessoa ou animal de conformação disforme e anormal, total ou parcialmente; aberração, anomalia, monstruosidade; pessoa extremamente cruel, diabólica e desumana; qualquer objeto, animal etc. muito grande, fora do comum; qualquer ser ou coisa contrário às leis da natureza; monstruosidade; coisa muito feia, horrorosa.

Partindo destas concepções, Nazário (1998, p. 12) considera o monstro uma clara oposição à humanidade, atualizado no cinema pelos atributos opostos às condições do ser humano que são tomados isoladamente e submetidos à plástica do exagero: o monstro será sempre uma materialidade externa, uma máscara. Quando aparece em uma narrativa, são os efeitos da montagem e das lentes de aumento quem os fazem existir: “esse é mostrado de forma espetacular, liberando os espectadores de suas ânsias destrutivas, imaginariamente satisfeitas e reintegradas na forma natural e social que elimina excessos e desvios; a morte do monstro é sempre uma apoteose da civilização”.

Consideramos para a pesquisa a sua construção audiovisual, quando é a técnica que propõe a aparição do corpo da criatura e de suas qualidades monstruosas que serão percebidas pelo corpo do espectador.

Monstros são categorizados em diferentes classificações dentro do gênero terror, podendo vagar em outros gêneros como a ficção científica e se misturar a outros como a comédia. Independentemente do gênero do filme, todos os personagens monstros possuem a qualidade de monstro, a monstruosidade, atualizada em cada narrativa. Para entender como as monstruosidades audiovisuais são atualizadas, buscamos em algumas pesquisas encontradas no estado da arte as qualidades monstruosas construídas de acordo com as técnicas audiovisuais utilizadas em diferentes filmes.

O vampiro, por exemplo, foi adaptado da literatura às imagens técnicas do cinema segundo diferentes sentidos dos contextos socioculturais e técnicos. *Nosferatu* (1922), de Robert Murnau, é uma adaptação do conto gótico *Drácula de Bram Stoker*, lançado em 1897. O filme, produzido durante o período de cinema mudo, traz algumas características técnicas visuais que constroem a monstruosidade de Nosferatu na narrativa, técnicas próprias das produções daquela época.

Para Eisner (2002, p. 95), seu avanço lento, plano a plano, em direção à câmera em doses determinadas pela direção de Murnau é intercalado na montagem aos planos de um jovem assustado revelando um monstro que se torna gigante a cada troca de enquadramento. Além disso, a sombra de Nosferatu ao subir as escadas e “ao se inclinar sobre o leito do forasteiro”, se torna a imagem do destino. O enquadramento da sombra do personagem Nosferatu sobre o jovem sugere sua construção como monstro - sua monstruosidade - dada a montagem dos planos junto à técnica da luz e sombra. A sombra, técnica de iluminação e sentido recorrente em filmes Expressionistas, ataca o jovem precedendo o monstro e já o anunciando como tal.

Figura 2 - Monstruosidades da luz e sombra em *Nosferatu* (1922)



Fonte: *Nosferatu* (1922)

Se considerarmos que uma das características de monstro percebidas no filme é a atribuição do monstro aos braços, ou à intenção da sombra das mãos da criatura que se estende sobre a presa para garantir a sua imobilidade, voltamos à definição de monstro: “as mãos em arco e os olhos dilatados são os apêndices do desejo monstruoso de agarrar e devorar” (NAZÁRIO, 1998, p. 12). Essa definição que caracteriza sua monstruosidade pode ser atribuída ao vampiro Nosferatu de acordo com a técnica, pela troca de planos que deixam sua face maior e que o exagera. É a sua sombra que precede esse desejo e nos faz perceber seu corpo monstruoso.

Ainda da literatura ao cinema, os personagens Dr. Jekyll e Mister Hyde, adaptados do livro *Dr. Jekyll and Mister Hyde*, de Robert Louis Stevenson, publicado em 1886, foi atualizado de formas variadas para audiovisuais entre 1908 a 2020, tanto para cinema quanto para TV. Suppia (2006) analisa o livro e suas adaptações para o cinema atento ao filme dirigido por Rouben Mamoulian - *O médico e o monstro* (1931) - que apresentou uma versão mais animalésca de Mister Hyde, diferente do que é descrito por Stevenson no conto.

Dentro da ideia de uma adaptação, na literatura temos uma estrutura onde a descrição dos fatos é importante, enquanto para o cinema a apresentação audiovisual será de fato mais importante. E, mesmo modificado visualmente o personagem de Hyde, a anunciação do corpo do monstro na narrativa do filme se dará pela técnica utilizada: câmera e montagem. Estas linguagens eram utilizadas nas experimentações da construção de narrativa no cinema, atualizadas nele.

Para Suppia (2006), em diálogo com Turner, a câmera teve função essencial na primeira transformação do médico no monstro ao anunciar o monstro Hyde na cena: a câmera irá focar o reflexo do Dr. Jekyll em um espelho utilizado na cena, segundo o ponto de vista do médico. Na sequência, quando o médico levanta o copo para beber seu conteúdo, a câmera irá mudar o foco buscando no plano o essencial para a narrativa, a poção. A câmera cria a sensação de desequilíbrio ao ser girada pelo quarto demonstrando a instabilidade do personagem. Após uma breve fusão de imagens, que retornam lembranças do Dr. Jekyll, a câmera irá apresentar Mister Hyde no espelho¹⁸.

¹⁸ A cena citada pode ser conferida no Youtube através do link <https://www.youtube.com/watch?v=GynMi0E7B5g&t=143s>. Acesso em março de 2023.

Figura 3 - Monstruosidades em Dr Jekyll (1931)



Fonte - Elaborado pela autora com base em *Dr. Jekyll and Mister Hyde* (1931)

Considerando o monstro como o duplo de Dr. Jekyll, o espelho acaba sendo peça fundamental na construção da narrativa e conseqüentemente do monstro. É a montagem paralela, segundo uma divisão da tela em duas proporções, que "evoca o princípio do espelhamento" (SUPPIA, 2006, p. 144) e nesse caso, consideradas como representações visuais do duplo de Dr. Jekyll, "as fusões, relativamente frequentes, sofisticam as composições em determinados momentos, bem como remetem à ideia de sobreposição de duas realidades distintas, ou 'ecos' na mente de Jekyll". Assim, observamos as linguagens visuais utilizadas neste filme dadas pelos enquadramentos e pela montagem que propõe sua monstruosidade como um construto audiovisual.

Se tratando do cinema cujas linguagens visam apresentar a narrativa a partir do audiovisual, a monstruosidade é construída considerando aspectos técnicos. A ideia do som no cinema, por exemplo, perpassa as músicas de orquestras que eram executadas durante as projeções de filmes ou as vozes do público durante a projeção, ainda no período denominado de cinema mudo, ou quando não havia sincronia entre o som e imagem diretamente no filme.

No caso de *Frankenstein* (1931) de James Whale, período do cinema falado, temos a anunciação do monstro ou de seu nascimento segundo sons de trovão. Para Ceretta (2018), este som específico consiste na construção do monstro do Dr. Frankenstein, que não é originado no filme, mas está descrito nas narrativas fantásticas da literatura e da mitologia. O filme é baseado no livro *Frankenstein*, de Mary Shelley, lançado em 1818.

Para a autora, todo o processo de dar vida ao monstro de *Frankenstein* vem unguido de sons de trovões junto aos sons da eletricidade dentro do laboratório do Dr. Frankenstein. Ruídos da natureza e ruídos produzidos pelas ações humanas se juntam ao apresentar acontecimentos fantásticos e nesse caso, anunciar a vida do monstro. O som foi atualizado em *Frankenstein* a partir de uma técnica disponível naquele momento, para aquele filme, atualizando audiovisualmente a sua monstruosidade, junto aos aspectos de luz e sombra que o caracterizam dentro da narrativa como um monstro.

Sua imagem é uma referência aos filmes Expressionistas quando utiliza muito claramente o uso da luz e sombra dentro dos enquadramentos (JONES, 2005). Aqui destacamos a construção do monstro que também parte das sombras projetadas nas paredes em determinados momentos da narrativa seguidas da presença visual do monstro em *Frankenstein*: suas qualidades de monstro não se dão somente pelo seu corpo presente visualmente na cena, mas também pelas enunciações audiovisuais dentro da composição que junto à montagem nos levam ao que é a monstrosidade nesse filme. Ela é atualizada a partir da sequência de planos que lentamente passam de abertos a fechados: a face assustadora do monstro aos poucos ocupa o enquadramento inteiro, tornando uma monstrosidade construída pela montagem e enquadramentos, que será concomitante às suas ações na narrativa.

Figura 4 - Nascimento do monstro em *Frankenstein* (1931)



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Frankenstein* (1931)

Em *Tubarão* (1975) de Steven Spielberg, o tubarão é movido para dentro da narrativa como uma criatura sanguinária. Para Mark Fryers (2010), o filme foi responsável por expressar o medo cultural do mar e seus perigos. Nos filmes de terror, o monstro transgride os limites do conhecido e do desconhecido. Para compreender isso no filme *Tubarão*, o autor analisa a técnica utilizada por Spielberg e sua editora Verna Fields, ao manipularem este espaço através dos enquadramentos, além da mudança de posicionamento da câmera subjetiva que criou um ritmo de tensão e claustrofobia na sequência (Fig. 5).

Buscando essa relação, Fryers (2010, p. 134, *tradução nossa*) aponta que no filme o espaço do mar contribui para a transformação do tubarão em um objeto - o objeto que retorna do mar de forma alterada, uma representação da morte - ou seja, “o mar dá à luz monstros, mas também os renasce (a água do mar, portanto, tem qualidades anti-batismais)”¹⁹. Também, deu

¹⁹ “The sea gives birth to monsters, but also re-births them (seawater therefore has anti-baptismal qualities)”. *Thalassophobia: Jaws (1975) and the Nautical spaces of Horror (2010)*

razão aos medos causados pelo filme pois popularizou a representação visual do tubarão branco ao tornar o seu tamanho desproporcional e exagerado devido aos ângulos e planos próximos utilizados no filme. A técnica audiovisual atualiza a monstruosidade em *Tubarão* a partir de dois recursos narrativos utilizados no filme: a música e os planos escolhidos dentro da montagem do filme. Mesmo quando visualmente ausente da cena, a figura do tubarão se faz presente através da trilha sonora do filme - assim como esse aspecto faz durar suas características em outras imagens de tubarões, da mesma forma que o mar pode acionar a imagem-memória das monstruosidades submersas.

Em sua análise o autor apresenta uma sequência iniciada logo após a primeira morte por ataques de tubarão, quando o prefeito desmente o fato, atrelando a morte do caçador de tubarões a um acidente de barco. Isso faz com que a praia fique cheia de turistas, destacando nessa cena o personagem de Brody por meio dos planos, intercalando closes de seu rosto aos movimentos dos turistas e supondo outro possível ataque do tubarão.

Para Fryers (2010), a intervenção humana naquele espaço é destacada pela sequência de closes nos personagens, o que sugere uma contaminação daquele espaço. Mais adiante, para nos transmitir uma sensação de frustração do personagem de Brody ao mostrar que sua visão do mar é obscurecida pelos turistas, é utilizada a câmera subjetiva que representa a visão do personagem (tubarão). O autor destaca que a montagem nos leva de uma cena intermediária a um *close-up* de Brody, tentando ver o movimento dentro da água. Novamente a cena se divide em ações dos personagens na areia e na água, segundo a visão de Brody, que tem logo em seguida a visão retida por outro personagem que se senta à sua frente²⁰.

Figura 5 - Monstruosidades em *Tubarão* (1975)



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Tubarão* (1975)

²⁰ A cena citada pode ser acessada pelo Youtube através do link:
<https://www.youtube.com/watch?v=rW23RsUTb2Y&t=2s>

Para o autor, é na escolha dos planos - e na montagem dos planos - que a tensão é criada. Como espectadores sabemos que a morte anterior a esta cena não foi causada por um acidente de barco, mas por um tubarão branco. Neste caso, o filme manipula os frames em tempo e espaço para demonstrar os perigos do mar. No final dessa cena, é a troca de planos, inclusive planos debaixo d'água, que reforçam a ideia, dentro da sequência entre a visão de Brody e dos personagens dentro da água, de que há algo a se preocupar. Mas é somente quando o *leitmotiv*²¹ do tubarão inicia que o ataque é concretizado. No caso é a música, que o autor chama de pontuação musical, composição de John Williams, que anuncia o monstro segundo duas notas musicais que se repetem gradativamente e que representam e anunciam o perigo. Em nenhum momento vemos o tubarão. Seu corpo é virtual e se atualiza pela técnica: o som, o enquadramento e montagem são aspectos que caracterizam o personagem atualizando no filme a sua qualidade monstruosa - a monstruosidade é atualizada no espaço do mar, e esse espaço passa a ser representado pela escolha de planos e da montagem onde seu corpo se torna presente, virtualizado na música gradativa e nos enquadramentos embaixo d'água. Ou seja, é a memória do espectador, reforçada pela lembrança do ataque anterior que acontece na narrativa e anunciada pelo *leitmotiv*, que produz uma imagem-lembrança do tubarão como uma monstruosidade audiovisual naquela cena.

Da mesma forma que em *Frankenstein (1931)*, a música é atualizada com propósitos próprios para o filme *Tubarão*. Pela gradatividade das notas que pontua a presença (mesmo na ausência do tubarão) - o *leitmotiv* - é possível sentir a sua aproximação. Assim, o seu surgimento é anunciado por linguagens do cinema que se reúnem para dar determinados sentidos identitários de monstro, como a montagem, som e enquadramentos (MONTAÑO, 2021), por isso considerado como um construto audiovisual atualizado de diferentes formas nos filmes analisados.

Essa incursão sobre o construto de monstro nos fez refletir sobre o que observamos na série *Castle Rock*: para além dos recursos técnicos e estéticos específicos das produções audiovisuais - enquadramentos, adição e tratamento de sons, montagem etc. - o meio onde a narrativa circula contribui, sobretudo através do compartilhamento de imagens pelos usuários, para que a atualização do monstro se dissemine para fora dos seus enquadramentos. Isso nos leva a duas compreensões: primeiro que as lógicas do cinema não desaparecem, elas duram e

²¹ O *leitmotiv* é considerado um tema de personagem, ou seja, representa locais e elementos da narrativa que são recorrentes na história. Alguns filmes utilizam temas de personagens, o *leitmotiv*, pois, quando estes temas reaparecem, acionam gatilhos para a memória do espectador auxiliando a recepção da narrativa (RADICETTI, 2020).

são atualizadas nos meios digitais, ou seja, à montagem “tradicional” somam-se as ações dos usuários, que contribuem para atualizar outras monstruosidades da série, para além do personagem “monstro”. A segunda se relaciona à primeira: se considerarmos o monstro, dada a monstruosidade como sua qualidade audiovisual, a sua atualização na série também parte da memória como produtora de imagens, ou seja, pensamos no conceito de audiovisualidade monstruosa - a série como uma imagem dialética onde estão virtualizados sentidos das monstruosidades do passado e onde duram sentidos monstruosos no presente. Esta imagem dialética, quando vista em profundidade, nos leva a outros espaços, ações e meios, para além da série. São estes movimentos que tornam a pesquisa sobre a atualização da monstruosidade em *Castle Rock* teórica e metodologicamente relevante, pois dá a ver fenômenos da comunicação dentro de nossa tecnocultura contemporânea.

2.2.1 Monstros e monstruosidades

Antes de propor as monstruosidades como a qualidade que se atualizam nas materialidades do meio, é importante considerar que o conceito de monstruosidade é utilizado de diferentes formas em pesquisas que exploram o personagem monstro, ou seja, não dissociamos a qualidade do personagem, mas buscamos suas atualizações olhando para as imagens de forma mais profunda, para além de sua superfície. Isso nos dá perspectivas sobre como os sentidos monstruosos de diferentes produções cinematográficas foram associadas em contextos históricos variados a partir das suas monstruosidades como qualidade que se atualizam nas narrativas.

Desse modo, nesta seção, nosso objetivo é elucidar os sentidos das monstruosidades em diferentes épocas, entendendo como abstrações do contexto histórico passam a durar e se atualizar no cinema, comunicando sobre a época e, de forma inversa, como as abstrações do cinema também se atualizam no imaginário do espectador que associa a realidade de seu contexto com a narrativa do filme, especificamente a norte americana. Assim, poderemos entender como o estudo da série *Castle Rock* e a atualização das suas monstruosidades dentro de uma tecnocultura interligada às relações comunicacionais entre usuários virtuais, em plataformas, mídias e mídias sociais, se torna uma proposta teórico-metodológica que compreende fenômenos da comunicação como formas culturais, técnicas e políticas segundo as imagens dialéticas da série em questão.

Iremos da série para fora dela e de volta a ela, como um circuito de imagens que demonstram uma tecnocultura dos usos, apropriações e compartilhamentos das

monstruosidades contemporâneas sem fronteiras, chegando a um cenário voltado ao contexto histórico brasileiro.

Voltamos ao início da tese, na introdução, quando relatamos brevemente que a proposta dos personagens monstros de filmes do cinema expressionista alemão no início do século XX (EISNER, 2000) se relacionam com temas como medo, burguesia e dupla identidade. *Nosferatu* (1921) por exemplo, apesar de ser uma adaptação literária de *Drácula de Bram Stoker* (1897), apresenta um monstro relacionado ao burguês, visto que “para o alemão o lado demoníaco de um indivíduo comporta forçosamente um contraponto burguês” (EISNER, 2002, p. 80). No mundo ambíguo do cinema alemão daquela época, ninguém estava seguro de sua identidade. Em *O gabinete do Dr. Caligari* (1919), de Robert Wine, por exemplo, Caligari é ao mesmo tempo um médico eminente e o charlatão da feira e em *A Morte Cansada* (1921), de Fritz Lang, a Morte é também um viajante à procura de um terreno à venda. Assim, tanto o cinema, quanto a literatura alemã tendiam a encaixar criaturas irreais da imaginação em estranhos escalões hierárquicos. Essa dúbia personalidade do personagem monstro representa a grosseria dos pequenos burgueses, trata do drama da alma dupla e o desdobramento demoníaco dos personagens. Para Eisner (2002), o cinema, ao adaptar as histórias da literatura romântica gótica, torna visível as formas dessa imaginação literária moldadas aos problemas sociais daquele contexto histórico.

Já na América dos anos cinquenta, Hollywood vivia a insegurança do contexto histórico: os ataques da juventude à família tradicional, infiltrações comunistas no governo e a guerra fria. Müller (2008, p. 264) afirma que esses ataques ao bem-estar da população fizeram com que as produções cinematográficas respondessem a esse clima de medo “com uma carga concentrada de filmes de terror e ficção científica, em que monstros mutantes ou alienígenas ameaçam a Terra”²².

Em *Vampiros de Almas* (1956), por exemplo, Don Siegel conta a história de esporas extraterrestres que penetram nas pessoas enquanto elas dormem e passam a controlar seus corpos, sendo que esta lenta infiltração invisível e incurável na narrativa do filme está relacionada à situação dos perigos comunistas daquele período. O filme brinca abertamente com o caráter dúbio da história: a ideia do comunismo pela ameaça que parece penetrar no meio da comunidade, no melhor amigo, no pai ou professor, ao qual não se podia mais ter de volta, uma vez tomados pelos invasores de corpos, personagens monstruosos da narrativa.

²² Con una carga concentrada de películas de terror y ciencia ficción, en las que monstruos mutantes os extraterrestres amenazan la Tierra (MULLER, 2008)

Figura 6 - *Vampiros de Almas* e o comunismo



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Vampiros de Almas* (1956)

-Eles têm que ser destruídos, todos eles!

- E serão! Cada um deles!!

O diálogo dos personagens na cena, ao descobrirem que seus conhecidos tiveram os corpos invadidos por alienígenas, representa a ideia do filme que vincula o medo e a reação dos personagens ficcionais perante a monstruosidade real comunista. A monstruosidade não é aparente, apesar dos casulos da figura 6 envolverem os humanos, desconfigurando-os momentaneamente, mas ao se dar de forma discreta, mantém o espectador na ilusão de uma ameaça silenciosa relacionada à guerra fria, à invasão dos comunistas e de seus infiltrados que conseguiram espalhar os ideais de esquerda na sociedade americana. Como é uma ameaça invisível, os hospedeiros, depois de terem os corpos invadidos, continuam com a aparência de humanos, porém controlados pela espécie alienígena. Fica mais difícil de matar a “ideia” se ela está presente no corpo de um conhecido.

Figura 7 - “Eles têm que ser destruídos, todos eles!”



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Vampiros de Almas* (1956)

É através das monstruosidades das ações dos hospedeiros que a narrativa provoca medo e constrói no imaginário do espectador as relações entre o monstro fictício e as monstruosidades do mundo real. Isso se dará também pelas notícias em jornais, revistas e propagandas (Fig. 8) sobre o assunto, reforçados pelas narrativas ficcionais da época, como o filme *Invasores de Corpos* (1956).

Figura 8 - Ameaça vermelha



Fonte: G1

A mescla entre notícias sobre OVINIs e a ameaça de bomba nuclear soviética explorada pela imprensa nos anos 50 (NAZÁRIO, 2007, p. 159), reforçava a propagação do medo entre a população, assim, “o confronto entre o capitalismo e o comunismo assumiu, no cinema, formas violentas e radicais de guerras de extermínio entre terráqueos e extraterrestres; entre homens e monstros radioativos.

Metáforas do totalitarismo soviético, os monstros invasores e as criaturas radioativas podem ser interpretados, num nível mais profundo, como involuntárias metáforas do neocapitalismo consumista, que projeta no “inimigo” os males que lhe são próprios, para que estes sejam vistos como exteriores, atacando a sociedade de fora. Assim, se a radioatividade é permanentemente destrutiva, é preciso canalizá-la para a figura de um monstro, contra o qual a humanidade pode salvar-se pela radioatividade, que adquire, magicamente, um caráter redentor. Se a sociedade de massas uniformiza os indivíduos, atribui-se a essa massificação a vagens alienígenas, para que, ao destruí-las, o medo de alienação seja exorcizado”. (NAZÁRIO, 2007, p. 168).

As monstruosidades fictícias e as do mundo real, quando relacionadas ao momento histórico, misturam o fantástico e o real alertando o espectador sobre a dupla identidade do burguês, o qual não se pode confiar, ou às situações políticas do momento, as quais estão abertamente dispostas como uma preocupação daquele contexto histórico e social.

Já nos anos 1960, Hitchcock, com *Psicose* (1960), inicia uma era de filmes cujo monstro é real, um humano com problemas psicológicos reais e cuja monstruosidade se volta contra personagens mulheres. Fazendo conexões entre homem-mulher e a confusão de gêneros que o personagem Bates tem no filme, é possível demonstrar sua monstruosidade dentro e fora de seu personagem (DUNCAN, MÜLLER *et al.* 2017). Da mesma forma, é neste período histórico que entramos na segunda onda do feminismo e o qual penetra nas obras de Hitchcock de forma crítica e misógina. Para Souza (2015, p. 10), o desafio da representação do personagem

feminino nas narrativas do diretor se dá pela identidade dos homens: como são eles que agem violentamente contra o corpo feminino, “a violência direcionada às mulheres hitchcoquianas decorre do medo da perda dos papéis sociais estabelecidos pela clivagem de gênero; traço do aspecto conservador, portanto”. A monstrosidade nas tramas de suspense acontece violentamente contra a mulher para purgar os instintos bissexuais masculinos e punir a mulher por serem objetos de desejo, posição que na sociedade deveria ser do homem. Isso reflete sobre o momento em que o filme é produzido e a forma que cria conexões com os movimentos feministas dos anos 60: a libertação feminina do patriarcado, a igualdade de gêneros e a luta contra a violência feminina, o que resulta no medo da perda da posição social do homem, atualizado nos filmes de Hitchcock pelas monstrosidades dos psicopatas e assassinos de mulheres.

Stephen King²³ (1980) analisa o filme *O exorcista* (1960) expondo sua relação entre as monstrosidades representadas pela personagem adolescente e os adolescentes da época. Naquele período, o movimento *hippie* passou a penetrar nas famílias tradicionais, atormentando pais americanos “garotos chegavam em casa afirmando que o presidente dos Estados Unidos era um criminoso de guerra; também diziam, à mesa, uma porção de palavras que não tinham aprendido com os pais”. Assim, a menina que blasfema contra a mãe e o padre pronunciando palavras horríveis no filme, fez com que os pais compreendessem o que havia acontecido com os seus filhos: “O demônio fora o causador de tudo! O demônio os invadira, e era muito confortável poder afirmar que não lhes cabia a culpa do que estava acontecendo aos filhos”.

Vêm-se estas monstrosidades próximas do humano, tornando-se mais familiares ao espectador e seu contexto social. Isso também acontece em *O Iluminado* (1980), em que as relações das monstrosidades do personagem Jack Tarrence com o alcoolismo, abuso infantil e violência doméstica (DUNCAN, MÜLLER *et al.* 2017, p. 15) resultam na tentativa de assassinato da sua família no hotel em que se hospedam. Todos esses sentidos das monstrosidades são vinculados ao contexto em que são produzidos, reunindo medos socialmente difundidos com as monstrosidades que acontecem na ficção. De monstros alienígenas a personagens que são próximos do espectador, monstros e monstrosidades são transformados em abstrações do contexto social, revelando o medo e os perigos da época em questão.

O mesmo aconteceu com o gênero Gótico, que dentro da literatura contemporânea passou a ser explorado tecendo narrativas complexas que se voltam aos contextos históricos e

²³ Informação retirada do livro *Dissecando Stephen King* que reúne as principais entrevistas do autor a jornais e revistas.

sociais. Além de reimaginar personagens clássicos, como Frankenstein, as narrativas góticas interrogam temas como poder, identidade e a influência do passado no presente (REYES, 2018). O cinema também remodelou as percepções sobre o gênero: visto inicialmente como um gênero Romântico, o Gótico passou a ser adaptado nos filmes de terror em paisagens urbanas contemporâneas, buscando uma nova abordagem dos temas góticos do medo e da ameaça, condizentes com a época de produção do filme.

Para Reyes (2018), quando narrativas literárias continuavam a explorar o horror dos monstros a partir das suas qualidades assustadoras, de modo que fossem vistos como ameaças diretas, a literatura gótica passou a produzir narrativas voltadas às monstrosidades, assim como Frankenstein,

Como os monstros, devido às suas diferenças físicas ou comportamentais, criam formas viscerais de rejeição, mas potencialmente carecem de marcadores intrinsecamente realistas de raça, religião, gênero ou sexualidade, eles se tornaram terreno fértil para explorações de exclusão social, marginalização e perseguição. O gótico contemporâneo, autoconsciente e pós-moderno, e portanto preocupado em estender os mitos góticos e torná-los relevantes para o público moderno, se apropriou do tema da monstrosidade simpática [...] (REYES, 2018, p. 13 *tradução nossa*)²⁴.

Essa relação é importante pois dá a ver a monstrosidade como qualidade do monstro da série *Castle Rock*, não o substituindo, mas considerando características que vão além de sua superfície, para as suas dialéticas - fornecem pistas e rastros para pensar nas formas como os monstros e as monstrosidades são apresentados hoje do cinema para fora dele.

Mesmo discutindo monstrosidades na literatura, o autor aborda assuntos importantes ao refletir sobre o gótico atualizado nas narrativas contemporâneas. Em diferentes obras, o personagem monstro e suas monstrosidades apresentam características contemporâneas que revelam os problemas sociais e políticos daquele contexto.

Da mesma forma, buscamos entender como a monstrosidade é atualizada na série *Castle Rock*, sendo ela uma imagem dialética. Para nós, essa atualização ocorre na nossa tecnocultura contemporânea, conforme os sentidos encontrados em plataformas, mídias e redes sociais, onde nos expressamos sobre o mundo. Esse espaço digital, onde interagimos com diferentes pessoas e que “facilitam a mediação imediata de eventos reais” (REYES, 2018, p.

²⁴ “Since monsters, due to their physical or behavioral differences, create visceral forms of rejection yet potentially lack intrinsically realist markers of race, religion, gender, or sexuality, they have become fertile ground for explorations of social exclusion, marginalization, and persecution. The contemporary Gothic, selfaware and postmodern, and therefore concerned with extending Gothic myths and with making them relevant to modern audiences, has seized on the theme of sympathetic monstrosity in at least two ways” (REYES, 2018).

16), vem sendo temido pela rápida e exponencial disseminação das informações sobre as quais não temos controle e que passam a ser exploradas na literatura e em filmes, como uma doença viral, a exemplo do filme *Ringu (1998)* dirigido por Hideo Nakata, adaptado do livro *Ring*, escrito por Koji Suzuki (1991). Há nesta obra analogias entre a disseminação de informações, assim como o alcance e o impacto das tecnologias de transmissão que conseqüentemente levam ao consumo indiscriminado e prejudicial de imagens. Para o autor, e para esta pesquisa, este fato posiciona o ser humano em um mundo cada vez mais regulado por sistemas de mídias, cujos efeitos no comportamento e nos relacionamentos permanecem obscuros, o que nos parece um espaço próprio para atualizações das monstruosidades contemporâneas.

O autor também explora o horror encontrado em filmes *found footage*²⁵, relacionando este subgênero como um fenômeno do século XXI. Junto a nova era digital, as imagens de filmes *found footage* revelam as preocupações sociais com a ideia de imediatismo e hipervigilância, flertando com as noções de real a partir da forma narrativa estruturada pelos enquadramentos usados no filme²⁶.

Se, nos anos 1950 a invasão alienígena em filmes propunha e contextualizava o medo americano ao ataque comunista, em filmes como *Cloverfield (2008)*, cuja narrativa fala sobre o ataque alienígena na cidade de NY, nos EUA, somos levados às situações reais, como os ataques terroristas de 11 de setembro de 2001. No filme, a narrativa acontece toda em frente à uma câmera amadora. As imagens de *found footage* mostram os personagens do filme sendo pegos de surpresa por desastres de grandes proporções, provocados por alienígenas.

Em sua análise, o autor não refere diretamente o filme aos ataques de 11 de setembro, mas afirma, de forma metafórica, que o filme contextualiza a invasão de alienígenas na cidade de NY a partir do ponto de vista de personagens em meio à multidão, assim como o ataque terrorista dos 11 de setembro. Para ele, a forma como o ataque às torres gêmeas foi documentado em vídeo, superando a forma escrita, capturou o momento de horror e tragédia imediatos “as reportagens de 11 de setembro e de ataques terroristas realizou o propósito dos terroristas ajudando a espetacularizar os seus atos e garantindo pânico coletivo” (REYES, 2020), assim como na forma que o filme foi estruturado. As noções do real estão muito presentes no filme,

²⁵ O termo *found footage* tem base em filmes experimentais que compilam ou se apropriam de imagens fotográficas e filmicas pré-existentes. Parte do filme, ou o filme inteiro é apresentado como um achado que passa a impressão que não foi gravado para o cinema. Suas imagens normalmente são amadoras e com qualidade baixa, fazendo o espectador acreditar que as imagens não são fictícias (RAYES, 2018)

²⁶ Informações obtidas a partir da apresentação do autor na XVIII Semana da Imagem na Comunicação, 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Y8WTmyDmth8&list=PLZCuqaY-C8iuvfWBaOQfTRaDlcPpr7hB9&index=4> Acesso em maio de 2024

pois remete ao imediatismo das notícias das torres gêmeas em 2001, que também foi relatado a partir de vídeos amadores, inclusive apresentando cenas parecidas com as cenas reais do ataque de 2001.

Os filmes *found footage*, apesar de parecerem reais, são feitos para assustar o espectador, pois buscam produzir uma vinculação estética com a forma que comunicamos e compartilhamos situações de nosso cotidiano através de vídeos. Por este aspecto, o autor explica que o interesse no gênero do *found footage* também está associado à dinâmica entre a verdade, a realidade e o engano ligados à mudança crescente na nossa capacidade de acreditar no valor das imagens às quais somos submetidos. Isso se nota quando o ganho por visualização tornou-se mais importante que a objetividade das notícias na mídia,

O século XXI também viu um declínio concomitante na mídia tradicional, especialmente jornais, e a preferência do público por um tipo de mídia confirmatória. Em uma pesquisa recente, 62% dos adultos dos EUA sugeriram que eles conseguem notícias nas mídias sociais e 44% dos casos, admitem que obtém notícias no Facebook. Estes canais não vetam conteúdos ou filtram sites de má reputação, o que torna impossível monitorar o que muitas vezes é passado como informação real ou jornalístico (REYES, 2020).

Em 2020, Reyes já previa como as "*deep fakes*", vídeos onde, por exemplo, o rosto de uma pessoa é substituído pelo de outra, fariam a imagem manipulada substituir as imagens capturadas sem intervenções. Ele propõe que a *deep fake*, cujas ações dos usuários de nosso tempo são próximas do *found footage*, também negocia com “o ceticismo entre o que é a imagem gravada e a real e incentiva o envolvimento brincalhão e consensual com ela” (REYES, 2020). De alguma forma, vemos que essa provocação que o autor faz entre a ficção e o contexto histórico reflete sobre a tecnocultura tal qual a série *Castle Rock* nos apresenta as suas imagens monstruosas em relação ao nosso contexto técnico, cultural e político. As monstruosidades que são descobertas entre os capítulos da série, na profundidade das suas imagens, vão desdobrando nosso contexto técnico atual: a comunicação interpessoal a partir das tecnologias digitais e as monstruosidades que vemos espalhadas em diferentes plataformas e mídias sociais são consideradas para o autor, como “um repositório e disseminador de desinformação” (REYES, 2020).

As mídias sociais são um ponto forte para análise, pois são, hoje, mediadoras das nossas relações pessoais, inclusive, relações com pessoas anônimas e com conteúdos não regulados e facilitadoras do consumo de violência, relata a pesquisa do autor. Além disso, alerta para a segurança da navegação na internet ou mesmo dos vídeos online, pois não sabemos quem

nos observa nesse mundo digital, criando conexão entre as monstruosidades contemporâneas a partir do corpus da pesquisa, o *found footage*.

Desdobramos mais adiante estas relações relevantes sobre as monstruosidades contemporâneas propostas inicialmente na pesquisa de Reyes (2020), mas que são compreendidas segundo as coleções de sentidos da série *Castle Rock*, que para nós também é tensionadora das monstruosidades contemporâneas em uma sociedade cuja comunicação se baseia principalmente em dispositivos técnicos.

2.3 - AUDIOVISUAL EM PLATAFORMAS DE *STREAMING*

A busca pelas séries não somente proporcionou o recorte de pesquisa como despertou o olhar para as lógicas das plataformas. As plataformas são abordadas sob diferentes perspectivas em pesquisas acadêmicas. No contexto desta tese, enfocamos as plataformas de *streaming* utilizadas para consumo do audiovisual, compreendendo-as como parte da cultura, lugar de convergência de técnicas e de produção de interfaces com usuários.

Para Dijck (*et al*, 2018, p. 9, *tradução nossa*), “uma plataforma é alimentada por dados, automatizada e organizada por meio de algoritmos e interfaces, formalizados por meio de relações de propriedade, impulsionadas por modelos de negócios e regidos por contratos de usuário”²⁷.

Nas plataformas, algoritmos são alimentados por dados, que filtram informações e fornecem saídas desejadas ao conectarem usuários aos conteúdos e aos anúncios, formando um circuito de retroalimentação entre dados, algoritmos, conteúdo, usuários e, novamente, produzindo mais dados. Isso leva a apontar fatores econômicos, como a monetização das informações oferecidas pela automatização a partir dos dados de usuários. Para Dijck (*et al*, 2018), fatores políticos, tecnológicos e econômicos orientam as interações dos usuários e moldam as normas sociais - os usuários são incentivados e desincentivados pelas interfaces das plataformas a conexões e ações e, a partir de suas escolhas, realimentam os dados para mais tarde serem organizados pelos algoritmos.

Tal perspectiva é potente para a proposta desta pesquisa, ao identificar a organização da plataforma pelos algoritmos a partir dos dados do usuário, considerando a plataforma dentro de um ambiente onde as tecnologias da comunicação e informação convergem com a cultura,

²⁷ “a platform is fueled by data, automated and organized through algorithms and interfaces, formalized through ownership relations driven by business models, and governed through user agreements” The Platform Society: public values in a connective world (2018).

modificando e sendo modificadas por ela. Contudo, apesar dos algoritmos participarem desse processo como organizadores das interações dos usuários, não podemos olhar somente para os algoritmos: ainda há o usuário que percebe a plataforma e suas narrativas, assim como suas ações e memórias podem produzir outras narrativas da série e do monstro e compartilhar em outras plataformas.

Considerando que as plataformas não cabem nelas mesmas, vemos elas se dispersando dentro dos meios digitais em movimentos entre suas lógicas e memórias do usuário, as quais se percebem dentro de uma tecnocultura do *software* (MONTAÑO, 2015). Ao problematizar os usos e apropriações na plataforma do Youtube, Montaña (2015) percebe os sentidos dados por elas e que constroem seus usuários expondo a relação dinâmica que acontece entre os vídeos, as interfaces, os usos e o ambiente. A plataforma, para a autora, enuncia-se como uma interface entre dados, *software* e usuário, o que provoca questões sobre o lugar do usuário e os processos midiáticos gerados por estas interações. Para a pesquisa, considero como essa relação dinâmica entre esses elementos possibilita outras montagens narrativas no meio, ao passo que as imagens estão sempre migrando de um meio a outro a partir de um usuário entendido como o centro das enunciações da plataforma.

Segundo Recuero (2019) “a plataforma digital, assim, é um conceito mais abrangente que compreende os sites de mídias sociais de modo mais amplo, a partir também de suas APIs e das ferramentas que são usadas a partir deles”²⁸. Para esta tese, como tratamos também das ações dos usuários como forma de atualização das monstruosidades, o conceito de mídia social nos parece apropriado para pensar nessas ações, pois é algo emergente e não planejado nestes espaços e que ocorre pelas ações, coletivas ou individuais, dos usuários “que vai dar visibilidade a determinados temas, silenciar outros temas, fazer circular determinadas ideias em pequenos grupos e outras em grandes” (RECUERO, 2019). Para nós, é nesse movimento - nas apropriações que se faz das plataformas através das mídias sociais - que percebemos o entre-imagens das materialidades da série *Castle Rock* e de outras materialidades dialéticas às suas monstruosidades.

Essas interações mostram a potência da pesquisa, onde mídia e corpo constroem memórias juntos. Na era da digitalização, a mídia não é mais central, mas produtora de dados perceptíveis através das imagens, com a participação do visualizador e de seu corpo. A partir de Hansen (2004), é possível pensar no *design* da interface da plataforma da StarzPlay. Para o autor “com a flexibilidade trazida pela digitalização, ocorre um deslocamento da função de

²⁸ Disponível em <https://medium.com/@raquelrecuero/m%C3%ADIASIA-social-pm%C3%ADIASforma-digital-site-de-rede-social-ou-rede-social-n%C3%A3o-%C3%A9-tudo-a-mesma-coisa-d7b54591a9ec>

enquadramento das interfaces mediais de volta para o corpo de onde originalmente surgiram”²⁹ (HANSEN, 2004, p. 21, *tradução nossa*). Assim, o corpo é afetado. Ele é o centro das percepções (BERGSON, 2006a). A partir dele, outras narrativas e montagens são produzidas, são formas de sobrevivência das imagens.

2.3.1 Narrativas, interfaces, usuários e personagem em crise

Toda interface fornece acesso a um banco de dados, implícito na plataforma. Acessando o banco de dados, uma interface pode apresentar diferentes versões do mesmo conteúdo (MANOVICH, 2015). Sob a ótica dos bancos de dados atualizados em interfaces de plataformas, propomos, nesta seção, refletir sobre a narrativa seriada e o monstro. Buscamos produzir um olhar para as lógicas das mídias e para as operações dos usuários nas construções de sentido.

Para Manovich (2015), a narrativa é uma forma de expressão cultural da era moderna, privilegiada pelo cinema, que se atualiza em séries dispostas nas plataformas de *streaming*. Ao olharmos para a série *Castle Rock*, vemos que ela é um sistema organizado em episódios em que a lógica narrativa é estruturada a partir de um roteiro. À medida que o conteúdo cultural é disponibilizado em um espaço midiático, esse espaço se torna um banco de dados do conteúdo cultural. O usuário pode acessar esse conteúdo de diversas formas, dependendo da organização do material, das ferramentas de busca e da possibilidade de indexação de outras materialidades nesse espaço. Assim, antes de entender a construção das narrativas pelos usuários, partimos para a definição de banco de dados.

Se buscarmos a lógica do banco de dados, segundo Manovich (2015), veremos que eles armazenam e estruturam dados de forma a permitir a sua busca e recuperação por um computador. A partir disso, as experiências dos usuários nessas coleções de itens se darão pelas operações como busca e navegação. Sendo a *web* o local onde a forma do banco de dados se desenvolveu, é nela que encontraremos inúmeras coleções de itens separados como imagens e *links* que nos levam para outros sites, dada a possibilidade da ferramenta de busca junto a essas coleções.

²⁹ “with the flexibility brought by digitization, there occurs a displacement of the framing function of medial interfaces back onto the body from which they themselves originally sprang” New Philosophy for New Media (2004)

Nesse sentido, o banco de dados rompe a linearidade da narrativa ao permitir que sejam inseridos *links* e outros conteúdos por diferentes usuários. Para o autor, “a experiência do usuário desses tipos de coleções computadorizadas é, por esta razão, bem distinta de ler uma narrativa ou assistir a um filme ou navegar pela arquitetura de um site.” (MANOVICH, 2015, p.8). Por isso, o resultado desse movimento dentro da *web* seria uma coleção de dados e não uma história, pois haveria um corpo de dados gigante em constante mudança, a partir das indexações de dados realizadas pelos usuários.

Como estamos relacionando as narrativas seriadas nas plataformas *streaming* dispostas na *web*, consideramos as plataformas como um banco de dados organizado por algoritmos que permitem certa interação do usuário a partir de sua interface. Como o usuário não pode incluir conteúdo nas plataformas de *streaming*, da mesma forma como faria com indexações de dados nas mídias sociais, vamos dizer que a plataforma de *streaming* participa de um sistema programado por computador, o *software*, que utiliza tanto a estrutura de dados que o usuário fornece a ela quanto os algoritmos de organização desses dados para poder funcionar.

Para que se utilizem dos dois, a plataforma é organizada em sua superfície a partir de uma interface:

No caso mais simples, a interface simplesmente fornece acesso ao banco de dados implícito. Por exemplo, um banco de dados de imagem pode ser representado como uma página de imagens em miniatura; ao clicar na miniatura, recupera-se o registro correspondente. Se um banco de dados é muito grande para mostrar todos seus registros de uma só vez, uma ferramenta de busca pode ser fornecida para permitir ao usuário procurar por registros particulares. Mas a interface também pode traduzir o banco de dados implícito em uma experiência bem diferente para o usuário. (MANOVICH, 2015, p. 13)

É a programação da plataforma que organiza os conteúdos culturais, as narrativas seriadas, mas é o usuário, a partir das operações e escolhas em sua interface, que fornece os dados aos algoritmos. O algoritmo por sua vez utiliza esses dados para facilitar a busca dos conteúdos naquele espaço. Nesse sentido, mesmo que o usuário escolha o conteúdo, ele é organizado pelo algoritmo de programação da plataforma e reorganizados na interface de formas diferentes.

Porém, consideramos que as operações feitas nessa interface, devido à sua programação, permitem ao usuário criar outras narrativas ao seguir ou não os *links* oferecidos. Assim, vemos uma forma de reorganizar um conteúdo cultural, ou a narrativa seriada *Castle Rock*, quando as operações feitas pelos usuários a partir da interface acionam outros bancos de dados que estruturam materialidades ligadas às imagens do monstro dentro da série, não planejadas pelo

algoritmo da plataforma. Somamos a esse movimento as imagens acionadas pela memória do usuário, que também coalescem nas imagens da série, assim como vamos compreender que os sentidos dialéticos do monstro na série, segundo o estudo das plataformas, dão a ver sentidos monstruosos em outras materialidades a partir do uso e apropriações nas mídias sociais.

Segundo Rosa (2022), as imagens são potenciais em pesquisas pois têm relações de valor pelas interações, remodelando a complexidades dos processos comunicacionais a partir do seu fluxo, da sua circulação³⁰. Elas são consideradas pela pesquisadora como “imagens-operações” quando esse processo perpassa o ambiente midiático, onde o espaço discursivo é amplificado: é na relação intercambiável entre produção e reconhecimento que ocorre a geração de sentido. Ao acessar essas imagens, transitamos entre elas com base no impacto que nos causam, sem desconsiderar as operações do espaço midiático que também as constroem.

É a partir da circulação, como diz Rosa (2022), que novos sentidos e valores de debates sociais serão produzidos, tensionando os significados das imagens midiáticas. Da mesma forma, essas imagens podem ser pensadas como formas de resistência, promovendo essa resistência através de apropriações, operações e ressignificações.

Vemos esse processo próximo ao conceito de reprodutibilidade técnica de Benjamin,

Generalizando, podemos dizer que a técnica da reprodução destaca do domínio da tradição o objeto reproduzido. Na medida em que ela multiplica a reprodução, substitui a existência única da obra por uma existência serial. E, na medida em que essa técnica permite à reprodução vir ao encontro do espectador, em todas as situações, ela atualiza o objeto reproduzido”. (BENJAMIN, 1986, p. 168-169)

A ideia de reprodutibilidade técnica de Benjamin para esta pesquisa parte da técnica dos aparelhos que permitem a reprodução de obras de arte, ou nesse caso, uso, apropriação e reprodução de narrativas seriadas e personagens já constituídos nas materialidades da série. É nesse processo que estas imagens perdem seu valor de exposição e ganham o valor de uso. Ou seja, a obra é descentralizada da plataforma e a orientação se dará a partir de sua reprodutibilidade em outros espaços da *web*, assim como os sentidos dialéticos de monstro percebidos na materialidade da série.

Castle Rock atualiza as lógicas do cinema em formas de audiovisuais feitas para serem reproduzidas, multiplicadas. O que colocamos em questão é como sua narrativa e suas

³⁰ Trecho retirado da fala da professora Dr. Ana Paula da Rosa, durante o VII Colóquio Internacional em Investigação Crítica, 2022.

monstruosidades se tornam reproduzíveis pelas técnicas acessíveis e utilizadas pelos usuários, e não pela plataforma ou pela mídia.

Assim, a investigação da atualização das monstruosidades de *Castle Rock* é dada pela sua atualização em outros espaços. Na medida em que fragmentos de conteúdo são reproduzidos e recontextualizados em novos espaços de circulação, outros aspectos da série, que em princípio eram menos evidentes, passam a ganhar destaque. Os detalhes que perdemos do monstro na série podem ser percebidos nas suas reproduções olhando com profundidade outras materialidades ligadas a ele. Além disso, a ideia da reprodução técnica pode “colocar a cópia do original em situações impossíveis para o próprio original” (BENJAMIN, 1986, p. 168) se tornando acessíveis, aproximando a obra de outros usuários que muitas vezes não teriam acesso às imagens da série na plataforma.

Porém, para Manovich (2015, p. 15), criar trajetórias não é suficiente para se tornar uma narrativa. Se o usuário aciona as materialidades aleatoriamente, elas não poderiam constituir uma narrativa por não serem compartilhadas a outros usuários, “um banco de dados pode sustentar a narrativa, mas não há nada, na lógica do meio em si, que promova essa criação”. Segundo ele, para que as narrativas existam, quem as criam deve controlar a conexão entre os elementos.

Para resolver isso, o autor propõe pensar que o banco de dados é material, ou seja, ele é organizado a partir do *design* da interface, nesse caso, pensamos primeiramente na interface da plataforma *streaming*. Ali, além do conteúdo cultural, existem botões, *links* e informações, sendo possível criar uma narrativa quando o usuário conecta os elementos em uma ordem determinada. Essa ordem pode partir da interface desenhada para que exista essa conexão entre um dado e outro. Nesse sentido, ele considera que a narrativa, que é virtual, é atualizada na materialidade dos *links*. Já o banco de dados é material, onde a narrativa é atualizada.

O banco de dados se torna então um conteúdo tecnocultural pois a partir dele podemos estruturar nossas experiências do e para o mundo. Ou seja, construir narrativas a partir dos usuários, pois estes exteriorizam elementos culturais do seu imaginário dado o acesso e reprodutibilidade das materialidades da série. Porém, se olharmos para além da série, para os seus sentidos dialéticos das monstruosidades percebidas nas materialidades de outros espaços, será possível encontrar essa mesma ideia de reprodutibilidade centrada nas narrativas monstruosas apropriadas, produzidas e compartilhadas pelos usuários.

Por isso, orientamos nossa pesquisa a partir do olhar crítico sobre as imagens técnicas da série e as dialéticas que estão além de sua superfície. Olhando para elas de forma sensível, às criticando, daremos a ver as dialéticas que nos levarão às interações afetivas, sociais, culturais

e políticas e os sentidos que elas ofertam em ambientes midiáticos: as monstruosidades contemporâneas a partir da série *Castle Rock*. Nos referindo a Benjamin, seu acesso a partir da descentralização da narrativa da série na plataforma torna-se cultural e político: se as imagens criam potenciais na produção de sentidos, elas também comunicam seus aspectos socioculturais e políticos.

3 PROPOSTA METODOLÓGICA

Partindo de alguns movimentos metodológicos utilizados na procura pelo *corpus* da pesquisa, busquei, a partir dos procedimentos metodológicos da cartografia, construir o caminho para a exploração do objeto. Durante o processo de coleta (flânerie), organizei as informações a partir do método do inventário e da dissecação das materialidades encontradas. Adiante, montei as coleções das monstruosidades encontradas na série e delas, a fim de perceber as suas dialéticas, parti para outros espaços digitais buscando rastros das monstruosidades a partir da metodologia das molduras (KILPP, 2002). Dessa forma, estruturei, junto ao orientador³¹, os procedimentos metodológicos que nos levaram das monstruosidades audiovisuais da série às audiovisualidades monstruosas em outros espaços.

3.1 CARTOGRAFIA: MOVIMENTOS DA FLÂNERIE, INVENTÁRIO E DISSECAÇÕES NA SÉRIE *CASTLE ROCK*

O primeiro movimento que fiz à procura das marcas de monstro da série foi o da flânerie. A série *Castle Rock*, enquanto um corpo que percebe (KILPP, 2009), carrega memórias de monstros, as quais se atualizam, tanto nas materialidades visuais e sonoras da obra quanto a partir das características técnicas e operacionais da plataforma em que é disponibilizada. Ao longo da flânerie, meu objetivo foi encontrar e reconstruir, a partir de marcas e de rastros espalhados pelo caminho, as memórias monstruosas de *Castle Rock*. Como o flâneur de Benjamin, ao longo da coleta, transitei entre diferentes espaços, me dispersando à procura das audiovisualidades monstruosas, deixando-as me levarem a novos lugares que me conectaram ao passado.

As audiovisualidades monstruosas são imagens encontradas além dos enquadramentos da série, a partir das percepções entre o corpo, mídia e a memória (BERGSON, 2006a). Se, para o autor, devemos nos mover entre a esfera da ação - percepção atual que temos do nosso corpo - e a memória pura, olhamos para a série como um corpo afetado por imagens que afetam o corpo - uma imagem entre outras imagens – sendo a fonte de ação no mundo (LENOIR, 2004). Estes corpos, produtores de imagens de memórias involuntárias, são reconstituídos a partir de profundidades virtualmente dadas a eles. Portanto, é nessa interação que serão percebidas as

³¹ A partir daqui, passei a utilizar duas formas de escrita: quando descrevia meus procedimentos práticos metodológicos, utilizei a primeira pessoa. Quando me referia às conclusões que chegamos com estes procedimentos, utilizei a terceira pessoa no plural, revelando minhas percepções sobre as materialidades coletadas em conjunto aos diálogos com o orientador, assim como as teorias envolvidas na pesquisa. Também, propus envolver o leitor nas reflexões propostas da tese.

coalescências entre as imagens, entre o passado e o presente e o que dura das qualidades audiovisuais do monstro.

Proponho, aqui, que estes conjuntos de fragmentos da série e relações em seu entorno formem coleções de sentido das monstruosidades de *Castle Rock*. Por isso, utilizando o conceito de audiovisualidades, me permiti pensar a série de um modo mais amplo, olhando para a série fora da série. Ver as imagens como construtos técnicos e estéticos nos leva a desconstruí-las, retirá-las do lugar onde foram naturalizadas, formando uma outra imagem, uma imagem dialética, uma imagem crítica, capaz de criticar as próprias imagens porque as coloca em crise (MONTAÑO, 2021).

Assumindo o monstro como uma virtualidade que se atualiza nas materialidades audiovisuais de *Castle Rock*, nos elementos de interface e operações realizadas sobre a interface da plataforma, a partir de minha flânerie, passei a colecionar estas materialidades despojando “de cada objeto individual de toda a função anterior ou da condição de mera possessão, remetendo o objeto à uma constelação histórica por ele próprio” o que permite conexões entre outras coisas que “talvez não existissem sem a sua intervenção (a do colecionador)” (MONTAÑO, 2015, p. 22).

Portanto, após reunidas as audiovisualidades cartografadas, pensando nos sentidos que as coleções iriam sugerir, surgiu a necessidade de organizá-las. Nesse caso, passei a arquivar no texto da tese as imagens que dariam a ver o que são as monstruosidades da série - formadas pela memória das imagens, dados sobre a série, além de acionar ações do usuário - dentro de inventários constituídos a partir dos dados e informações das materialidades encontradas.

Propomos estes movimentos pois nosso olhar vai além da análise da série *Castle Rock*, para um monstro que caminha por entre outras galáxias, deixando suas marcas fora da série. Por isso, o método do inventário foi utilizado pois se caracteriza, antes de tudo, por um processo que integra a busca, a seleção, o registro, a classificação e a apresentação dos dados (ABREU, 2011). O inventário tem como finalidade reunir e organizar as materialidades encontradas em diferentes espaços a partir da flânerie, para além da série. Dessa forma, foi possível encontrar afinidades entre os dados, buscando sentidos entre as materialidades, as operações feitas e as monstruosidades na série *Castle Rock*.

Sobre as imagens coletadas, foi realizado o procedimento de dissecação, para que em um segundo momento pudesse formar as coleções de sentido do monstro. Para Kilpp (2020), quando utilizamos o procedimento da dissecação, retiramos as imagens do seu fluxo natural, analisamos e depois as devolvemos para o fluxo: “a imagem para, não tem fala, não tem tempo, mas serve para que você veja ela de outro jeito, da forma que não veria se ela estivesse em

movimento”³². Para a pesquisadora, quando vemos as imagens no seu fluxo, a percepção das coisas não é a mesma de quando a retiramos do seu fluxo. Assim, quando a retornamos ao seu fluxo natural, ela volta a agir. A dissecação então é feita a partir da descrição da imagem, como uma análise fílmica.

Portanto, se queremos perceber as audiovisualidades monstruosas da série, devemos desnaturalizá-las de seu lugar comum (KILPP, 2009). Logo, foram propostas as coleções a partir das imagens coletadas e dissecadas, para que o conjunto de coisas observadas na série, que são “semelhantes” técnica ou esteticamente, pudessem formar os sentidos de monstro e suas dialéticas. E é nesse contexto de audiovisualização da cultura, que promove atualizações das monstruosidades de uma série como um construto tecnocultural cujos rastros estão espalhados em diferentes espaços, que estas imagens técnicas e territórios de sentido constituíram uma das montagens possíveis das monstruosidades de *Castle Rock*.

O conceito de audiovisualidades monstruosas surgiu a partir de observações da série na interface do serviço de *streaming* do canal Starzplay, na Amazon Prime Video. Essa observação da interface revelou a presença da série “fora” do seu contexto “natural” – o natural seria, neste caso, o conteúdo narrativo e audiovisual de seus episódios. Foi observando um vasto conjunto de informações dispostas sobre a série na interface da plataforma, antes da incursão no seu conteúdo, que foi possível perceber algumas práticas que perpetuam a duração de virtualidades. As monstruosidades são atualizadas na série e em outras materialidades, inclusive em novas plataformas e em outras narrativas que evocam, também, o universo de Stephen King³³.

3.1.1 Imagens críticas e fragmentos do monstro na interface de *Castle Rock*

A série *Castle Rock* está disponível no canal StarzPlay, dentro da plataforma Amazon Prime Video (Fig. 9) e assimila estéticas da plataforma de *streaming* Prime Video. Para ter acesso à série é preciso fazer a assinatura mensal do canal StarzPlay. Para além da assinatura do canal, é possível, para poder acessar a série, fazer o *download* de seus episódios via *torrent*, via a plataforma *Stremio*³⁴. Se o usuário tiver acesso à plataforma Prime Vídeo, mas não ativar assinatura do canal StarzPlay, não conseguirá assistir aos episódios, contudo, poderá encontrar

³² Trecho da fala da professora Dra. Suzana Kilpp durante a aula de Pesquisa Audiovisual que ocorreu no dia 08 de outubro de 2020.

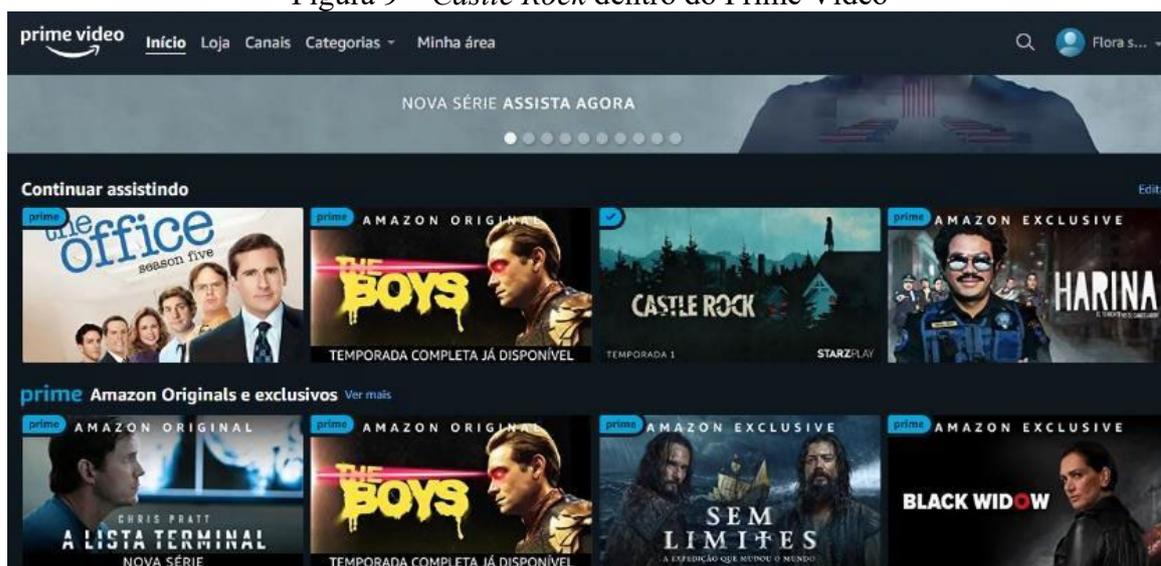
³³ Escritor de mais de 60 romances, coletâneas e contos publicados desde 1974, King tem sua primeira participação no cinema como roteirista, junto a Lawrence D. Cohen, no filme *Carrie - a estranha*, lançado em 1976. Informação disponível em https://www.imdb.com/name/nm0000175/?ref_=tt_ov_wr. Acesso em agosto de 2022

³⁴ “Stremio é uma central de mídia moderna, uma solução integrada para todo seu entretenimento em vídeo. Você descobre, assiste e organiza conteúdo de vídeo a partir de addons fáceis de instalar”. Informação retirada do site <https://www.stremio.com/translation/br/>. Acesso em agosto de 2022

algumas informações (pistas) sobre a série, que apontam para alguns caminhos que levam à memória de monstro.

O primeiro movimento de acesso à série se deu pela interface do Prime Vídeo, ainda na etapa preliminar de busca pelo *corpus* da pesquisa. Como naquele momento não havia a assinatura do canal da StarzPlay, foram coletadas as informações sobre a série a partir da sinopse disposta na interface e em outros sites. Ali, é possível notar as primeiras impressões sobre o monstro e sua qualidade audiovisual, a monstruosidade.

Figura 9 – *Castle Rock* dentro do Prime Vídeo



Fonte: Amazon Prime Vídeo

Na figura 9 notamos a imagem capa da série *Castle Rock* em meio a outras séries. Na capa, no canto inferior direito, há a informação de que o canal pertence à StarzPlay. Em seu canto superior esquerdo é informado o acesso a ela, pois a assinatura foi feita – a plataforma permite a incursão do usuário no espaço onde se encontram os episódios; se não tivesse a assinatura do canal, veríamos um símbolo de cifrão, indicando a necessidade de assinatura.

Ao escolhê-la, tendo ou não acesso aos episódios, somos direcionados à sua interface que apresenta informações da série. Ali, a série *Castle Rock* está relacionada ao gênero drama e fantasia e não ao gênero terror, por isso o monstro na pesquisa não foi pré-concebido como específico do gênero de terror.

Na figura 10 vemos a interface da série onde podemos escolher entre a primeira e/ou segunda temporadas.

Figura 10 – Interface da série *Castle Rock*

Fonte: Amazon Prime Video - Canal StarzPlay (2024)

A partir do que é apresentado na sinopse das temporadas, encontrei marcas do monstro a partir da memória do espaço como uma imagem técnica, assim como a do usuário como um corpo-imagem. Ao escolher a primeira temporada, lemos em sua sinopse

Castle Rock é uma série de terror psicológico baseada no multiverso de Stephen King e produzida pela Bad Robot Productions, de J. J. Abrams, "Castle Rock" combina a escala mitológica e a narrativa íntima de personagens das obras mais conhecidas do autor, tecendo uma saga épica de luz e escuridão que ganha vida em uma pequena área nos bosques do estado norte-americano de Maine (PRIME VIDEO, 2018)

A sinopse não explica a série, mas propõe que sua narrativa seja relacionada a outras narrativas e personagens quando remete ao universo ficcional de Stephen King, escritor de contos de terror e ficção científica. King também é produtor de filmes e minisséries para TV, como *Dança da Morte* (1994), *O Iluminado* (1997), *A tempestade do século* (1999) e relacionado a filmes mais recentes lançados no cinema, como *It* (2017).

Nesta etapa, flanei pelas interfaces a partir do que elas permitiram e a partir do meu corpo-pesquisadora afetado por imagens-lembrança ao rememorar os livros e principalmente alguns dos filmes e minisséries do escritor, assim como sua relação com o monstro audiovisual no cinema americano.

Digitei as palavras-chave no Google - Castle Rock Monstro - que me levaram ao artigo *Castle Rock entende o horror de Stephen King melhor do que qualquer filme*. A imagem que aparece junto à matéria (fig. 3) apresenta o ator Bill Skarsgard, mencionado na legenda da imagem, e cuja imagem associei ao monstro Pennywise do filme de terror lançado nos cinemas, *It* (2017), baseado no livro de mesmo título de Stephen King.

Figura 11 - Stephen King em *Castle Rock*

"Castle Rock" entende o horror de Stephen King melhor do que qualquer filme



511 Screenshot da série de 'Castle Rock'
Imagem: Divulgação

Fonte: UOL (2018)

Se observarmos a imagem da figura 10 da primeira temporada, vemos que tanto a imagem de capa da série, disposta junto aos episódios, quanto o personagem apresentado na interface não apresentam um monstro mitológico, deformado ou com garras como vemos em filmes de terror. Porém, a partir da sugestão proposta pela interface, que a relaciona aos contos de King, nos leva a outras imagens e narrativas a partir dos afetos que a imagem técnica, carregada de lembranças, aciona e das ações do usuário que interligam as plataformas. Nesse caso, sugere a relação com outras audiovisualidades monstruosas que circulam no meio e que complementam a informação sobre a narrativa da série propondo as monstruosidades nela.

Ainda sem flunar pelos episódios de *Castle Rock*, encontrei marcas das suas possíveis monstruosidades fora deles, em sites e outras plataformas. Neste primeiro movimento, observei os devires de monstro segundo uma estética constituída por memórias dentro de um cenário tecnocultural, inclusive Stephen King e suas obras como memórias. Literaturas dos gêneros terror, ficção científica e fantasia, que representaram grande influência para a construção das monstruosidades audiovisuais, estão presentes na série dentro e fora dela, como sugere o título da página UOL (Fig. 11).

Estas marcas das monstruosidades de King demonstram sua expansão em outras plataformas e nos falam sobre as interações tecnoculturais dos usuários nesses espaços. As operações sobre a série e a plataforma incidem sobre os personagens de audiovisuais contemporâneos, permitindo sua duração e atualização em outras materialidades. Por isso, inicialmente constatei a sua atualização fora do enquadramentos da série, em contextos de comunicação em mídias mediados por sites e plataformas. Porém, não deixei de coletar estes rastros em outros espaços como mídias e mídias sociais como potenciais sentidos dialéticos das monstruosidades da série.

3.1.2 Inventário como método de produção de sentido

A produção de inventários promove aberturas para uma costura entre os objetos, entre pensamentos e entre racionalidades distintas que florescem na distância que se abre entre os diferentes elementos que compõem o objeto. Nesse caso, não busquei na flânerie só as imagens, mas os dados, as operações e práticas que pudessem atualizar as monstruosidades. Essa forma de catalogar as audiovisuais monstruosas da série, vindo para onde elas me levavam, perpassou também as lógicas estruturais da plataforma, ao passo que produziu coleções de sentido e potencializou outras atualizações que decorreram delas expandindo os sentidos que elas ofereciam à pesquisa.

A principal questão é quais seriam os critérios de seleção desse inventário e como ele será percebido como informações, movimentos de busca e coleta de dados, cumprindo a sua função?

Considerando a série *Castle Rock* como um arquivo que possui vestígios monstruosos que dão a ver nossa tecnocultura contemporânea, a interface da série se torna uma imagem dialética quando nos faz olhar para além de sua imagem-capa, apresentando monstruosidades que coalescem entre passado e presente. Assim, partindo da proposta da tese *O inventário como tática: a fotografia e a poética das coleções* (ABREU, 2011), a ideia foi reunir dados sobre as monstruosidades da série, buscando sentidos na sua construção.

Como entendemos que quem nos solicita métodos é o objeto, cada inventário foi montado a partir do que as materialidades apresentaram como informações de produção, autores e locais onde foram disponibilizadas. Isso deu a ver as atualizações das monstruosidades a partir da memória do corpo da mídia e dos usuários. Elas podem se dar pelas operações dos usuários realizadas nos espaços midiáticos, pelo ambiente onde estas pistas nos levam, pelas monstruosidades audiovisuais de outros tempos e mesmo pela monstruosidade como um construto tecnocultural.

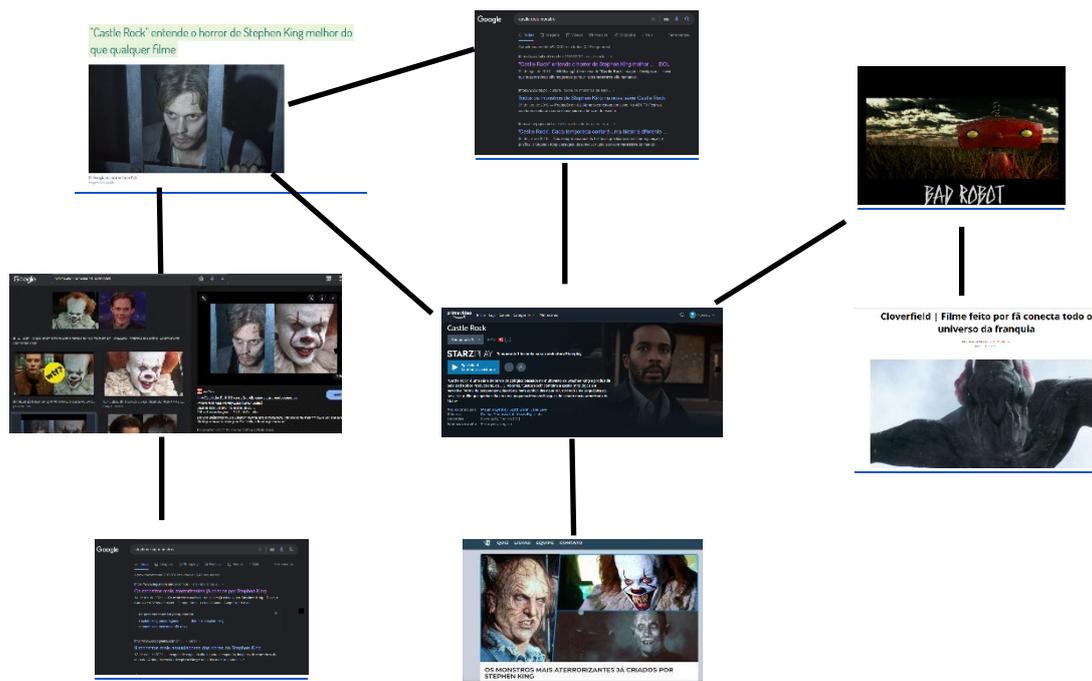
A partir desse procedimento olhei para o objeto de forma a estranhá-lo, me colocando em sua duração, deixando-o levar segundo o movimento no qual ele durava, atualizando-se (KILPP, 2013). Foi dessa forma que me distanciei das minhas pré concepções acerca dele e me deixei afetar pelas suas virtualidades e assim, me mantendo em sua duração, percebi o que faltava em mim tornando o misto mais potente para a pesquisa.

Dessa forma, foi possível formar conjugações entre textos, imagens e elementos externos à série, fossem na atualidade da apresentação ou na relação com outros tempos e espaços. Haverá, assim, a possibilidade de olhar para os rastros e de perceber as mudanças a

cada nova apresentação através da remontagem das monstruosidades segundo os elementos da série *Castle Rock*, das operações sobre as interfaces e suas audiovisualidades.

Assim, a primeira tentativa de organização do inventário pode ser vista a partir da figura 12, onde foram organizadas em um esquema visual algumas das imagens abordadas anteriormente. Inserir o *hiperlink* em cada imagem para que fosse possível que o leitor acessasse cada imagem em seu ambiente natural.

Figura 12 – Monstruosidades acionadas pela interface da série *Castle Rock*



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Nas imagens em que aparece o buscador do Google é possível ver mais de um *link*, por isso considerei o buscador como um banco de dados que reúne informações sobre a série a partir das mais procuradas, diversificando autorias, ano de produção das matérias e outras plataformas. Podemos, a partir do banco de dados, criar uma nova narrativa das monstruosidades da série segundo as materialidades coletadas do monstro, por exemplo. Desse banco de dados associei os sentidos monstruosos de *Castle Rock* com outros sentidos dialéticos das monstruosidades dentro da nossa tecnocultura contemporânea e que mais adiante formaram os eixos temáticos da pesquisa segundo o método das molduras.

A figura 12 contém dados que revelam um pouco das atualizações das monstrosidades de *Castle Rock* pelo acesso às informações em outros sites. Estas imagens técnicas nos remetem às monstrosidades da série e às operações na sua atualização.

O *print* da produtora *Bad Robot* dentro da mídia social *X*, por exemplo, está associado ao produtor J.J Abrams na imagem central. Na conta da produtora no *X* são encontradas informações sobre a produtora e suas produções e, se colocarmos as palavras chaves J.J Abrams Monstro no Google, vamos à trilogia de filmes que falam sobre o monstro Cloverfield: *Cloverfield – Monstro* (2008), *Rua Cloverfield 10* (2016) e *O Paradoxo Cloverfield* (2018).

Como são três filmes da franquia e no buscador do Google eles aparecem separadamente, por conta das datas de estreia de cada um, resolvi buscar alguma imagem dos filmes, a fim de ilustrar sua monstrosidade ligada ao nome J.J Abrams. Nessa busca me deparei com a produção de um curta metragem de um fã que conectou em 7 minutos de narrativa os três filmes a partir de personagens e pistas. Apesar da imagem apresentada na figura 12 ser do monstro de Cloverfield, a matéria aborda a construção desse curta metragem como resposta de um fã pela falta de um filme que conecte as três produções de J.J. Abrams, mas que ainda nos leva às monstrosidades de J.J. Abrams como uma virtualidade em *Castle Rock*.

As diferentes imagens que compõem a interface de *Castle Rock* na plataforma, reunidas na figura 12, indicaram pistas que atualizavam o monstro dentro e fora da série, pois demonstraram os acessos, as técnicas e estéticas da série *Castle Rock*. Além disso, demonstrou a necessidade de produzir associações entre a série, as produções e as operações que dialetizavam a imagem central como uma monstrosidade da série. As escolhas das materialidades apresentadas na figura 12 atualizam o monstro de *Castle Rock* a partir da memória e ações da pesquisadora, mas que só é possível a partir das associações, produções e operações feitas por usuários, fãs e mídia.

Como não há a intenção de construir um acervo histórico de dados sobre as monstrosidades da série, olhamos para as descobertas sobre as operações e conexões de sentidos possíveis e como elas vão se formando a partir dessa reunião de dados e operações dos usuários nessa construção. Por isso, o método do inventário (Quadro 01), trouxe sentidos além da superfície das imagens.

Como explicado anteriormente, a escolha dos dados se deu pelas informações que eram percebidas nas imagens capturadas. Por questão de organização, foram apresentados os dados que mais se repetiam e que poderiam falar sobre as materialidades encontradas: autorias, ano, gênero e plataforma/site. Cada imagem da figura 12 foi separada por linhas, divididas na primeira coluna e cada uma gerou dados sobre as autorias, gêneros citados nas matérias, ano de

produção e plataforma onde foram encontradas. Após essa reunião de dados, alguns aspectos começaram a se destacar.

Quadro 1 – Inventário da interface de *Castle Rock*

Dados Imagens	Autoria	Ano	Gênero	Plataforma/site
Interface da série Castle Rock	StarzPlay	2018	Drama, fantasia	Prime vídeo/StarzPlay
Castle Rock + monstro (Google)	Diversos	2022	-	Google
“Castle Rock entende o horror de Stephen King”	Caio Coletti – Colaboração para UOL	2018	Horror	UOL Entretenimento
Bill Skasgard + Pennywise	Cinepop/Vitória Pratini/ Paulo Junio/Sem autor	2019/2017/ 2017/2017	Horror	Google: YoutubeCinepop/Adorocinema/ Cinecomrapadura/Revistaquem
Stephen King + monstros (Google)	Diversos	2022	-	Google
“Os monstros mais aterrorizantes criados por Stephen King”	Gus Fiaux	Sem ano	Horror	Legião de Heróis
Bad Robot	J.J Abrams	2012	-	X
Cloverfield	Guilherme Coral	2018	-	Observatório do Cinema

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Um dos aspectos observados é que quando olhamos para as informações da interface de *Castle Rock* o gênero que encontramos é drama e fantasia, informado pela StarzPlay. Quando olhamos para as materialidades cujos autores sejam usuários, fãs e colaboradores de sites, o gênero que encontramos nas matérias é o horror. Ou seja, mesmo que *Castle Rock* não esteja vinculado ao gênero de horror na plataforma, há a retomada desse gênero pelos usuários que relembram as narrativas de Stephen King, escritor do gênero, e que incumbem a ele uma das *ethicidades* da série *Castle Rock*, o autor Stephen King. Ao mesmo tempo, observei a

diversidade de autores e plataformas/sites como materialidades que espalham e atualizam as monstrosidades de *Castle Rock*.

Visando falar sobre a construção da identidade do monstro na série, compreendendo que ele atualiza outros monstros audiovisuais ao mesmo tempo em que constitui identidade própria, me apropriei do conceito de *ethicidades*, fruto da tese da pesquisadora Suzana Kilpp, *Ethicidades televisivas - sentidos identitários na tv: moldurações homológicas e tensionamentos* (2002).

Em sua pesquisa, a autora parte do conceito de *ethos* propondo refletir sobre as identidades étnicas, nacionais e de gênero que na contemporaneidade se relacionam ao pensamento estético. Foi a partir desse conceito que ela desenvolveu o conceito de *ethicidades*, pois *ethos*, apesar de originalmente basilar para a sua pesquisa, acabou se tornando inflexível aos termos que buscava para pensar a identidade da televisão brasileira.

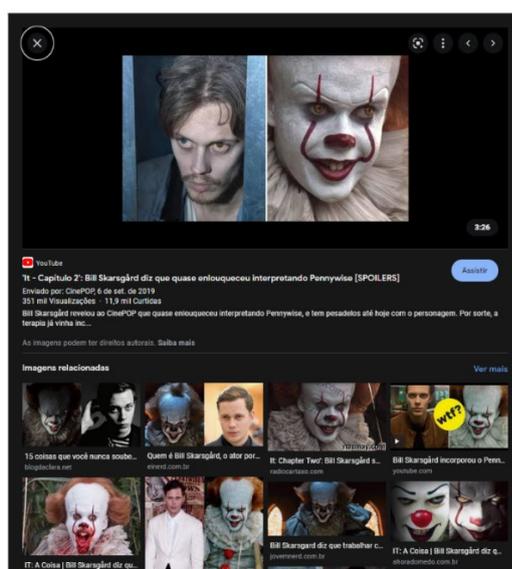
Assim como em sua pesquisa, o conceito de *ethicidade* foi visto como uma forma de considerar o monstro a partir de suas virtualidades, suas subjetividades tanto hegemônicas onde se percebem tanto as monstrosidades como qualidades audiovisuais, dialéticas à outros espaços, quanto identitárias de *Castle Rock*. Dessa forma, o conceito de *ethicidades* foi estabelecido à pesquisa quando nos referimos a esses sentidos identitários de monstro atualizados na série e que permanecem como virtualidades que duram e se atualizam em outras materialidades. Assim como a autora, que na sua investigação buscou a identidade da televisão brasileira a partir da metodologia das molduras, produtivas para descobrir as *ethicidades* televisivas, considerei compreender os sentidos identitários das monstrosidades atualizados na série *Castle Rock* segundo as coleções que foram surgindo da série para outros espaços, formando eixos temáticos pilares da tese a partir das molduras monstrosas, dando a ver as dialéticas das monstrosidades contemporâneas em um cenário tecnocultural.

Voltando para as informações do quadro 1, na terceira linha, que apresenta a matéria "Castle Rock entende o horror de Stephen King melhor do que qualquer filme", percebi que, além da citação ao gênero horror, a associação da palavra Castle Rock + Monstro (Google) nos direciona à matéria "Castle Rock entende o horror de Stephen King", onde encontrei o nome do ator Bill Skarsgard.

Ao experimentar buscar Bill Skarsgard + Pennywise no Google (linha 4), visto a associação que fiz entre o ator e o personagem Pennywise de *It* (2017), encontrei várias imagens que associavam o ator ao personagem de *It*. As matérias anteriores à estreia de *Castle Rock* (2018) falavam somente sobre o ator Bill Skarsgard em *It* (2017).

Porém, uma das matérias chamou a atenção: vinculada à entrevista do ator para o canal Cinepop (2019) no Youtube, a imagem do personagem de Kid (*Castle Rock*) estava vinculada com Pennywise (*It*) na foto de capa (fig. 9). Porém, na entrevista o ator fala somente de seu personagem Pennywise e não de Kid. Apesar disso, na imagem encontrada no Google os dois personagens aparecem em uma montagem lado a lado, inclusive enquadramentos e ângulos parecidos, o que dá certo destaque aos olhos do personagem e os correlacionam como um personagem de King.

Figura 13 – Kid e Pennywise



Fonte: Google

Nesse sentido, a associação de Kid em *Castle Rock* com o monstro Pennywise de *It* não foi feita somente pela memória de pesquisadora, mas pelas ações do corpo-usuário/colaborador (Cinepop) ao propor a imagem dos dois personagens na capa. Dessa forma, revela as atualizações do monstro de *It* (Pennywise) em *Castle Rock* (Kid), ou de Kid em *It*, pelas práticas dos usuários segundo uma montagem, criando uma narrativa monstruosa a partir de um banco de dados, que pode ser montada e remontada de diversas formas, mas que faz durar a qualidade de monstro de ambos os personagens.

Se é a partir de outros ambientes como as mídias, sites e plataformas que conhecemos a série, suas qualidades monstruosas são atualizadas nela a partir das associações entre as imagens que antes não eram perceptíveis, ou seja, coletei as audiovisuais monstruosas onde percebi tempos diversos que coalescem nas imagens. Dessas conexões entre as informações é que produzi as coleções de sentido, para mais tarde compreender a atualização das monstruosidades em *Castle Rock* e suas dialéticas.

3.1.3 Flânerie e dissecações durante os episódios

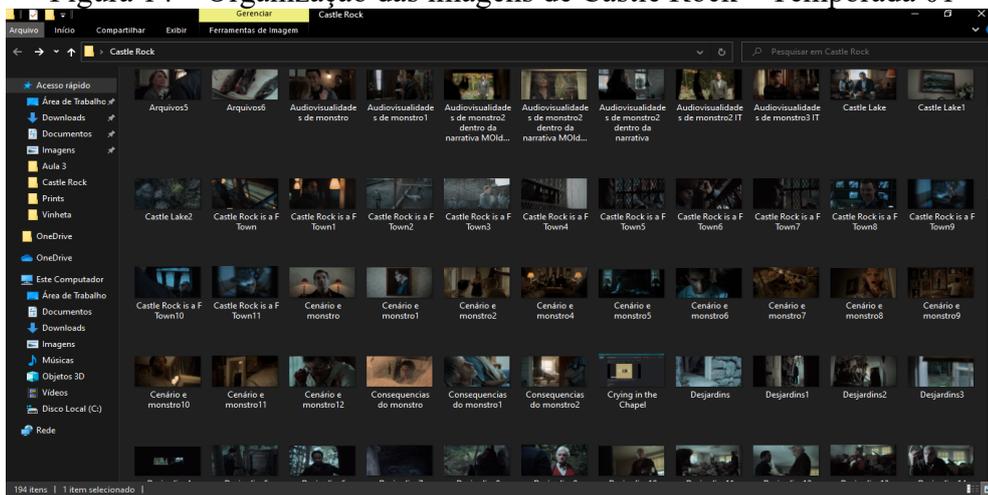
Esse movimento se deu assistindo a série quatro vezes: a primeira vez foi para reconhecimento da narrativa e alguns possíveis *insights*; na segunda já estava atenta às afetações que o monstro poderia causar; na terceira incursão comecei a fazer alguns *prints* da tela do que seriam as monstruosidades audiovisuais. Já na quarta, complementei os *prints* de tela com anotações sobre a narrativa e como as monstruosidades iam sendo atualizadas nela. As anotações foram se transformando nas dissecações apresentadas neste texto.

Como não é possível fazer *print* de tela da plataforma do canal StarzPlay, foi necessário fazer o *download* da primeira temporada da série via *torrent* e imprimir a tela dos episódios separados da plataforma, assistindo diretamente no computador.

Durante este processo, a reunião das informações foi pensada em duas etapas diferentes e o processo de coleta das monstruosidades em cada etapa se deu por motivos e necessidades diferentes. Primeiramente foram coletadas todas as sequências de imagens que de alguma forma poderiam dar a ver as monstruosidades de *Castle Rock*. Naquele momento, passava os olhos pelos episódios à procura dos rastros dele pela terceira vez, já familiarizada com a narrativa.

Fui separando as imagens enquanto assistia aos episódios as colocando em uma pasta nomeada *Castle Rock*. Esperava mais adiante olhar para elas buscando afinidades e montando as coleções do monstro a partir do visual e títulos que fui propondo em cada uma delas (fig. 14). Os títulos partiam do que estava acontecendo na sequência, pelas qualidades de monstro que iam surgindo a partir dos enquadramentos, montagens e lembranças baseadas em conceitos vistas no escopo teórico. Foram coletados o total de 194 imagens.

Figura 14 – Organização das imagens de *Castle Rock* – Temporada 01



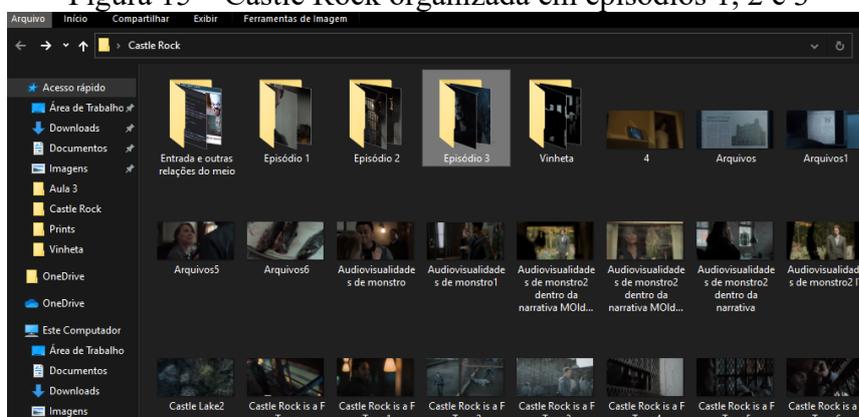
Fonte: Elaborado pela Autora (2022)

Esse método de organização me levou à necessidade de escrever sobre elas: impressões, apontamentos e questões que iam surgindo. Mais adiante, tomei como método dessa etapa o procedimento de dissecação das imagens coletadas. Essa etapa passou a conduzir o texto entre a terceira e quarta incursões na série e foi a partir das descrições que organizei os sentidos das imagens durante a flânerie. Assim, as imagens que eram anexadas ao texto começaram a fazer sentido para além da narrativa de uma série estruturada por episódios. Esse movimento me distanciou do conteúdo puro da narrativa em seu fluxo natural, para olhar com profundidade as imagens coletadas.

As dissecações seguiram sendo feitas a partir do que era coletado. Para a pesquisa, estas descrições foram utilizadas para facilitar a leitura das imagens e criar os vínculos entre a série, as práticas dos usuários e as atualizações em diferentes materialidades, formando coleções de sentido das monstruosidades que levaram, mais adiante, aos sentidos dialéticos atualizados em audiovisualidades monstruosas.

Na intenção de formar as coleções a partir da flânerie, o texto seria estruturado a partir dos 10 episódios da série, visto que cada episódio poderia indicar uma coleção. Para isso, a organização das imagens também foi modificada: elas passaram de imagens em conjunto do monstro de *Castle Rock* para pastas específicas dos episódios (Fig. 15). Além dos episódios, a pasta ‘entrada e outras relações com o meio’ foi criada depois de perceber as potencialidades das imagens da vinheta junto aos *prints* que as relacionavam com outras materialidades. A pasta “vinheta” passou a guardar as imagens quadro a quadro da vinheta.

Figura 15 – Castle Rock organizada em episódios 1, 2 e 3



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Ao perceber que alguns aspectos monstruosos se repetiam a partir do terceiro episódio, dada às imagens e a dissecação das imagens, separar o texto por episódios já não parecia necessário visto que essa repetição indicava algum tipo de sentido monstruoso. Assim, seria

retomando os episódios em conjunto que nasceriam as coleções da pesquisa. Porém, essa organização só se deu depois de assistir a série pela terceira vez, dissecar os materiais encontrados e, por fim, dividir as imagens por episódios até o terceiro episódio. Sem esses procedimentos de coleta, descrição e reflexão sobre os sentidos que o texto estava produzindo, não teria percebido as coleções das monstruosidades audiovisuais de *Castle Rock*.

3.2 MOLDURAS MONSTRO: DAS ETHICIDADES MONSTRUOSAS NAS COLEÇÕES AOS SENTIDOS DIALÉTICOS DAS MONSTRUOSIDADES NOS ESPAÇOS DE MÍDIA

Em busca dos sentidos das monstruosidades nos espaços digitais, os quais passei a reconhecer segundo a crítica às imagens da série, identifiquei, junto ao orientador, a necessidade de delimitar os aspectos destas monstruosidades nas materialidades coletadas para dar a ver as *ethicidades* identitárias de cada uma, assim como seus aspectos hegemônicos de monstruosidade contemporânea. Nesse sentido, as metodologias utilizadas até o momento não dariam conta, sozinhas, de demonstrar os aspectos técnicos e estéticos como um conjunto que caracteriza as monstruosidades espalhadas em outros espaços e materialidades. Há, sim, relações a serem formadas entre elas, assim como encontradas nas coleções de sentidos formadas pela série, contudo, como buscamos os sentidos delas em meio às ferramentas das plataformas e o que é feito delas nas ações dos usuários, olhamos para os aspectos específicos de cada uma das materialidades que trazem sentidos monstruosos identitários delas e do espaço, ao mesmo tempo que dialetizam os sentidos das monstruosidades da série. Isso resultaria em eixos temáticos que revelariam os fenômenos tecnoculturais contemporâneos a partir das monstruosidades como qualidade que dura e se atualiza fora da série, em imagens dialéticas.

Visando perceber estas *ethicidades* monstruosas da série nas materialidades analisadas no espaço digital, passamos a considerar a metodologia das molduras, também de Kilpp (2002), pois, assim como a autora, vemos que a subjetividade à qual ela está relacionada, partindo das durações e das qualidades monstruosas de cada uma, observadas nas imagens, poderá ser limitada ao corpo monstruoso, revelando as suas monstruosidades nas ações dos usuários e no que oferecem as plataformas, mídias e mídias sociais de comunicação.

Quando a moldura, processo em que faço um retângulo vermelho no aspecto relacionado à monstruosidade, delimitando as abstrações feitas entre a série e o contexto histórico, tecnocultural e político contemporâneo, passa a enquadrar o corpo monstruoso, ela também revela o que há em sua profundidade. Uma vez que cria relação entre a materialidade

e o espaço da materialidade onde ela está emoldurada, a qualidade que dura é percebida como uma atualização da imagem da série *Castle Rock*. Isso se dará, claro, pelo olhar subjetivo desta tese, embasado pelas relações de sentidos que se formam entre as materialidades a partir do conceito de moldura e moldurações.

Com as molduras e as moldurações procede-se a uma oferta de sentidos. Como um termo remete ao outro, proponho que a percepção de uma ethicidade deve levar à sitiação e compreensão das molduras e das moldurações em que ela foi enunciada, para que se perceba, não só os sentidos, mas também os procedimentos teórico-metodológicos (no caso do pesquisador e dos discursos sobre o objeto) e os criativos (no caso das imagens televisivas) usados para a enunciação (KILPP, 2002, p. 30).

A moldura proposta pela autora torna-se o limiar de um território e a ação de moldurar (por recortes e montagens), a molduração, um processo técnico estético que promove visibilidade e das forças que disputam os sentidos televisivos (em sua tese). Para nós, relacionamos as monstruosidades com a ambiência geral onde a série está disposta, dentro de uma tecnocultura onde há trocas interpessoais de usuários por meio de dispositivos de comunicação e onde as monstruosidades passam a ser molduradas por outras molduras, que juntas formam sentidos das imagens visuais dentro de suas bordas - os territórios de significação. Sendo que temos uma ambiência específica da imagem, onde os processos tecnoculturais acontecem e, como a ambiência vista como contexto, o meio ou as condições de produção, é considerada pela autora como uma quase-moldura, o “quadro de experiências, que produzem determinados sentidos e outros não” (KILPP, 2002, p. 26), veremos ela como moldura primeira sobreposta pela moldura segunda, específica e que destaca a imagem e onde os sentidos *ethicos* (*idem*, p. 25) estão relacionados às monstruosidades atualizadas ali e que interessam à nossa pesquisa.

Dessa forma, as molduras darão a ver os aspectos que revelam um território de significações entre as ações dos usuários, a plataforma e o que se faz delas, delimitando cada aspecto onde passamos a perceber sentidos monstruosos dialéticos às coleções de *Castle Rock*. O vínculo entre contexto social e narrativa da série tornou-se mais perceptível à medida em que olhamos para as materialidades em sua profundidade, percebendo as dialéticas que *Castle Rock* propôs para a pesquisa. De acordo com o conjunto das molduras demarcadas nas materialidades, foram formados os eixos temáticos da pesquisa. O próximo passo foi olhar cada eixo como um conjunto de sentidos monstruosos, que, por sua vez, ressoam o contexto de nossa época. Ao se atualizarem em distintas materialidades e temporalidades, cada fragmento

memorial se atrita com o presente, revelando fenômenos comunicacionais que evidenciam características técnicas, culturais e políticas de nossa contemporaneidade.

4 SENTIDOS MONSTRUOSOS EM *CASTLE ROCK*

Nesta etapa da pesquisa, passo da análise inicial do monstro em *Castle Rock*, com base na interface da série, para uma abordagem mais detalhada que inclui flânerie, dissecação e coleções ao longo dos episódios. O método do flâneur, conforme descrito por Benjamin (2009), foi essencial para o desenvolvimento desta investigação. Ao começar a mapear o monstro na série, fui me familiarizando com sua narrativa e identificando os rastros de suas monstruosidades deixados em cada episódio. Simultaneamente, quanto mais explorava, mais desnaturalizava as imagens do seu contexto original e mais me afastava do monstro que eu esperava encontrar. Surpreendi-me com as conexões que fiz entre a interface da plataforma e outras que surgiram à medida que me dispersava pela memória da série e pelas ações dos usuários, observando as qualidades audiovisuais do monstro e suas manifestações em diferentes espaços.

Como discutido, *Castle Rock* é moldada pela memória de outras narrativas e personagens de Stephen King, alguns dos quais foram identificados a partir da sinopse e da interface. Esses personagens, originalmente desenvolvidos em livros e adaptados para filmes, não ficam restritos a uma única história, mas atravessam diversas narrativas. Essa prática de conectar personagens através de diferentes histórias e localidades é característica da literatura de King. Da mesma forma, a série *Castle Rock* atualiza alguns desses personagens em sua narrativa audiovisual, associando histórias e personagens a partir de um único local: a cidade fictícia de Castle Rock.

Portanto, afirmamos que a série apresenta monstruosidades que são atualizadas em suas imagens, configurando o universo de King, do terror e da ficção. Observamos a série como uma materialidade que carrega em sua essência a *ethicidade* de Stephen King, uma das características mais marcantes das coleções discutidas nesta etapa da pesquisa. A partir da estrutura narrativa da série, comecei a coletar rastros de monstruosidades em outros espaços, examinando a forma como a série foi construída: a vinheta, como uma síntese da série, é percebida como uma materialidade onde o conceito de imagem dialética inicialmente orienta a exploração teórica e metodológica da tese e se revela eficaz para a análise dos espaços de atualização do monstro, tanto dentro quanto fora da série; e a narrativa episódica da série, que atualiza as monstruosidades contemporâneas, surgindo da história de Castle Rock e se expandindo para outros espaços em rede, conforme será detalhado.

Neste capítulo, apresento as quatro coleções de sentidos monstruosos identificados na série *Castle Rock*. A primeira coleção chamada "Espaços monstruosos de Stephen King", permitiu perceber a cidade Castle Rock como um espaço monstruoso dada a presença do autor Stephen King e seus personagens como figuras monstruosas que se manifesta durante os episódios e em outras formas de mídia, especialmente na vinheta, onde a cidade é retratada como um espaço monstruoso. Para explorar essa ideia, a pesquisa focou na biografia de King e sua participação em materiais audiovisuais, utilizando o IMDB para obter dados específicos sobre os filmes verificando que essa monstruosidade transcende a série e se manifesta em outros espaços culturais, alimentada pela memória e as imagens da série. Castle Rock é descrita como um espaço audiovisual onde o medo é construído não só pela narrativa e seus personagens, mas também pela interação dos usuários com a plataforma, refletindo as monstruosidades da tecnocultura contemporânea.

A segunda coleção é chamada de "Olhos de Kid" pois a construção do personagem Kid está profundamente ligada à sua representação visual, especialmente através de planos próximos aos seus olhos. Desde o primeiro momento em que somos apresentados a Kid, os detalhes de seu olhar desempenham um papel crucial na narrativa, conduzindo a percepção do espectador e estabelecendo uma conexão imediata com a monstruosidade que ele encarna. Essa escolha técnica, que utiliza enquadramentos e montagens para intensificar a presença de Kid, revela como as monstruosidades audiovisuais podem ser construídas e reforçadas ao longo dos episódios. Assim, ao explorar a coleção "Olhos de Kid", propomos que a monstruosidade do personagem não é apenas uma questão de estética, mas também uma atualização contínua de elementos monstruosos que transcendem a série e se manifestam em outras materialidades e contextos culturais.

A terceira coleção é chamada "Janelas monstruosas" que emerge da análise das imagens da coleção anterior, "Olhos de Kid", e explora como a composição física das janelas nas cenas de *Castle Rock* e em outros contextos cinematográficos cria uma dinâmica de observação e transcendência. As janelas, neste contexto, servem como pontos de contato entre o interior e o exterior, permitindo uma interação visual onde somos observados e, simultaneamente, observamos algo ou alguém. Este conceito é enriquecido ao considerar como a representação das janelas em *Castle Rock* dialoga com as janelas do cotidiano, refletindo e intensificando a sensação de monstruosidade. A análise das janelas nesta coleção revela como esses espaços de transição podem adicionar camadas de significado à monstruosidade presente na narrativa, amplificando a interação entre os personagens e os monstros. À medida que exploramos a função das janelas como portais de significação, vamos examinar como elas contribuem para a

ethicidade dos corpos virtualizados e como essa dinâmica se relaciona com a tecnocultura contemporânea, especialmente no meio digital, que pode ser visto como uma ou várias janelas para o mundo.

A quarta coleção proposta neste capítulo é chamada de “Memória do monstro clichê”, pois na narrativa de *Castle Rock*, a percepção do monstro vai além da mera imagem bestial; ela é moldada pelo espaço e pelo contexto em que o monstro se insere. O enquadramento visual é crucial, pois é ele que nos apresenta e revela o monstro, mas é a associação com o que já conhecemos e as imagens previamente armazenadas em nossa memória que realmente atualizam e ampliam o sentido da monstrosidade na narrativa. A monstrosidade, portanto, não se limita a um clichê visual tradicional das histórias de terror. Na série, ela é percebida através das imagens-lembrança que emergem da narrativa e da maneira como o ambiente e o espaço contribuem para essa percepção. Assim, a coleção “Memória do monstro clichê” investiga como os olhos e as janelas, como elementos de composição visual, desempenham um papel significativo na construção desta sensação de monstrosidade. Elas não apenas servem como elementos de observação, mas também como símbolos de transição e revelação, oferecendo uma nova perspectiva sobre como o monstro é percebido e como a cidade de *Castle Rock*, com seus olhos, janelas e cenários, molda e amplifica a sensação de que todos os seus habitantes compartilham da mesma *ethicidade* monstruosa.

Antes de apresentar as coleções, propomos uma introdução à série, explorando a materialidade que deu início às observações tanto dentro quanto fora dos enquadramentos da dela. Esta introdução será baseada no conceito de imagem dialética e nos sentidos monstruosos especialmente observados na vinheta de abertura de *Castle Rock*.

4.1 A CRISE DO MONSTRO EM *CASTLE ROCK*

Iniciamos nossa busca por marcas do monstro e suas monstrosidades dentro dos dez episódios da primeira temporada de *Castle Rock*. O primeiro passo é conhecer a série, sua construção enquanto uma materialidade que atualiza monstrosidades contemporâneas.

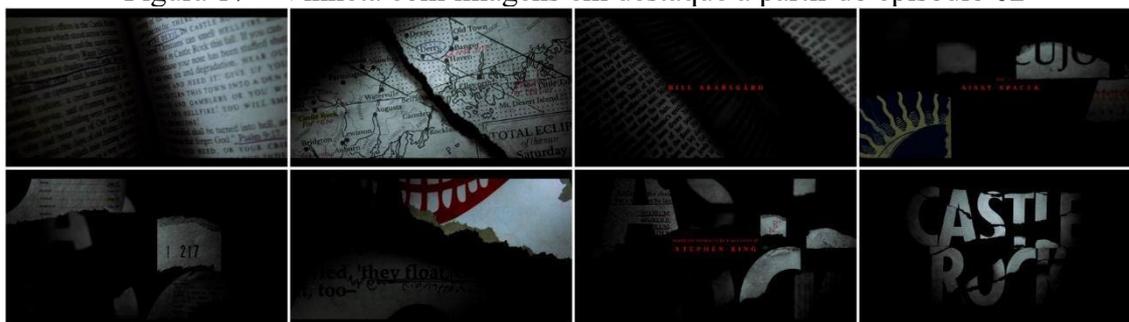
As primeiras impressões sobre essas marcas, além das encontradas na interface, se deram na relação da vinheta da série³⁵, entre o primeiro e segundo episódios. Em *Castle Rock*, o primeiro episódio apresenta uma vinheta que mostra somente o nome da série (Fig. 16); já no segundo episódio, os elementos visuais da vinheta são modificados (Fig. 17), potencializando relações entre os personagens do primeiro episódio e do segundo, assim como outras narrativas de King, nos direcionando às construções monstruosas da série a partir da memória de imagens já constituídas em outros filmes. Expande, portanto, nossa memória entre passado e presente e entre “dentro” e “fora” da série, revelando as primeiras impressões do conceito de imagem dialética que encontramos em nossa investigação.

Figura 16 – Vinheta do primeiro episódio



Fonte: *Castle Rock* (2018)

Figura 17 – Vinheta com imagens em destaque a partir do episódio 02



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Na figura 17 vemos as imagens mais aparentes da vinheta, pois ficavam mais tempo em tela, remetendo facilmente às imagens-lembrança de alguma monstruosidade já vista em outros

³⁵ A vinheta é um elemento essencial no design de broadcasting, com funções importantes que vão além da simples introdução ao vídeo. Originalmente, ela servia para informar sobre a narrativa e o gênero do vídeo, situando a produção em termos de tempo e espaço e caracterizando os protagonistas e a narrativa. Com o advento da TV por demanda e o avanço tecnológico, as aberturas evoluíram e suas funções foram aprimoradas. Hoje, elas continuam a introduzir a série, mas também carregam elementos fundamentais para decifrar a narrativa que se seguirá, utilizando aspectos como forma, cor, luz, sombra, textura, traço e música para envolver e orientar o espectador. Retirado do artigo Vinhetas, créditos iniciais ou aberturas: uma trajetória (2019). Disponível em <https://periodicos.uefs.br/index.php/AnaisPPGDCI/article/view/5034> Acesso em Agosto de 2024

filmes de King. Por isso, capturei as imagens que a vinheta me permitia perceber no seu fluxo e dinâmica de montagem.

Mais adiante, a fim de melhor analisar a vinheta, resolvi capturar todas as suas imagens sem deixar nenhuma de fora. Ao utilizar o aplicativo Filmes e TV da Microsoft³⁶ para reprodução dos episódios, comecei a perceber outras imagens entre as imagens capturadas. Isso só foi possível pelo recurso de captura de imagens quadro a quadro do aplicativo. Assim, as imagens que passavam muito rápido no fluxo da vinheta durante o episódio foram percebidas de forma diferente ao serem assistidas com o visualizador instalado no computador. Estas imagens também remetiam ao universo de King, indo além da narrativa e dos personagens vistos no primeiro episódio e nos primeiros minutos do segundo episódio, inclusive imagens que indicavam movimentos que lembram o folhear de livros. Este detalhe chamou a atenção para percebermos como a estética dos livros de King está presente na vinheta. O livro, virtual, é atualizado com o formato de páginas durante toda a vinheta, e o movimento do folhear das páginas pode ser notado entre as imagens 4 e 5 e 12 e 13 da figura 18. De fato, na medida em que tomamos contato com a narrativa, percebemos como as narrativas literárias de King vão se apresentando como um elemento de fundo que está presente nas características estéticas da série.

Figura 18 – Vinheta quadro a quadro



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Dessa montagem da vinheta completa surgiu a questão se *Castle Rock*, a série, seria uma adaptação de uma obra literária de King, como tantos outros filmes e minisséries referenciados em suas obras³⁷. Isso também fez refletir sobre o que a plataforma permite visualizar, em sua

³⁶ Aplicativo para reprodução de vídeos, que permite também o acesso quadro a quadro do material e captura de imagens. Apresenta a vantagem de estar presente na maioria dos computadores com sistema operacional Windows, da Microsoft.

³⁷ A partir de pesquisas sobre a série em outras plataformas, confirmei que ela não é uma adaptação de um livro de King, como outras adaptações de suas narrativas em minisséries já mencionadas aqui. Não existe um livro chamado *Castle Rock*: a série atualiza audiovisualmente a cidade *Castle Rock* das narrativas literárias de Stephen King, atualizando também as monstruosidades nela contidas. Ela abre uma narrativa própria sobre a cidade literária do autor, assim como seus personagens, contada em 10 episódios, por isso a *ethicidade* Stephen King passa a durar toda a narrativa.

superfície, e o que o espectador deve ficar atento e descobrir olhando com profundidade as imagens, pausando o seu fluxo, assim como nos sugere Kilpp (2002).

Nas pesquisas sobre a série *Castle Rock* em vídeos postados por usuários da plataforma *Youtube*, encontrei alguns que explicavam as referências de King na vinheta. Como já havíamos percebido, a vinheta acaba por se tornar uma espécie de recurso visual que sugere a relação entre a narrativa da série com outras narrativas de King. A partir das pistas apresentadas em alguns desses vídeos, fui em busca de informações acerca de cada título e referências que poderiam dizer algo sobre a série e sobre as suas monstruosidades.

A primeira imagem da vinheta, seguindo a ordem de apresentação da figura 18, apresenta um recorte de um texto com destaque para a frase “THE DEVIL IN CASTLE ROCK”, relativa ao título da série.

Inseri no buscador do Google as palavras-chave “Castle Rock Livro Stephen King”. Alguns materiais encontrados em diferentes sites e plataformas apresentavam vídeos e matérias com os *easter eggs*³⁸ da série *Castle Rock*. A partir desses materiais e de outros que traziam mais informações sobre *Castle Rock* na literatura de King, foi possível compreender quais eram as narrativas e quem eram os personagens de outras obras que se atualizavam na série. Além disso, passei a perceber como a série se espalhava para fora da plataforma do Prime Vídeo, compartilhada de diferentes formas em outras plataformas, segundo as ações de usuários da rede, criando novas narrativas a partir desse movimento.

Dos sites que encontrei e que mencionarei mais adiante, comecei acessando o stephenking.com.br (As cidades de Stephen King: Castle Rock³⁹). Lá, Edilton Nunes (2015), autor da matéria, explica que Castle Rock é uma cidade fictícia do universo literário de King, localizada no Maine. O nome da cidade *Castle Rock* foi inspirado em um forte de mesmo nome dado pelas crianças no livro *O Senhor das Moscas*.

Esta cidade é considerada uma localidade central de acontecimentos violentos, naturalmente má. Segundo Nunes, as narrativas literárias de King que acontecem em Castle Rock são: *A Zona Morta* (publicado no ano de 1979) e *Cujo* (publicado em 1981). Castle Rock também é central na coletânea *Tripulação de Esqueletos*. Já no livro *Trocas Macabras* (1991), é explicado o real motivo da cidade ter sido quase destruída e apresentada dessa forma na série.

³⁸ Este vídeo apresenta os personagens e narrativa de King que aparecem durante a série. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/stephen-king/castle-rock-as-principais-referencias-da-serie-aos-livros-de-stephen-king#14>. Acesso em junho de 2022

³⁹ Disponível em <https://www.stephenking.com.br/as-cidades-de-stephen-king-castle-rock/> Acesso em junho de 2022.

O livro *Trocas Macabras* foi adaptado para um filme de mesmo nome em 1993. O filme apareceu em determinado momento como sugestão da plataforma da Amazon Prime Video ao pesquisar por *Castle Rock*, mas também aparece na plataforma a partir da procura pelo autor Stephen King, assim como o filme *Cujo*.

Curiosa para saber mais sobre a cidade atualizada nesses filmes, assisti ao filme *Trocas Macabras*, pois não o conhecia, e foi a partir dele que conheci a cidade e um dos personagens que retorna na série *Castle Rock*, Alan Pangborn, xerife da cidade. Ao mesmo tempo, relacionei o filme com a produtora Castle Rock Entertainment, pois o logo da produtora, cuja imagem é um farol, aparece no início do filme e em algumas cenas durante a narrativa, sendo o símbolo da cidade e em consequência da produtora de mesmo nome.

O esquema das materialidades acionadas pela imagem da série pode ser visto na figura 19.

Figura 19 – Castle Rock em diferentes materialidades



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

As relações entre a primeira imagem da vinheta e outros espaços que guardam o nome Castle Rock podem ser vistas pelas setas que saem e retornam à vinheta e à série. Logo, o inventário (Quadro 2) foi organizado a partir de informações sobre o nome da cidade Castle Rock. Como ela é uma cidade fictícia, foi dividida entre livros, séries, filmes e a produtora que rendem relação à *ethicidade* Stephen King atualizada nela. Estas materialidades produziram dados que relacionam as memórias dos mesmos personagens em diferentes narrativas atualizadas em várias materialidades, dado o nome Castle Rock.

Quadro 2 – Inventário da cidade Castle Rock

Castle Rock	Livros	A Zona Morta (1979)	
		Cujo (1981)	
		Coletânea: Tripulação de esqueletos (1985)	
		Trocas Macabras (1989)	
	Filmes	Na hora da Zona Morta (1983)	Produtora Paramount
			Plataforma -
			Personagem Johnny Smith
		Cujo (1983)	Produtora Lions Gate
			Plataforma Amazon Prime Video
			Personagem Cujo
		Trocas Macabras (1993)	Produtora Castle Rock
			Plataforma Amazon Prime Video
			Personagem Alan Pangborn
Série	Castle Rock (2018)	Produtora Bad Robot	
		Plataforma Amazon Prime Video – StarzPlay	
		Personagens Alan Pangborn Cujo	

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Olhando para as datas de produção de cada um, entre livros, filmes e séries, notamos um curto espaço entre a publicação dos livros *A Zona Morta* (1979) e *Cujo* (1981), onde a cidade aparece, e a estreia das suas adaptações em filmes – *Na hora da Zona Morta* e *Cujo* – ambos de 1983. Porém, há um intervalo de 10 anos entre os dois e o filme *Trocas Macabras* (1993).

Se buscarmos informações sobre as produções audiovisuais relacionadas a King entre as décadas de 1983 e 1993, encontraremos o total de 36 produções⁴⁰. Ou seja, mesmo que haja um espaço de 10 anos entre Castle Rock atualizada no filme *Na Hora da Zona Morta* e a cidade

⁴⁰ Informação coletada no site do IMDB. Disponível em https://www.imdb.com/name/nm0000175/?ref_=fn_al_nm_1 Acesso em julho de 2022.

em *Trocas Macabras*, ainda há a proliferação dos monstros de King em diferentes produções audiovisuais e a construção de diferentes monstruosidades durante este período. Portanto, o ano de produção não dita a origem da cidade Castle Rock, mas destaca que ela dura e é atualizada depois de dez anos, dada a *ethicidade* Stephen King que se faz potente e presente em cada narrativa entre estes períodos.

A cidade de Castle Rock é mencionada em outras 25 histórias de King, não sendo central, mas que de alguma forma demonstra o mal que existe nela. É possível conhecer sobre o ciclo da cidade a partir de 12 histórias, 6 livros e 6 contos, segundo informações do site. Por isso, a partir da multiplicidade de materiais onde a cidade é atualizada, ela se torna uma das monstruosidades onde percebemos atualizações de King como uma *ethicidade* que nos leva a outros espaços audiovisuais que vão além de *Castle Rock* como uma série produzida em 2018.

Apesar do Quadro 2 centrar-se nas produções audiovisuais relacionadas a King e na indústria cinematográfica em diferentes tempos, olhamos para as várias formas de atualização das monstruosidades a partir de materialidades que perpetuam a memória do autor e se espalham para além das páginas de seus livros. Percebemos que a construção dos personagens é fragmentada, onde suas monstruosidades não nascem em um ponto de origem, mas se abrem para vários tempos e espaços, inclusive se reúnem na série *Castle Rock*. A vinheta, nosso ponto de partida para análise da série, permitiu ver esse movimento da memória das imagens, onde elas não permanecem estáticas, mas se movimentam entre passado e presente.

Como a vinheta fez olhar para a questão teórico-metodológica das imagens postas em crise - conceito de imagem dialética trabalhado na tese - continuei a busca por outras pistas monstruosas que dessem a ver outras *ethicidades*. Dela, junto aos episódios, passei a reunir as monstruosidades atualizadas em imagens nas coleções de sentidos a partir das suas *ethicidades*. De acordo como elas estavam atualizadas na série enquanto linguagem estrutural da narrativa, percebi que também subjetivavam outros sentidos, que foram sendo indicados no decorrer do texto: aspectos que revelavam pistas sobre monstruosidades contemporâneas, dialetizadas nas coleções.

Assim, passei a cartografar as monstruosidades a partir da flânerie na vinheta e dentro dos episódios. Após olhar para a narrativa como um todo, busquei repetições técnicas ou mesmo de sentidos sobre o monstro e as quatro coleções de sentido monstruosos foram sendo formadas. Dentro delas, identifiquei as *ethicidades* percebidas, propondo inicialmente alguns sentidos dialéticos das monstruosidades atravessadas pela nossa tecnocultura contemporânea em outros espaços, aprofundados no capítulo 5.

4.2 COLEÇÃO ESPAÇOS MONSTRUOSOS DE STEPHEN KING

A primeira coleção formada foi denominada de “Espaços monstruosos de Stephen King”. Como já vimos, a presença do autor enquanto *ethicidade* monstruosa se atualiza nas materialidades da série e se espalha por outras materialidades que ficam evidentes primeiramente na vinheta, onde vemos que a cidade é um espaço monstruoso, mas que não se limita aos enquadramentos da série, transbordando-a para outros espaços.

Para entender como isso acontece no âmbito da série e para fora dela, fiz buscas sobre o autor, sua biografia e suas participações em materiais audiovisuais, pesquisando por ano e gênero dos filmes no site do IMDB - o buscador do Google não foi utilizado desta vez pela variação de dados e informações que aparecem sobre o autor em diversos sites e, apesar de ter sido utilizado diversas vezes ao longo desta pesquisa, como nosso foco estava em encontrar dados específicos do diretor, suas produções e seus personagens, optamos por usar o site especializado IMDB.

Na página de Stephen King no IMDB (Fig. 20), vemos imagens do autor e, mais abaixo, de filmes que tiveram participação do escritor.



Fonte: IMDB

Na sessão de “Know for” da figura 20, a terceira imagem apresenta o filme *Um sonho de Liberdade* (1994). Nesta imagem disponibilizada pelo IMDB, a associação com King está relacionada à prisão Shawshank - inclusive é o nome original do filme. Quando voltamos à vinheta, vemos menção dessa prisão em uma das suas imagens. Nosso movimento passa do IMDB de volta para a vinheta e para a série, relacionando a prisão de Shawshank com o personagem Kid, pois ele aparece preso em Shawshank ainda no primeiro episódio. Ou seja, mesmo que o primeiro episódio da série não apresente uma vinheta completa, ainda assim vemos a prisão, mostrada durante o episódio, como um personagem que caracteriza o espaço monstruoso de Castle Rock, criado por Stephen King, que se espalha em outro site (IMDB) e

na narrativa de outro filme (*Um sonho de liberdade*), como percebemos através do esquema a seguir (Fig. 21). Se não conhecemos o que é Shawshank ou não fazemos as conexões com o espaço, a estrutura da montagem da vinheta no segundo episódio deixa claro que a série está vinculada a Stephen King através de um de seus personagens.

Figura 21 – Shawshank como um personagem monstruoso de Stephen King



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

A ideia não é criar uma linearidade das informações, mas destacar que ao olhar com profundidade as imagens da vinheta as tornando críticas, dialéticas, trazemos à superfície as monstruosidades de outros tempos - passado e presente - em relações que se formam entre plataformas e a série. Por isso, também consideramos que o espaço monstruoso seja uma *ethicidade* identitária da série, mas também vista como hegemônica de outras narrativas onde monstros são personagens que existem a partir do espaço onde eles estão. Shawshank lembra a prisão onde havia muitas injustiças e onde viviam monstros de diversas espécies. A prisão é trazida à narrativa de *Castle Rock* com essas mesmas características que lhe conferem sentidos de um espaço monstruoso. Também se espalha para outras materialidades, cujas imagens estão associadas às de Stephen King, como vemos na página do IMDB. A partir da flânerie, percebi essas monstruosidades nas imagens que estão dispostas na vinheta, mas que não pertencem à narrativa principal e sim ao universo ficcional e audiovisual da cidade de Castle Rock de Stephen King. Por isso, dizemos que a memória é sempre acionada pela imagem, esteja dentro ou fora da série, tomando como identitário o aspecto monstruoso de espaço nesta coleção, que parte da ideia de Castle Rock ser uma cidade naturalmente má, onde se escondem monstros de todas as espécies e que se relacionam com o lugar onde estão, e, além disso, se relacionam com a *ethicidade* Stephen King.

Vimos isso anteriormente em *Tubarão* (1975), onde o mar como espaço e sua memória relacionada à linguagem estrutural da narrativa (enquadramentos e *leitmotiv*) do filme atualizam o tubarão sem que ele apareça. Se um espaço atualiza monstros e monstruosidades em um filme, há ações que possibilitam isso, identificados dentro desta coleção. O medo, por exemplo, é a

característica principal das narrativas de King e um dos aspectos que caracterizam a série. O autor constroi suas narrativas a partir de medos comuns, segundo a crença de que o que separa o medo real e o medo ficcional é uma linha tênue,

Quanto mais assustadas as pessoas vão ficando com o mundo real, mais fácil se torna deixá-las apavoradas. Os sociólogos afirmam que as pessoas, nas cidades, ficam empedernidas com relação à violência. É possível ficar negligente sobre ela — e dizer: "Oh, aquela mulher está levando uma surra. O que vamos ter para o jantar?" Contudo, o medo cresce e é por isso que os filmes de terror são tão populares. As pessoas adquirem uma quantidade maior de medo do qual devem se livrar (KING, 1980).

Dessa forma, se a série carrega King como *ethicidade*, o medo de coisas comuns - como palhaços, o medo da rejeição na adolescência, medo da violência como consequência do vício do álcool - é projetado na série através dos personagens que têm um passado sombrio e que aos poucos é revelado ao espectador. Esse medo pode ser refletido sobre a relação real e pessoal que se tem com o vizinho ou pessoas da comunidade, cujo passado não se conhece. Os medos que a série propõe ao dizer que todos são monstros são aspectos que também estão virtualizados na narrativa a partir das linguagens utilizadas nela, refletidas no contexto em que a série é proposta.

Dessa forma, para encontrar outros aspectos da *ethicidade* Stephen King entendidos como agenciadores de sentidos de *Castle Rock* como um espaço do medo, ainda reunindo marcas das monstrosidades a partir do autor e da memória de suas narrativas na vinheta, dissequei as imagens para compreender quais personagens eram atualizados e quais sentidos eles configuraram para a Coleção “Espaços monstruosos de Stephen King”.

A figura 22 nos indica o nome de uma das atrizes da série, Sissy Spacek. A atriz já representou uma das figuras sobrenaturais do universo King, a personagem Carrie. O filme *Carrie – a estranha* (1976), conta a história de uma adolescente com poderes sobrenaturais, que se transforma em um personagem monstruoso – ela sofre *bullying* na escola onde estuda, o que conduz a um desfecho em que seus agressores são mortos durante o baile de formatura. Comum na literatura de King, qualquer personagem da história pode se transformar em um monstro por diferentes motivos.

Figura 22 – Sissy Spacek na vinheta



Fonte: *Castle Rock* (2018)

A primeira relação que fiz entre a personagem Carrie e a série, a partir de minhas lembranças, se deu então pela atriz que interpretou Carrie e que interpreta a personagem Ruth Deaver na série *Castle Rock*. Mas, se olharmos para a interface da plataforma da Amazon Prime Video, veremos que essa associação também é fornecida segundo informações sobre a atriz a partir da ferramenta X-Ray. Ao lado do X-Ray, encontramos a indicação do site IMDB, de onde foram retiradas as informações (Fig. 23).

Se estou coletando informações sobre as monstruosidades a partir da vinheta, devo considerar o nome da atriz, pois meu corpo é afetado pela imagem lembrança de Carrie. Porém, ambas as imagens coalescem na interface da plataforma ao acionarmos a ferramenta X-Ray. Ao clicar na foto da atriz, surge um banco de imagens das várias personagens de Sissy Spacek em diferentes filmes, mas sem título de filmes ou informações sobre cada narrativa. Para isso, voltei para o IMDB, assim como indicava a interface.

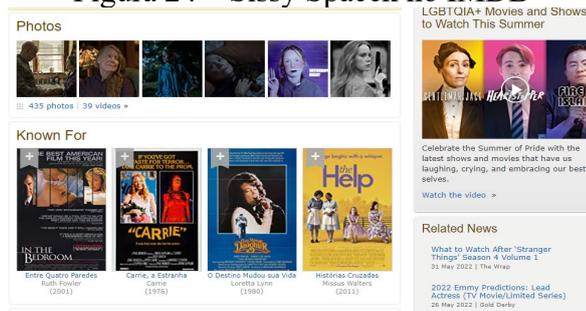
Figura 23 – Sissy Spacek no X-Ray



Fonte: Amazon Prime Video (2022)

Partindo para o site do IMDB, ao buscar pelo nome da atriz, associei visualmente a atriz às suas personagens, assim como na página de Stephen King.

Figura 24 – Sissy Spacek no IMDB



Fonte: IMDB (2022)

O filme *Carrie, a Estranha* (1976) se destacou como segunda imagem na sessão “Known for”. Se escolhermos a imagem do cartaz de *Carrie - a estranha*, reconhecendo a atriz e a sua monstruosidade associadas a algumas características visuais no *design* do cartaz do filme - nome distorcido do filme e a personagem que está toda em vermelho - o site nos leva à página do filme.

Na figura 25 é possível ver a interface relacionada ao filme *Carrie*. Ali vemos a capa, trailer e outras informações, inclusive o nome de Stephen King como escritor da história. Ao clicar no trailer, a atualização das monstruosidades de Carrie se dará pela montagem de alguns enquadramentos do filme no site IMDB, por isso ele é atualizado na materialidade do trailer pelo IMDB.

Figura 25 – *Carrie – a estranha* no IMDB

Fonte: IMDB

Se clicarmos no nome de Stephen King, na sessão de roteiristas, o site permite que conheçamos mais sobre o autor de *Carrie* nos levando à sua página, como vimos anteriormente. Assim, associando as informações e dados dessa imagem em um esquema, vi que ela me levava a diferentes espaços do meio: da vinheta à plataforma Prime Vídeo, ao IMDB, a Stephen King e de volta à vinheta. Esse movimento pode ou não ser realizado pelo usuário, por isso, o que olhamos é como a memória das imagens acionam outras do passado e do presente, ou seja,

personagens permanecem durando em outras narrativas a partir da sua imagem, assim como as plataformas criam conexão entre si e relações entre interface e usuário, que as usa conforme necessidade, inclusive adicionando dados a elas e criando narrativas.

Apesar do IMDB ser considerado um banco de dados, tendo a função de reunir informações e permitir acesso a elas, aqui reuni essas informações no esquema (Fig. 26), produzindo uma tentativa de inventário visual. Dessa forma, pude juntar não só os dados sobre elas, mas associar as operações que permitem reconhecer movimentos que atualizam as monstruosidades da série em outras materialidades. Cria-se, assim, relações circulares entre a memória do usuário, interfaces e bancos de dados consultados por ele consultados.



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

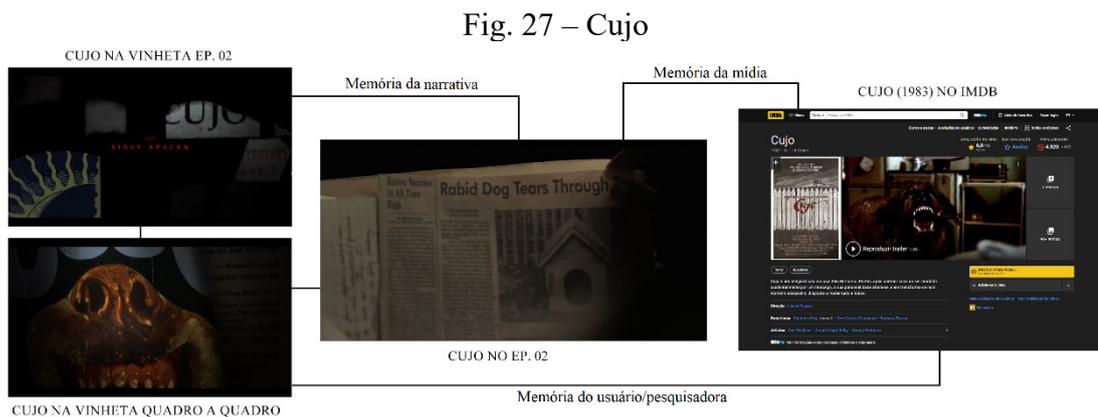
Independente do ano de produção do filme (1976), voltamos à vinheta no presente, ao nome de Stephen King. Nesse caso, tendo a *ethicidade* Stephen King vinculada à atualização das monstruosidades, inclusive Sissy Speacek como *Carrie*, uma questão vem à tona: sua personagem Ruth Deaver em *Castle Rock* é também uma monstruosidade na série?

Ainda na figura 26, onde o nome da atriz Sissy Spacek aparece, lemos o nome “Cujo”. Para a investigação, o personagem de Cujo não é somente referência à literatura de King, mas faz referência a uma imagem técnica na série. Como vimos no quadro 2, *Cujo* (1983), é uma produção audiovisual com roteiro de Stephen King em que a história se passa na cidade de Castle Rock. O filme conta a história de mãe e filho que ficam presos dentro de um carro, depois que um cachorro da raça São Bernardo, mordido por um morcego, os ataca.

Além de estar presente na vinheta, existe a menção da sua história durante o segundo episódio da série, quando o personagem Henry Deaver encontra uma pasta com recortes de artigos de jornais na casa do ex-diretor da penitenciária, Dale Lacy: “Cão raivoso solto pela cidade”, indicando, entre os recortes, os acidentes violentos que acontecem na cidade de Castle

Rock. Ao repassar a vinheta quadro a quadro, foi possível ver outra imagem que revelou esse personagem mais claramente.

A associação das imagens da vinheta, da série e do IMDB retorna a Stephen King, tanto no site quanto na vinheta, sugerindo Stephen King enquanto uma *ethicidade* das monstruosidades de *Castle Rock* a partir da memória das imagens técnicas presentes nas materialidades da série e fora dela, em outras plataformas. Isto me levou a refletir sobre o espalhamento das suas monstruosidades que fogem da série para outros espaços configuradas no “medo” de coisas comuns, atualizadas em espaços virtuais onde a memória, as ações do usuário e a interface escondem estas monstruosidades.



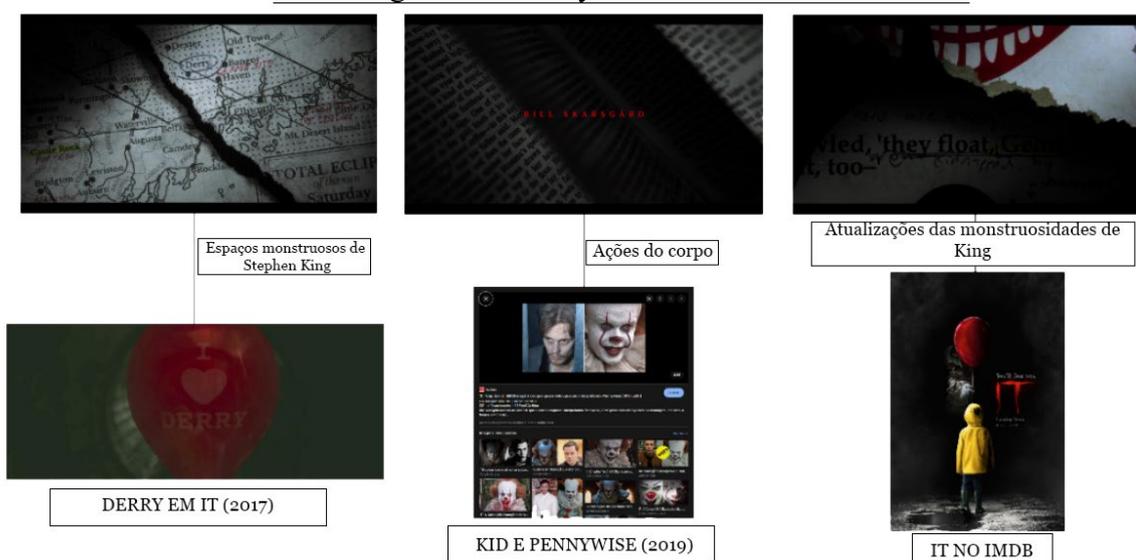
No filme *Cujo*, um cachorro da raça São Bernardo chamado Cujo é transformado em um monstro que ataca e mata, passando de um animal dócil a violento. Estas características monstruosas são atualizadas audiovisualmente na série a partir das imagens que convocam a memória do monstro de Stephen King e relacionam sua violência com a cidade de Castle Rock. Além disso, se observarmos a imagem da vinheta quadro a quadro e a do site IMDB, notaremos a semelhança visual do personagem, compartilhado em diferentes plataformas, revelando as monstruosidades da série fora dos seus enquadramentos, assim como o retorno a eles.

Seguindo a sequência das imagens da vinheta, percebi três imagens que remetem à *ethicidade* Stephen King: na primeira, a cidade Derry é destacada; na segunda, o nome de Bill Skarsgard; e, na terceira, vemos a frase “they float” junto a imagens que lembram dentes e lábios vermelhos. Como a última aparece rasgada, não é possível dizer que se refere exatamente ao personagem Pennywise de *It*. Porém, já conhecendo a história de *It* e de seus personagens pela produção mais recente (2017-2019), fiz essa relação a partir das cores apresentadas na

imagem e pelo fato de que uma das frases mais ditas pelo personagem Pennywise em *It* (2017) seja “come float with us” e “you’ll float too”.

Essa frase foi muito utilizada na publicidade do filme durante a campanha de lançamento do filme em 2017 e aparece em diversas artes na sessão “fotos” do filme no site IMDB. Estas foram relações acionadas pela memória técnica da vinheta e que são pensadas na série para que exista relação entre personagens e a partir do qual podemos lembrar de Stephen King, inclusive estão relacionadas pela montagem da vinheta.

Figura 28 – Derry em *Castle Rock*



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

A partir de informações coletadas sobre a cidade de Castle Rock e pelo mapa apresentado na vinheta, percebemos que Castle Rock se encontra próxima à cidade de Derry. Assim como é possível relacioná-la com o personagem de *It*, pois a narrativa de *It - a coisa* ocorre na cidade de Derry. O personagem monstro de Pennywise já havia sido mapeado na interface da série na plataforma. Na ocasião, ele foi relacionado com o personagem de Kid em *Castle Rock*, interpretado por Bill Skarsgård, que também interpreta Pennywise, em *It*.

Olhando para as imagens da vinheta da série é possível perceber que elas se relacionam e atualizam espaços e monstruosidades de King por serem colocadas na montagem e, ao serem criticadas, são vistas em profundidade revelando outras monstruosidades que duram e se atualizam em outros espaços e materialidades de outros filmes e sites. Desnaturalizando as imagens, é a memória e as ações do nosso corpo que nos conduzem para fora dos enquadramentos e das montagens da série, acionando a memória Stephen King. Ao retornar para a série, na superfície da imagem da vinheta, já teremos algumas monstruosidades

atualizadas nela, propondo que Castle Rock é um espaço onde o medo é caracterizado ou moldado pelos personagens de King apresentados nela.

A última imagem antes do nome da série aparece propõe que façamos a relação com o universo Stephen King. Nela, é possível ler as palavras “REDRUM, MURDER e Based on characters & settings by Stephen King”⁴¹.

Figura 29 - *O Iluminado* (1980) na vinheta



Fonte: Castle Rock (2018)

Ao colocar no Google as palavras “redrum” e “murder”, junto com “Stephen King”, o retorno que tive foi de aproximadamente 635.000 resultados. Na primeira página, o primeiro *link* revelou algo sobre a sala 237 “Este é o Room 237, bar temático criado para você se sentir...”.⁴² Ao clicar no *link*, o nome de Stephen King aparece relacionado ao filme *O Iluminado*. Mesmo que o filme *O Iluminado* (1980) de Stanley Kubrick seja o mais conhecido e esteja relacionado a essas matérias, lembraremos também do livro *O Iluminado* (1977), cujo autor é Stephen King.

O segundo *link* da página é “Filme O iluminado: explicação e curiosidades - Cultura Genial”⁴³ do site Cultura Digital. O conteúdo desta página revela o nome do filme *O Iluminado* no próprio *link*. No site, Laura Aidar, autora da matéria, explica a narrativa do filme e suas curiosidades.

Já identificada a relação das duas palavras com King, não podemos esquecer que essa associação se dá durante toda a montagem da vinheta. Na figura 29, por exemplo, a imagem da vinheta nos indica o número 217 em vermelho que aparece riscado e corrigido para 237. Nela identifiquei o suspense de uma investigação, quando existem riscos e anotações recorrentes

⁴¹ Tradução “Baseado em personagens e cenários de Stephen King”, *tradução nossa*.

⁴² Disponível em Este é o Room 237, bar temático criado para você se sentir dentro de ‘O Iluminado’ | Hypeness inovação e criatividade para todos. Acesso em agosto de 2022

⁴³ Disponível em: <https://www.culturagenial.com/filme-o-iluminado-explicacao-e-curiosidades/>. Acesso em julho de 2022

sobre as imagens. Quase como se a vinheta me provocasse a questionar sobre as monstruosidades que existem na cidade de Castle Rock, inclusive Jack Torrance, personagem monstruoso de *O Iluminado*.

A associação do personagem de *O Iluminado* com a série é feita no episódio 5, *Harvest*, quando uma das personagens da trama chamada Jackie Torrance comenta com Kid que seu tio, um escritor, enlouqueceu em uma pousada e tentou matar a família. Tudo leva a crer que esta personagem (Jackie) se tornará um monstro, atualizando a monstruosidade Jack Torrance na narrativa. Porém, ao invés dela se tornar uma assassina como seu tio, no episódio 8, *Past Perfect*, ela mata o dono da pousada, Gordon, que enlouquece e se torna um assassino, salvando a vida de Henry Deaver.

Figura 30 – Atualização de Jack Torrance em *Castle Rock*



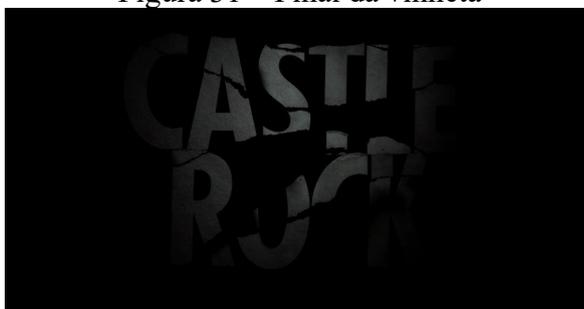
Fonte: Elaborado pela autora (2022)

A ideia de cada imagem e da montagem delas na sequência da vinheta apresenta a construção da série *Castle Rock* como parte de uma investigação, quando as imagens propõem recortes de livros onde percebemos anotações e riscos sobre as anotações. Ou seja, é possível que a série nos convoque as operações enquanto usuários sugerindo a descoberta dessas relações segundo a memória da mídia e das nossas ações: informações na interface da série na plataforma, a partir da vinheta, da narrativa durante os episódios e imagens monstruosas que são atualizadas durante a investigação e cuja *ethicidade* Stephen King permanece durando.

Estas práticas tecnoculturais no consumo de audiovisual contemporâneo nos fala sobre as narrativas seriadas e suas monstruosidades espalhadas em plataformas, devido ao uso e à produção de banco de dados, vídeos e sites feitos por usuários na construção de sua narrativa. O monstro se mantém como virtualidade sendo atualizado em diferentes materialidades, produzidas com diversos objetivos pelos usuários, inclusive nesta pesquisa.

A imagem que fecha a sequência da vinheta é o título da série *Castle Rock*, como se todas as imagens anteriores formassem a série ou a cidade Castle Rock. Entendemos, no final da sequência, que a série é formada pelas monstruosidades audiovisuais de Stephen King (Fig. 31)

Figura 31 – Final da vinheta



Fonte: Castle Rock (2018)

A cidade monstro de Castle Rock retoma personas monstruosas na construção de sua ambiência naturalmente má, tornando-se um espaço monstruoso. A partir da vinheta, percebemos a atualização deste espaço na materialidade da série, mas que segundo as suas imagens carregadas de memória, aciona sentidos monstruosos em outras materialidades fora do enquadramento da série em questão.

As monstruosidades audiovisuais de Castle Rock são concebidas como virtualidades que duram e se atualizam em outros espaços, fora da série. Dado este fato, propomos pensar no espaço audiovisual da cidade de Castle Rock como um espaço monstruoso, quando o ambiente também agencia sentidos das monstruosidades contidas na narrativa, junto aos seus personagens. Assim, busquei também suas dialéticas, ou seja, espaços onde o medo é construído a partir das ações do corpo do usuário e das relações entre ele e a plataforma. Estes aspectos do medo caracterizam estas monstruosidades audiovisuais contemporâneas, ditadas pela tecnocultura quando atualizadas pelos próprios usuários em rede. Esses movimentos que extrapolam os limites da série e se irradiam para outras dimensões da cultura serão melhor descritos mais adiante nesta pesquisa. Por ora, vamos apresentar, na próxima seção, a nossa segunda coleção de imagens, “Olhos de Kid”, que apresenta visualmente uma das *ethicidades* monstruosas da série a partir de um dos seus personagens - Kid - um jovem sem identidade encontrado em uma cela da prisão Shawshank, cujo comportamento perturbador está ligado aos eventos caóticos da cidade.

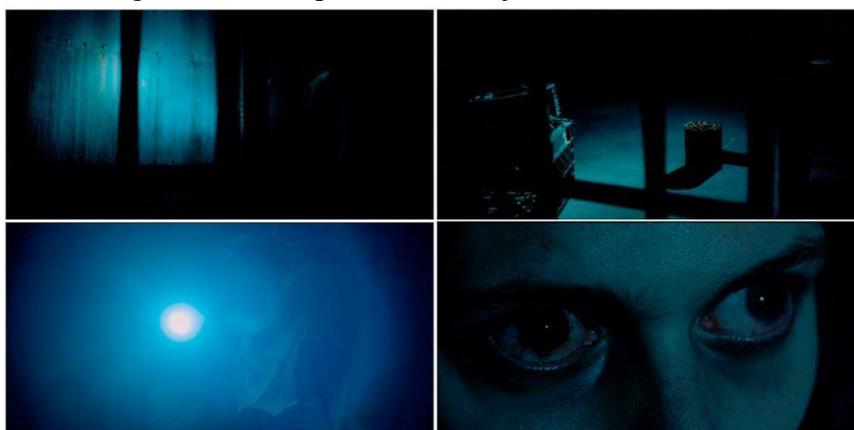
4.3 COLEÇÃO OLHOS DE KID

No primeiro episódio, *Severance*, não há vinheta completa: a vinheta é apresentada somente com o título “Castle Rock”. A falta da vinheta nesse primeiro episódio nos leva a um formato de apresentação dos personagens principais da série e da narrativa no episódio. E, mesmo sendo a partir do segundo episódio que fazemos a relação entre personagens e o universo ficcional de King, não podemos desconsiderar que no primeiro episódio já existam monstruosidades audiovisuais atualizadas.

No primeiro episódio temos contato com o personagem Kid, preso em uma jaula escondida na prisão Shawshank. Se considerarmos a prisão como um espaço monstruoso, haverá nela a presença de monstros. Por isso, em busca dos rastros deles, percebemos que os olhos de Kid se destacam muito durante esse episódio e ganham variações nos enquadramentos durante outros episódios.

Na figura 32 percebemos uma sequência de imagens que destacam sua visão a partir de planos que usam ângulos subjetivos⁴⁴. Assim como outros monstros que vimos no capítulo 2, Kid é anunciado como uma atualização do monstro antes de sua aparição pelo espaço onde está e pelas técnicas como enquadramentos, ângulos, luz e cor da narrativa. Ele é apresentado como um animal preso dentro de uma jaula, à espreita, observando o guarda e a luz de sua lanterna, até que na quarta imagem da figura 32 seus olhos ganham destaque através de um plano detalhe, em ângulo objetivo⁴⁵.

Figura 32 – Kid preso em uma jaula em Shawshank



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

⁴⁴ Ângulo subjetivo, ou câmera subjetiva, filma do ponto de vista pessoal de algum personagem. O espectador participa da ação na tela como se fosse uma experiência própria. (MASCELLI, 2010).

⁴⁵ Ângulo objetivo filma de um ponto de vista externo. O espectador vê a cena através dos olhos de um observador oculto (a câmera), como se estivesse espionando (MASCELLI, 2010)

Antes dos olhos de Kid, vemos o espaço onde ele está preso iluminado por uma lanterna. Essa iluminação é azulada, cor que irá se repetir em outros momentos, quando seus olhos e sua visão ganham destaque na cena. Das sucessões lentas dos planos nessa sequência, só enxergamos relances do espaço iluminado pela lanterna do guarda, passando rapidamente para um plano detalhe curto dos olhos de Kid. Nesse momento, vamos de ruídos e sons menos intensos para uma elevação de ruídos após o plano dos olhos, o que eleva o suspense junto ao susto do guarda. Isso nos leva a um *jumpscare* - um susto planejado comum na aparição de monstros em filmes de terror. Essa é a primeira relação que temos com o personagem Kid na narrativa da série: seus olhos.

Seus olhos retornam mais adiante no mesmo episódio, quando um dos guardas comenta a possibilidade de Kid ter se tornado um psicopata, no mesmo momento em que um dos médicos da prisão coloca colírio nos olhos de Kid. A voz em *off* do guarda dentro do tanque onde Kid foi encontrado revela a relação entre os planos: psicopata – Kid – olhos de Kid.

Figura 33 – Kid psicopata?



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Em outra sequência (Fig. 34), quando o personagem de Harry Deaver experimenta ver um crocodilo de perto, em uma fazenda de crocodilos, o close do animal o deixa maior do que o normal, revelando a sua ferocidade ao se aproximar da cerca onde Deaver está. Desse plano temos a sequência onde Henry atende uma ligação de Shawshank, prisão onde Kid está detido, solicitando que Henry vá até lá. Logo após, Kid é posto em destaque em um plano médio. Podemos associar o plano próximo do crocodilo com o plano de Henry e o plano de Kid, onde o que separa o crocodilo ao close de Kid é Henry, sem desconsiderar que existem outros planos, mais abertos ou fechados, entre esses quatro, mas sempre relacionando os três personagens.

Notamos como o animal feroz pode ser um anúncio do telefonema que Henry recebe, pois na sequência vemos os olhos de Kid.

Figura 34 – Henry e Kid



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Em outra sequência do primeiro episódio (Fig. 35), novamente são os olhos de Kid que ficam em evidência. Na sequência de planos dessa cena vemos o plano de Kid, o plano do rato saindo de sua toca, novamente o plano de Kid e depois o rato se aproximando da ratoeira. Neste momento voltamos ao close de Kid junto ao som da ratoeira desarmando e depois o enquadramento do rato preso nela. É como se Kid o conduzisse à armadilha, assim como conduz o guarda da prisão a ligar para Henry e como faz com que Henry retorne a Castle Rock.

Figura 35 – Rato na ratoeira

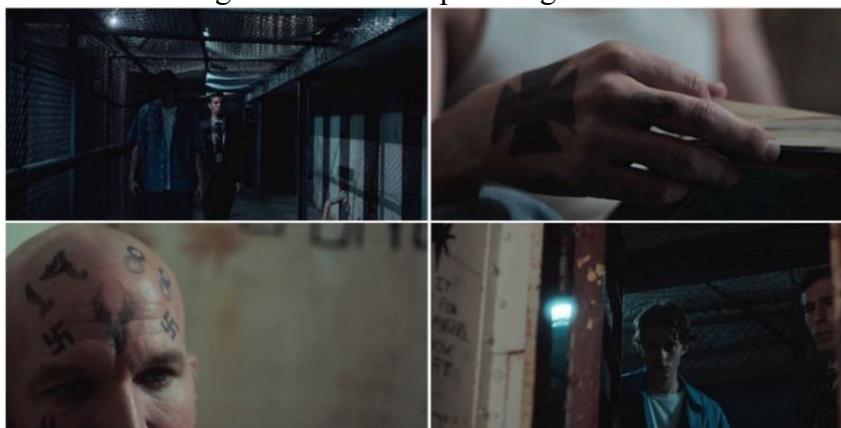


Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

No conjunto de ações dentro da narrativa, no segundo episódio (Fig. 36), Kid é levado para as celas dos prisioneiros mais perigosos de Shawshank. Nesse conjunto de planos é apresentado seu companheiro de cela a partir de planos detalhes que destacam suas tatuagens de suástica e a cruz de ferro, símbolos nazistas. O prisioneiro está lendo *O Senhor das Moscas*, já visto como referência ao nome da cidade Castle Rock. Se Kid vem de um conjunto de planos próximo dos seus olhos que o relacionam a situações caóticas, a qualidade monstruosa de seu

personagem começa a ser percebida a partir de seus olhos, que são destacados em cada situação. Ao mesmo tempo, nesta cena em específico, fica claro que ele não é o único personagem a possuir características monstruosas.

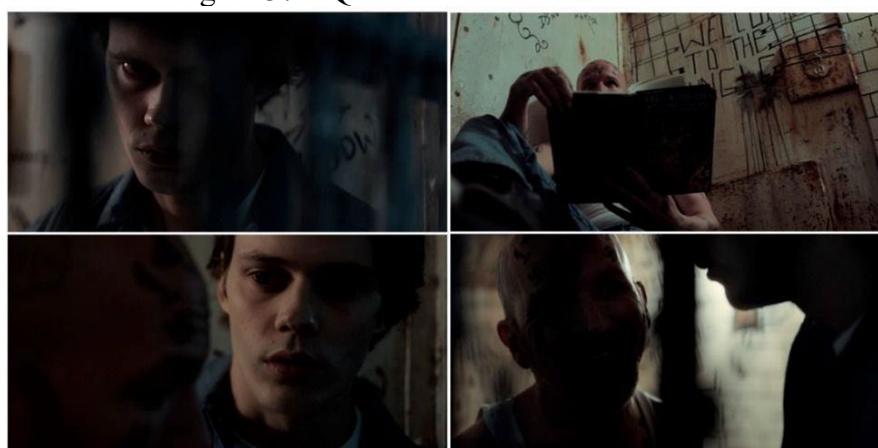
Figura 36 – Outros personagens monstruosos



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Kid é levado àquela cela pois a direção do presídio não sabe o que fazer com ele e quer evitar problemas futuros em relação ao ex-diretor de Shawshank, Lacy, que prendeu Kid na jaula escondida em Shawshank. Tudo leva a crer que Kid será morto pelo seu companheiro de cela, dado seus detalhes que remetem à memória da guerra: símbolos do movimento nazista, livro *O Senhor das Moscas*, além da relação do livro com a cidade de Castle Rock.

Figura 37 – Quem é o Senhor das Moscas?



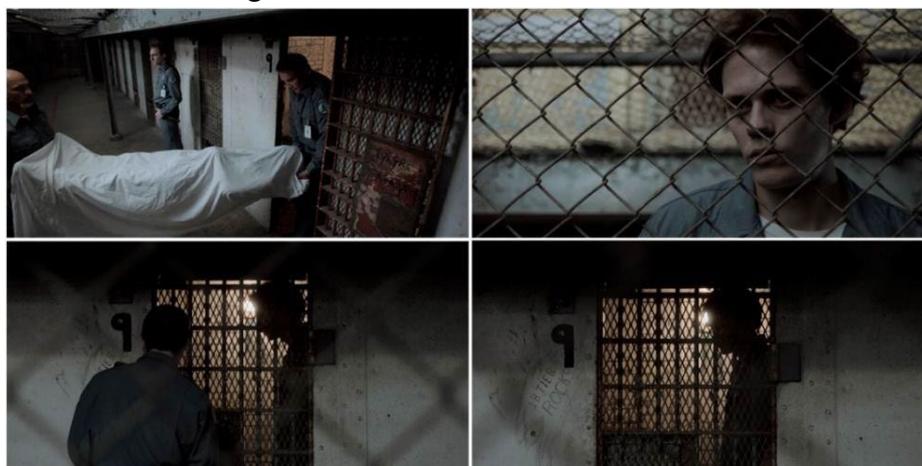
Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Em outra sequência descobrimos que algo aconteceu na cela – um corpo é retirado em uma maca, sem revelar seu rosto. A câmera faz um movimento lento apresentando em primeiro

plano as grades e no segundo plano lentamente é revelado o rosto de Kid. Notamos que ele é colocado em contraluz onde podemos ver a sua silhueta e as grades da porta da cela.

O corpo do outro preso apresentado na sala de autópsia revela a causa de sua morte: um câncer que tomou repentinamente seu corpo.

Figura 38 – Kid: O Senhor das Moscas



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Kid é novamente relacionado com situações ruins, ao caos, onde o que era normal sofre algum tipo de transformação em sua presença, enquadrado em seus olhos.

Até o momento, as marcas monstruosas estão relacionadas aos olhos de Kid, a partir de planos próximos ao seu rosto. Eles conduzem o personagem na narrativa a partir do plano detalhe no primeiro momento em que conhecemos o personagem de Kid. Esta condução também está relacionada ao que a pesquisa traz sobre as monstruosidades audiovisuais, quando a construção do monstro é feita a partir de enquadramentos e da montagem. Essa relação, de ordem técnica, passou a fazer sentido em diferentes sequências do primeiro e segundo episódio e me levaram a refletir sobre outros monstros, como os olhos de Pennywise, assim como nas estratégias visuais entre os personagens Kid e Pennywise comentadas anteriormente. Assim, a partir dessa coleção, propomos que a monstruosidade de Kid é atualizada técnica e esteticamente durante os episódios, mas que se atualiza a partir de outros monstros e passa a durar em outras materialidades.

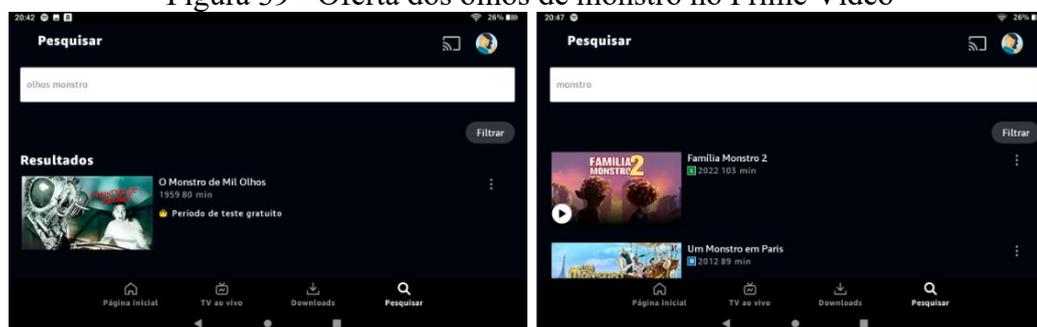
Para entender como esse processo ocorre, coloquei a imagem dos olhos de Kid em crise, passando a coletar imagens dialéticas dessa virtualidade monstruosa em outros locais, em busca das atualizações dessa característica compartilhada em outras materialidades.

Assim como fiz na etapa da escolha do objeto, onde busquei o material a ser analisado em plataformas *streaming*, iniciei a busca por estes olhos monstruosos, ditos rastros de

monstros, em catálogos de filmes na plataforma *streaming* da Prime Vídeo, por esta ser a plataforma base da pesquisa. Olhei ao redor da série, ainda dentro da plataforma onde ela foi encontrada, mas agora pensando nas dialéticas do monstro de *Castle Rock* fora dos enquadramentos da série. Esta coleta visa entender como o monstro é representado em diferentes narrativas, dada a sua imagem de capa utilizada como ilustração do filme.

Na primeira tentativa de busca, acessei a ferramenta de pesquisa do Prime Vídeo colocando a palavra ‘olhos e monstros’. Como a plataforma oferece filmes e séries relacionadas às palavras, a busca resultou no filme *O Monstro de Mil Olhos*, sendo o único material ofertado pela plataforma. Na segunda tentativa busquei pela palavra ‘monstro’, que resultou em 25 títulos e imagens de filmes onde a palavra monstro fazia parte do título ou a imagem remete ao monstro bestial. Porém, nas imagens ofertadas (Fig. 39), não havia referência visual aos olhos do monstro.

Figura 39 - Oferta dos olhos de monstro no Prime Vídeo



Fonte: Prime Vídeo

Considerei a partir dessas duas tentativas que a palavra monstro dentro da plataforma não estava associada à imagem dos olhos, mas ilustrada por monstros bestiais mais comuns: monstro do pântano, lobisomens, vampiros, além do próprio título que carrega a palavra monstro. Assim, na terceira tentativa de busca, acessei o gênero terror da plataforma em busca de títulos de filmes mais abrangentes, visando compreender sobre a representação visual dos olhos do monstro em um gênero o qual ele é comumente relacionado. A coleta se deu a partir da observação dos filmes que apresentavam em seus cartazes, os olhos como parte da narrativa.

Na primeira fileira do catálogo foram coletados 18 cartazes de filmes onde os olhos ganham destaque (Fig, 40).

Figura 40 - Olhos nos filmes de gênero Terror



Fonte: Elaborado pela autora com base em Prime Vídeo (2024)

Dissecando as imagens coletadas, entre a sinopse que conta a narrativa e as imagens dos cartazes, percebi que a maioria delas não apresentava monstros bestiais. Com exceção de *It capítulo dois*, que remete ao monstro sobrenatural de Stephen King, e da criatura do filme *Jeepers Creepers* (2001) (*Olhos famintos*, no Brasil), os olhos em destaque nos cartazes estavam relacionados aos personagens comuns da trama e não a um monstro como vampiro ou lobisomem. Portanto, as qualidades de monstro estão atualizadas nos personagens dentro da narrativa, mas representadas pelos olhos nos cartazes dos filmes. Os olhos se tornam a imagem capa ou imagem média do filme e em consequência, a monstruosidade do personagem.

Fazendo um paralelo entre os filmes da figura 40, *O Exorcista*, por exemplo, é um filme de 1973 que no cartaz ofertado pelo Prime Vídeo, hoje, remonta características monstruosas ao dar destaque aos olhos da personagem. Na trama, a personagem é possuída por um demônio que deforma seu corpo e aos poucos a transforma em um monstro bestial. O mesmo vemos no cartaz de *Carrie, a Estranha* (1976). Apesar da personagem não desenvolver características monstruosas em seu corpo, percebemos que, no cartaz, seus olhos arregalados ganham destaque em contraste à cor vermelha do sangue em seu rosto. Dessa forma, ao relacionar os olhos da personagem como característica monstruosa, a personagem torna-se o monstro. O cartaz do filme *Maligno* (2021) produz desconforto ao ameaçar os olhos da personagem. Na trama, a personagem passa a estar relacionada, de certa forma, com um monstro bestial que mais adiante é revelado ser parte da personagem.

Assim como essas imagens, os olhos de Kid virtualizam um monstro das memórias, das imagens já constituídas pelo audiovisual e que conjugam seu corpo monstruoso. O olho, como rastro monstruoso, está relacionado com a transformação de um ser humano em um monstro, assim como Kid, pois a maldade não é exclusiva dos monstros bestiais, mas a todo tipo de pessoa que comete atos violentos que fogem dos padrões e regras sociais. Os olhos se

tornam a imagem média do monstro, que nela é virtualizado, tornando-se uma imagem cultural utilizadas repetidas vezes em cartazes de filmes de diferentes épocas.

Dessa forma, ao ver os olhos nos cartazes, o corpo do monstro é atualizado neles complementado por imagens da memória do observador, ganhando sentidos onde o monstro possui características representativas e ameaçadoras: garras, dentes ou tamanho descomunal. Como no personagem de Kid, são os olhos que virtualizam o corpo desses monstros sem que se faça necessário o aparecimento do corpo nas imagens que representam o filme.

Da mesma forma, na série, é a partir do terceiro episódio que alguns elementos visuais começaram a se repetir nas imagens promovendo a reunião das marcas do monstro durante a flânerie em coleções de sentido. Vemos essas marcas na coleção Olhos de Kid, onde percebemos técnicas e estéticas que atualizam as monstruosidades audiovisuais de *Castle Rock* em Kid.

Estas marcas foram reunidas a partir da dissecação da sequência das imagens descritas dos episódios 02 e 03, e reunidas aqui como parte das *ethicidades* de Kid, a partir de imagens que remetem aos seus olhos, dentro dos 10 episódios da série.

Figura 41 – Coleção Olhos de Kid em *Castle Rock*



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Contudo, as imagens da figura 41 não foram reunidas só pelo visual dos seus olhos, mas pelos sentidos que esse aspecto do personagem traz às sequências de imagens em que aparecem. Violência e morte acompanham os olhos de Kid, que passam a estar relacionados à sua corporalidade monstruosa na série, considerado nesta pesquisa como um construto audiovisual das monstruosidades de *Castle Rock*. Seu construto tecno-estético o coloca em uma categoria

monstruosa da psicopatia. E, sendo desta forma que a narrativa o trata, nos leva à sua *ethicidade* na série: os olhos de Kid como uma *ethicidade* monstruosa identitária da série, mas que faz parte da construção de outros monstros, como vimos nos cartazes do Prime Vídeo.

É também a partir das imagens cartografadas durante a flânerie pela série que vemos ele retomar outras personas monstruosas em seu personagem. Como exemplo, coletei duas imagens onde aparecem corvos. Estes pássaros eram observados por Kid quando ele é Henry Deaver, nos dois últimos episódios da série, *Henry Deaver* e *Romans*.

Corvos são muito utilizados por King em suas narrativas como elementos de mau agouro. Assim como os olhos, o uso de corvos como elemento monstruoso não é exclusivo da série, mas utilizado em outras narrativas, como as do diretor norte-americano de filmes de gênero suspense, Alfred Hitchcock, que inclusive utiliza o corvo como elemento visual de sua marca. A atualização desta qualidade monstruosa atualizada na materialidade da série remeteu a outras que poderiam ser utilizadas com sentidos monstruosos, demonstrando a expansão dos sentidos monstruosos para além da *ethicidade* Stephen King, extrapolando as fronteiras monstruosas de Castle Rock a partir da memória das monstruosidades de outros tempos que coalescem passado e presente na série. O próprio aspecto monstruoso de Kid pode ser confirmado a partir de uma atualização das monstruosidades características da situação paranoica de Norman Bates de *Psicose* (1960), a partir da cena do assassinato no chuveiro. Essa ideia se aproxima visualmente da série a partir de enquadramentos e ações utilizados no episódio 7, *The Queen*, em *Castle Rock*. Vemos, entre as duas cenas, que há uma mesma situação paranoica: Ruth Deaver se esconde de Kid no chuveiro, acreditando que ele a está perseguindo. A personagem apresenta confusão mental e confunde Kid com seu falecido marido, considerado por ela uma ameaça.

Figura 42 – Cena do assassinato no chuveiro em *Psicose* (1960)



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Psicose* (1960)

Figura 43 – Monstruosidades de Norman Bates em *Castle Rock*

Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Porém, diferente da resolução da cena em *Psicose*, onde a personagem é assassinada por Bates enquanto toma banho (Fig. 42), em *Castle Rock* a situação inverte: Ruth Deaver, que fogia de Kid, é quem o esfaqueou, tomando as características monstruosas da situação paranoica de Norman Bates no final da sequência de ação (Fig. 43). Ou seja, Sissy Spacek como Ruth Deaver retoma características monstruosas, assim como em *Carrie*, a estranha.

Figura 44 - Ruth Deaver é Norman Bates



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Na cena do chuveiro não notamos seus olhos destacados tanto quanto em outros momentos, mas somos levados a acreditar que Kid é uma monstruosidade da série visto que

anteriormente seus olhos foram tratados como um aspecto monstruoso do personagem, levando a acreditar que Kid atualizará as ações monstruosas de Bates na cena. Porém, Bates se atualiza em Ruth a partir dos enquadramentos da figura 44, onde a quarta imagem, do plano do sangue do ralo que rememora o filme *Psicose*, subverte o sentido monstruoso de Kid para Ruth. *Castle Rock*, como um espaço monstruoso, transforma todos em monstros. Assim, mesmo que a monstruosidade de Kid esteja virtualizada na cena, permanecendo como uma qualidade que dura no personagem, os olhos de Kid se tornam uma *ethicidade* corporal do monstro na série *Castle Rock*, característica específica dele, mas que não elimina a atualização de outros monstros, como corvos e Bates e seus sentidos monstruosos dialetizados na narrativa. Pela via da memória o monstro não tem fronteiras, transcende corpos e se espalha anacronicamente entre passado e presente.

As monstruosidades apresentadas em *Castle Rock* não são bestiais, pois sua construção se dará pela memória de outros monstros percebidos na materialidade da série e que os convocam e os atualizam a partir de outros que existem fora dos enquadramentos. Se o monstro “desfaz nossa compreensão de como as coisas são e viola nosso senso de como elas deveriam ser”⁴⁶ (WEINSTOCK, 2014, p.02, *tradução nossa*), provocando o caos, podemos associar ele aos olhos de Kid e à cidade de *Castle Rock* como monstruosidades da série, assim como a memória de outras monstruosidades acionadas pelas linguagens da narrativa. Há a técnica (linguagens), a memória acionada pelas imagens e o agenciamento de sentidos do usuário, cujo corpo recebe e dá sentidos a essas monstruosidades.

Se a presença de Kid afeta a cidade impondo caos, assim como propõe a narrativa da série, todas as estruturas que organizam a vida naquele universo são abaladas, promovendo monstruosidades que se espalham pela narrativa. Assim, tal qual o cinema que nos induz à ilusão da realidade daquele universo ficcional, as monstruosidades que aparecem para nós diante da tela são construídas em diferentes episódios, a partir da memória de diferentes monstruosidades da série, de King, dos personagens, dos espaços de *Castle Rock* e na imagem de Kid, onde coalescem monstruosidades de outros tempos. Percebemos neles monstruosidades audiovisuais que constroem as monstruosidades tecnoculturalmente dentro e fora da série.

Apesar de percebermos as monstruosidades dos personagens, nos levando a reconhecer suas dialéticas que permeiam outras materialidades, são os olhos de Kid que vemos seguir livres na narrativa de forma contínua, mesmo depois do enquadramento mudar na sequência dos episódios. Seus olhos permanecem na memória da narrativa e, em consequência, na memória

⁴⁶ “The monster undoes our understanding of the way things are and violates our sense of how they are supposed to be.” *The Ashgate encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters* (2014)

do espectador, atualizando as suas monstruosidades em diferentes espaços. Eles não são qualidades monstruosas exclusivas da série, como vimos nos cartazes de filmes ilustrados na figura 39, dentro do catálogo do Prime Vídeo, portanto, uma *ethicidade* identitária da série que se expande antes e depois dela, configurando uma *ethicidade* também hegemônica de outros monstros e de outros espaços. Olhares são subjetivos se pensados como virtuais que duram e que podem ser atualizados de diferentes formas, para além das narrativas fílmicas. Vemos isso, por exemplo, da forma como olhamos para a série: olhares curiosos em busca das pistas dadas pela narrativa, episódio por episódio, ou a forma como Kid nos olha quando olha diretamente para a câmera ou por entre pórticos, como veremos na próxima coleção.

Kid nos mostra que corpos são virtualizados em olhos e que olhos se tornam olhares tanto do observador quanto do observado. Eles transitam em diferentes espaços sem serem percebidos, carregados de sentidos (na narrativa), mas que configuram a liberdade do olhar que extrapola os limites dos enquadramentos que antes os confinavam em seus corpos físicos.

Um corpo virtualizado no olhar é visto hoje, dentro dos meios digitais: existem formas de um corpo físico ultrapassar enquadramentos dos computadores e telas de celular sendo lançado a novos espaços, também digitais, expondo a liberdade de trânsito de corpos virtuais e suas ações imprevistas. Podemos considerar, assim como Benjamin (2009), que como a reprodutibilidade técnica configura uma nova política de acessibilidade à arte, a era digital que virtualiza corpos em olhos e olhares, também configura livre acesso ao conhecimento e que isso afeta a forma como vivemos socialmente. Isso inclui a política dos meios, que arbitra regras sociais “exigidas” pelas plataformas e redes sociais, e que já vigente, está sendo modificada para dar conta dessa nova forma de convívio de corpos virtualizados que agem dentro e fora da lei.

Como os olhos monstruosos de Kid abrem perspectivas complexas sobre nossa tecnocultura contemporânea, aprofundaremos sobre estes aspectos que consideramos monstruosos nos meios digitais a partir do que esta coleção propõe como *ethicidade* monstruosa. Veremos mais adiante os elementos que constituem esta *ethicidade* que partem dos olhares, segundo a metodologia das molduras, e que configuram monstruosidades que extrapolam os limites da série a tornando dialética, passando a durar e se atualizar em outras materialidades, convergindo para as monstruosidades da tecnocultura contemporânea. Agora vamos passar para a terceira coleção, “Janelas monstruosas”

4.4 COLEÇÃO JANELAS MONSTRUOSAS

Esta coleção foi formada a partir das imagens já coletadas na coleção Olhos de Kid e que revelaram sentidos monstruosos a partir da composição física das janelas que são ultrapassadas pelos olhares de Kid e de outros monstros de *Castle Rock*. Assim como corvos, Bates e os olhos virtualizam o corpo monstruoso na memória da narrativa, segundo a técnica das linguagens utilizadas nela, percebi que outra monstruosidade que dura em Kid e que retomam a memória de outro filme é o do vampiro Nosferatu - não só o vampiro, mas as características do espaço monstruoso em que o vampiro se encontra no filme *Nosferatu* (referência citada no capítulo 2). Analisei que tanto a postura de Kid quanto sua caminhada lenta lembram o personagem vampiro, além do uso do recurso técnico de luz e sombra na sua anunciação, antes do mal acontecer.

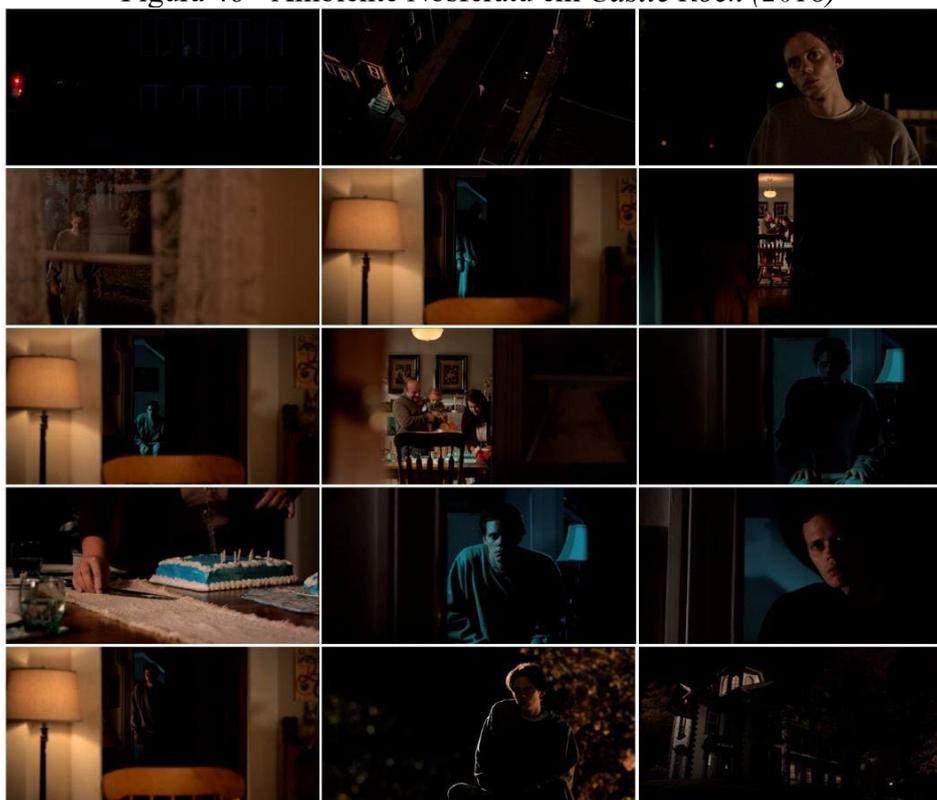
O recurso técnico-estético que agencia sentidos monstruosos em ambos os filmes reforça a *ethicidade* do espaço monstruoso da cidade Castle Rock, pois na cena analisada são atualizados aspectos de espaço monstruoso a partir da relação que faz com o castelo assombrado do vampiro (Fig 45 e Fig. 46): tal qual Nosferatu, Kid avança lentamente pela noite, iluminado somente pelas luzes fracas, até entrar em uma casa e impor o caos a partir da sua qualidade monstruosa: seu olhar.

Figura 45 - Anunciação do monstro em *Nosferatu* (1922)



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Nosferatu* (1922)

Figura 46 - Ambiente Nosferatu em *Castle Rock* (2018)



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

As imagens da figura 46 foram coletadas do episódio 5, *Harvest*. Essa é uma cena em que Kid, recém libertado da penitenciária de Shawshank por Henry Deaver, caminha pela cidade de Castle Rock à noite.

Na sequência dessa cena ele entra em uma casa e observa um casal comemorando o aniversário do filho. Antes de Kid aparecer, ouvimos claramente as vozes alegres da família durante a comemoração. Kid entra, senta e os observa. Ao mesmo tempo vemos ele se aproximando lentamente da câmera, aumentando seu rosto no enquadramento e consequentemente lembramos de seus olhos.

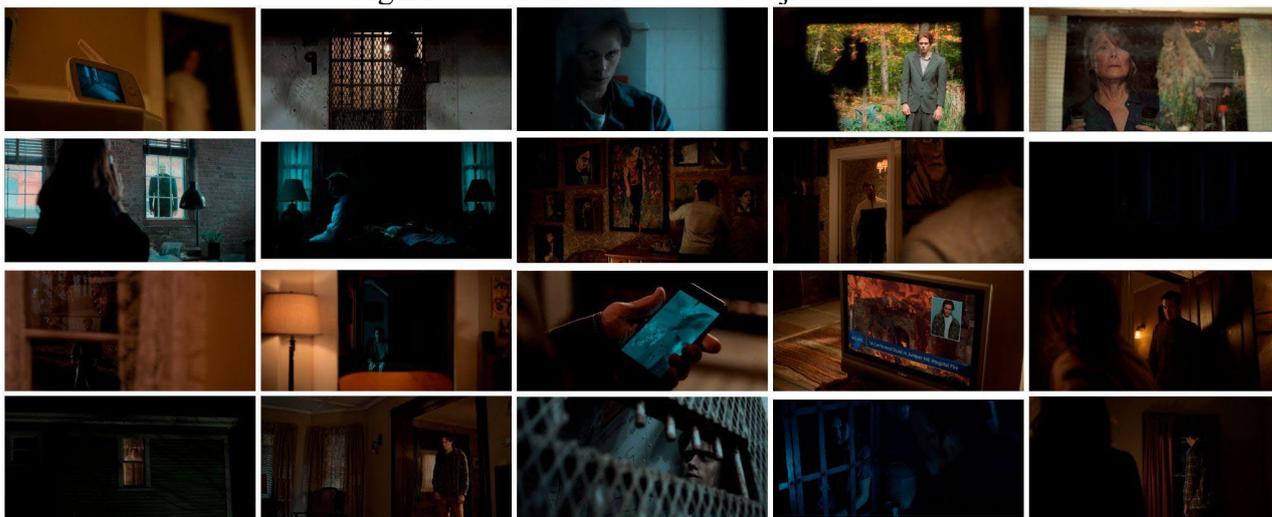
Da mesma forma, observamos Nosferatu na cena da imagem 45, caminhando lentamente para cima da câmera. Quanto mais próximos da câmera, mais a tensão aumenta e mais o perigo parece se aproximar em ambas as cenas. Essa tensão passa a ser construída audiovisualmente em *Castle Rock*, também a partir de alguns objetos destacados nos enquadramentos, como a faca sobre a mesa. Nesse momento é possível ouvir as vozes do casal sendo alteradas quando começam a discutir. Sem mostrar o casal discutindo, só vemos Kid pelos enquadramentos e o som (vozes e choros de criança) é utilizado para criar a tensão da cena junto a Kid, que é destacado pela moldura física da porta.

Para Chion (2011), a ilusão da narrativa se dá pelo valor acrescentado entre a imagem e o som. Na cena analisada não vemos o casal discutindo, mas relacionamos esse fato pelo som e pela presença de Kid, que é sempre atrelada a situações caóticas, dando a ver a memória da imagem, sem a necessidade de vermos o casal brigando. O tempo todo associamos Kid aos acontecimentos ruins em *Castle Rock*. O mesmo acontece nessa cena. Já ao final dela, Kid sobe no telhado da casa ao mesmo tempo em que os sons de gritos dos pais e choro da criança são intensificados. O caos é imposto pelo monstro, mesmo que a imagem não seja explícita.

Os olhos de Kid estão presentes na cena e, assim como seus sentidos monstruosos já constituídos anteriormente, passam a impor o caos à família. O que notamos, no entanto, é que além dos seus olhos, o destaque também é dado pela moldura das janelas e portas. Esse fato passou a ser percebido a partir das duas últimas figuras - 45 e 46 - de onde nasceu outra coleção importante e que fala sobre a presença do monstro na série e, conseqüentemente, a sua qualidade monstruosa relacionada ao destaque de seu corpo: a Coleção janelas monstruosas.

Essa coleção foi formada por imagens coletadas nos momentos em que Kid aparece destacado por uma moldura, dada a relação visual que se formou entre o filme *Nosferatu* e a série *Castle Rock*.

Figura 47 - Monstros através das janelas



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Como podemos observar, na maioria das imagens Kid olha através de janelas e em algumas através de pórticos que o destacam. Em outra, ele está representado em pinturas, limitado pelas molduras dos quadros. Notamos que o pai de Henry Deaver, reverendo Matthew Deaver e Gordon, dono da pousada (frames 6 e 7 da figura 47), também aparecem através de janelas e portas em determinados momentos da narrativa. Ambos atualizam, através de seus personagens, outras monstruosidades na série.

Analisando as imagens coletadas dos episódios, presentes na figura 47, percebi que ali se dá o olhar ameaçador de Kid retido na imagem pela moldura das janelas que limitam as suas ações, mas que ao mesmo tempo o levam para fora do enquadramento a partir do movimento do quadro filmico na montagem (técnica), pois justaposto à outra imagem, permite que se façam conexões entre as ações do personagem monstruoso, seu olhar e para onde ou quem ele olha. É como se a moldura física das janelas e portas alertasse para essa transformação e presença, ela permite que seu olhar transcenda a materialidade da imagem ultrapassando o espaço do quadro filmico para algo que o espectador não consegue ver: a ação do olhar recai sobre o monstro, observador, enquanto o espectador é observado. Ao mesmo tempo que limita o monstro no enquadramento, o liberta de um corpo físico, virtualizando o seu corpo presente na moldura e abrindo espaço para que seu olhar a ultrapasse.

Na figura 45 Nosferatu olha através da porta que se abre para sua passagem, anunciando sua presença enquanto um corpo monstruoso direcionado ao espectador. Este, junto ao personagem aterrorizado, aguarda seu ataque lento e livre de obstáculos. A porta assim como uma janela, são formas de livre passagem de corpos, quando abertas, tanto na vida cotidiana quanto em filmes. Ao serem compostas juntamente a um corpo que ameaça, mesmo que com seu olhar, destacam e permitem o ataque. Dessa forma, consideramos o agenciamento de sentidos feito pelo espectador, sendo ele um corpo moldura que percebe as imagens a partir de sua memória (KILPP, 2002), passando a dialetizar os sentidos possíveis das janelas e portas por onde o personagem monstruoso o observa: elas tornam presente a monstruosidade como um corpo na materialidade da cena do filme, ao mesmo tempo que lembra o espectador de trancar as portas e janelas da sua casa à noite. As aberturas da casa permitem ir e vir, ao mesmo tempo que abrem espaço para a presença de corpos e olhares indesejados. King nos demonstra que mesmo uma porta e janela podem causar medo.

Assim como Nosferatu, Kid e outros monstros em *Castle Rock* espiam o observador/espectador, e este, por sua vez, pode sentir seu corpo enquanto observador e observado. Ao mesmo tempo que a moldura das janelas e portas dentro da composição da cena limita o monstro, ela cria outras significações para ele: passa a carregar sentidos monstruosos uma vez que permite ao observador imaginar-se sendo observado e ameaçado por um corpo estranho. A imagem da janela na narrativa guarda na sua memória que a janela é uma abertura, um espaço que permite entrar e sair, ver e ser visto. Uma vista para o mundo, assim como uma possibilidade de ser visto pelo mundo - torna o ser humano tanto observador quanto observado.

Propomos pensar, nesse caso, que as janelas permitem que sejamos observados por algo ou alguém, ao mesmo tempo que nós os observamos. Como a imagem técnica da janela é

memória, a presença delas e seus sentidos monstruosos em *Nosferatu* (1922) e em *Castle Rock* dialetizam outras janelas cotidianas. Como esta coleção adiciona sentidos à Coleção Olhos de Kid e revela outros monstros na narrativa, também buscamos essa potencialidade das janelas como aberturas que tornam possível a transição de corpos de um espaço para outro, transcendendo os limites dos seus corpos físicos, virtualizando-os em ações e olhares. Esse elemento de significação passará a constituir, mais adiante, a *ethicidade* dos corpos virtualizados, pois atravessa, em um sentido dialético, o âmbito das monstruosidades encontradas na nossa tecnocultura contemporânea, especialmente no meio digital que é, por si só, uma ou várias janelas para o mundo.

Como nossa percepção sobre o monstro vai além da sua imagem bestial, já percebidos a partir das coleções anteriores, passamos a identificar na coleção “Memória do monstro clichê” as monstruosidades da série a partir das imagens - lembrança que as materialidades de *Castle Rock* apresentaram para a pesquisa. Reunimos nessa coleção uma das *ethicidade* que juntamente com os olhos, as janelas e o espaço, constroem a série como uma narrativa monstruosa segundo o conceito de imagem dialética.

4.5 COLEÇÃO MEMÓRIA DO MONSTRO CLICHÊ

É importante destacar que a cidade de *Castle Rock* é uma *ethicidade* monstruosa da série, vista como um espaço monstruoso que esconde as monstruosidades de Stephen King como Kid. Porém, no decorrer da narrativa vamos descobrindo outras monstruosidades escondidas na cidade, atualizadas em personagens comuns, advindas de monstruosidades fora das narrativas do autor. Isso se dá pela subversão que a narrativa faz das monstruosidades na série, pois transforma a imagem clichê do monstro deixando-o se atualizar em seres humanos, enquanto as deformações comuns ao monstro são esquecidas no visual dos personagens, mas permanecem durando em rastros monstruosos nas suas materialidades.

Estas imagens agora trazem outros sentidos para as imagens de monstros bestiais e mitológicos há tempos construídos pelo cinema. Há um apagamento da imagem do monstro clichê, pois vemos na série uma imagem onde a qualidade monstruosa é percebida a partir das suas virtualidades e subjetividades que duram, ao invés de uma imagem onde a violência é extraída das relações sensório-motoras. Portanto, uma imagem-tempo e não mais uma imagem-ação (DELEUZE, 2005)

A situação puramente ótica e sonora desperta uma função de vidência, a um só tempo fantasma e constatação, crítica e compaixão, enquanto as sensórias-motoras, por violentas que sejam, remetem a uma função visual pragmática que tolera ou suporta praticamente qualquer coisa, a partir do momento em que tomada em num sistema de ações e reações (DELEUZE, 2005, p. 30)

Em diálogo com Bergson, Deleuze explica que se só percebemos as coisas a partir de nosso interesse em percebê-las, a partir de nossas exigências econômicas, ideológicas e psicológicas, comumente só perceberíamos imagens clichês. Porém, quando o esquema sensorio-motor é bloqueado ou se quebra, outra imagem aparece: a imagem ótica-sonora pura, inteira e sem metáfora “que faz sugerir a coisa em si mesma, literalmente, em seu excesso de horror ou de beleza, em seu caráter radical ou injustificável, pois ela não tem mais que ser ‘justificada’, como bem ou como mal” (DELEUZE, 2005, p. 31). Para o autor, é preciso descobrir elementos e relações que nos escapam no fundo de uma imagem e, desses clichês, arrancar uma verdadeira imagem.

A imagem do monstro clichê se quebra dentro da proposta da narrativa, pois para compreendermos as monstruosidades de *Castle Rock* precisamos olhar para a imagem do monstro além da sua superfície, para o que ela dialetiza, o que ela esconde de virtualidades. A ideia é que não percamos a referência da imagem a um determinado objeto ou coisa, mas perceber os elementos e relações internas a ele, entendendo-o por inteiro.

Vemos um exemplo do apagamento do monstro clichê na trama escondido além da superfície de uma das personagens, Molly Strand, vizinha de Henry Deaver desde criança. Molly é apresentada como uma criança que não sai muito, diagnosticada com fobia social e esquizofrenia desde pequena. Quando adulta, passa a tomar remédios não prescritos, pois ouve vozes da população de Castle Rock em sua cabeça.

No terceiro episódio, quando Molly chega a um hotel para comprar os remédios com um traficante, se depara com uma brincadeira de tribunal feita por crianças e comandada pelo juiz, o traficante. Todo o espaço deste tribunal foi construído com sentidos monstruosos há muito constituído pelo cinema. Vemos esse espaço pouco iluminado por uma luz azulada e fria - já utilizada na série na cena onde encontramos Kid preso na jaula (Fig, 32), momento em que a iluminação da lanterna é azulada, assim como em outros momentos em que ele aparece. Além disso, nos é proposto um espaço sujo e desorganizado, propício para a aparição de um monstro, sendo este espaço uma qualidade monstruosa da cidade Castle Rock.

Na figura 48 vemos que alguns dos personagens são apresentados usando máscaras de monstros que deformam seus rostos. Podemos questionar se eles fazem parte das qualidades monstruosas que habitam aquele espaço.

Figura 48 – Julgamento de Molly Strand



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Porém, no início desse episódio, a partir de um *flashback*⁴⁷, sabemos que Molly, quando criança, matou o pai de Henry (Fig. 49)

Figura 49 – Molly Strand mata o pai de Henry



Fonte: Elaborado pela autora com base em *Castle Rock* (2018)

Na cena do tribunal, apesar dos personagens estarem com máscaras de monstros, desfiguradas, quem é a acusada é Molly. Essa cena subverte as imagens clichês do monstro quando são as imagens-lembranças das ações de Molly quem a transforma em um monstro, mesmo que em seu passado. As monstruosidades atualizadas nela pelas suas ações apaga o que

⁴⁷ O *flashback* é a exibição de um incidente ocorrido antes do que está sendo narrado. O *flashback* se liga ao momento presente da trama por relação do narrador ou mesmo de um personagem, associado a uma lembrança. (CAMPOS, 2007)

é visual e clichê do monstro nos outros personagens, quando relacionamos as suas lembranças (Fig. 49) com a situação atual (Fig. 48). O passado de Molly é lembrado no tribunal no presente, dada a estrutura narrativa da série que utiliza o recurso do *flashback* para criar sentidos monstruosos nela.

O monstro não pode ser percebido só pela sua imagem associada a algo bestial, mas ganhando sentidos em cada cenário escolhido, o espaço, proposto durante a narrativa. É o enquadramento que o anuncia e revela, mas o que nos provoca a pensar sobre as monstruosidades na história, em *Castle Rock*, são as associações que fazemos com o que já vimos, buscando em nossa memória relações com outras imagens que o atualizam na materialidade presente.

A monstruosidade como um corpo monstruoso é então percebida segundo imagens-lembrança trazidas na narrativa, não sendo explícito como um clichê visual de monstro das narrativas de terror. *Castle Rock* nos dá a sensação de que todos possuem características monstruosas segundo as imagens de sua construção durante os episódios: todos carregam a *ethicidade* da cidade monstruosa Castle Rock de Stephen King.

Portanto, a Coleção memórias do monstro clichê não é composta somente por Molly Strand, pois olhando novamente para a série, os monstros e monstruosidades podem ser percebidos a partir de vários personagens, todos eles conectados à cidade de Castle Rock. Outro exemplo em que associamos a esta coleção é a personagem Ruth Deaver que atualiza a situação paranoica de Norman Bates (Fig. 42), mais ao final da primeira temporada de *Castle Rock*. Sua monstruosidade é revelada a partir de monstros de outros tempos, pela memória do monstro Bates.

Vamos conhecendo os rastros das monstruosidades que se escondem nos personagens durante os episódios. Alguns deles como Alan Pangborn, ex-xerife da cidade, Dale Lacy, ex-diretor da penitenciária de Shawshank, Dennis Zalewski, guarda que ajuda Kid a contatar Henry Deaver, o Reverendo Matthew Deaver, pai adotivo de Henry Deaver e Gordon, dono da pousada que tenta matar Henry, representam de alguma forma a coleção memória dos monstros clichês da série, inclusive Henry Deaver que ao final da série, prende Kid novamente na jaula em Shawshank. Sua imagem não é monstruosa, mas carregada de memórias das monstruosidades de outros tempos, dentro e fora da narrativa. É a memória que constrói e dá sentidos monstruosos aos personagens na materialidade da série.

Figura 50 - Personagens monstruosos da série.



Fonte: Elaborado pela autora com base em Castle Rock (2018)

Estes personagens apagam o que há de explícito das monstruosidades clichês que conhecemos de outros filmes e atualizam sentidos dessas monstruosidades audiovisuais: todos, de alguma forma, relacionam sua monstruosidade à memória de outros monstros, pela luz azulada como linguagem utilizada na narrativa, a iluminação fraca em seus rostos ou destacados por molduras, assim como os olhos de Kid. Estes são aspectos que anunciam a presença de monstros, caracterizando as monstruosidades sob a superfície de seu corpo humano. Notamos que o segundo quadro da figura 50, onde Lacey aparece olhando para Kid dentro da jaula, se faz presente virtualmente no último quadro da imagem, atualizando as monstruosidades do personagem Lacey em Henry Deaver a partir da memória e linguagens de luz e cor utilizados na narrativa.

Ainda há a *ethicidade* Stephen King na narrativa, acionada pelas virtualidades monstruosas como Jack Torrance, a prisão Shawshank, Carrie, e o espaço monstro da cidade Castle Rock, cujos rastros monstruosos estão atualizados nos personagens ligados a elas. A narrativa de *Castle Rock* funciona como um tensionador das monstruosidades cuja duração é percebida em sua materialidade, mas onde também há o apagamento de um monstro clichê, deixando a memória da imagem construir a narrativa monstruosa do personagem.

Formar a Coleção memória do monstro clichê nos ajudou a refletir sobre a virtualidade dos monstros que são atualizadas nas imagens comuns de uma série, e que da mesma forma que as Coleções os olhos de Kid e janelas monstruosas, constituem os sentidos das monstruosidades de Castle Rock, revelando os conceitos de memória e imagem dialética. Estes conceitos libertam os corpos físicos do monstro da imagem puramente clichê, permitindo pensar na sua expansão além dos enquadramentos, que duram e se atualizam em outras materialidades. Juntamente às outras coleções, essa liberdade de corpos que transcendem seu físico a partir da sua virtualização concede acesso à outras materialidades a partir da memória, nos levando a

outros espaços onde olhos e janelas também constituem sentidos dialéticos aos reunidos em *Castle Rock*. Isso passa a ser dialetizado dentro de um âmbito tecnocultural, pois o olhar, a presença e a memória do monstro são relações dialéticas que encontramos em um ambiente digital.

A partir destas impressões, algumas reflexões surgiram: o monstro não é explícito na série, mas atualizado segundo monstruosidades dadas a partir das técnicas, estéticas e da memória das imagens. Já a partir das materialidades da série, questionamos sobre as relações possíveis entre uma produção audiovisual e os sentidos das monstruosidades como qualidade audiovisual atravessada pela nossa tecnocultura contemporânea, portanto, em quais espaços estas monstruosidades são dialéticas?

No início dessa flânerie eu esperava encontrar um monstro a partir de sua estética explícita e visceral. Considerava o que já sabia sobre ele a partir de outras imagens de monstros. Porém, quanto mais olhava para as imagens, mais elas me afetavam e outras imagens eram formadas constituindo as monstruosidades da série: da sua construção a partir da técnica que continha o imaginário do universo de King às atualizações delas em outras materialidades. Percebemos isso no resumo da série, na interface do canal da StarzPlay na Amazon Prime, onde essa relação é feita com o universo de King, ou seja, é uma série que propõe acionar a memória do espectador, assim como King promove em suas narrativas.

Assim como existem planos que se conectam um ao outro criando sentido dentro do episódio e, de uma forma mais expandida, entre os episódios da série a partir da montagem, o monstro se expande para fora dela. As monstruosidades audiovisuais são atualizadas em outros locais do meio digital, constituindo outras montagens dialéticas de sentidos monstruosos percebidos na série. Isso se dará por conexões de imagens entre a memória da série como um arquivo, o corpo do usuário que aciona essas imagens a partir da memória da mídia e de suas memórias, podendo inclusive produzir outras narrativas, fazendo durar o devir monstruoso em outros espaços segundo as ações do seu corpo, também virtual.

Assim, dei continuidade à coleta dos rastros em outras materialidades, fora dos enquadramentos da série. Se a ideia é pensar nos sentidos dialéticos das monstruosidades colecionadas a partir de *Castle Rock*, propomos olhar para a série como uma imagem técnica carregada de imagens-lembranças. Como vimos, estas imagens contêm a memória das monstruosidades de outros tempos e ações de usuários junto às possibilidades que as plataformas permitem a eles. Isso dá a ver nossa tecnocultura contemporânea, ou seja, busquei os sentidos dialéticos das monstruosidades da série nos espaços digitais: plataformas, redes e mídias sociais, pois ali se escondem as monstruosidades do nosso contexto histórico, sendo que

interagimos, nos expomos, somos observados por olhares estranhos e através de janelas que nos conectam todos os dias com quem não conhecemos. É a partir de práticas sociais ditadas pela cultura contemporânea que devemos buscar os espaços, os olhares, a presença e o apagamento do monstro clichê, assim como as ações tecnoculturais que regulam os corpos virtuais e que, ao mesmo tempo, permitem ser apropriadas e desreguladas, constituindo, assim, uma nova forma de viver em sociedade, política e culturalmente, a partir dos espaços digitais.

Proponho encontrar, a partir do método das molduras, aspectos subjetivos que aproximem estas materialidades dos sentidos das monstruosidades de *Castle Rock*, a fim de dar a ver nossa tecnocultura da comunicação de uma forma macro, a partir do âmbito micro desta pesquisa (GOMES, 2011). Considerando que a tese atravessa fenômenos da comunicação a partir da análise das imagens, vejo-as dialeticamente, onde os sentidos das monstruosidades da série em questão, *Castle Rock*, se espalham em outros espaços, para além de seus enquadramentos, como audiovisualidades monstruosas.

5 MONSTRUOSIDADES DIALÉTICAS EM CASTLE ROCK: ETHICIDADES MONSTRUOSAS NAS PLATAFORMAS E MÍDIAS SOCIAIS

A partir das coleções de sentidos “Cidade monstruosa de Stephen King”, “Olhos de Kid”, “Janelas monstruosas” e “Memórias do monstro clichê”, encontradas na série *Castle Rock*, passei a olhar para outras materialidades levada pelas imagens da série a outros espaços, fora dos seus enquadramentos, revelando sentidos dialéticos, a memória e ações dos usuários.

Por isso, entendendo que os sentidos dialéticos das monstruosidades da série estariam atualizados em outras materialidades, olhei novamente para o espaço digital como um flâneur, coletando os rastros das monstruosidades espalhados primeiramente no entorno da série, o espaço onde ela está localizada. Depois, observei outras plataformas onde os sentidos monstruosos começaram a ser percebidos a partir de aspectos subjetivos da duração das monstruosidades colecionadas, de acordo com o método das molduras. Dessa forma, pude finalmente encontrar as atualizações dessas monstruosidades dentro de nosso contexto histórico, que envolve principalmente a comunicação digital ditada pela cultura contemporânea e destacadas pelos aspectos técnicos e estéticos das imagens. Mais adiante, reuni estas molduras de sentidos das monstruosidades como eixos temáticos da tese, compreendendo as atualizações das monstruosidades da série *Castle Rock* para além dos seus enquadramentos, nas materialidades que denominei de audiovisualidades monstruosas, identificando nelas as *Ethicidades* identitárias das monstruosidades que partem de *Castle Rock* para nosso contexto contemporâneo.

Sendo a série em si uma imagem dialética, crítica e que problematiza o devir monstro segundo imagens várias e contextos diversos em um espaço tecnocultural, olhamos para as suas monstruosidades atualizadas nas formas de comunicação que se dão entre plataformas, estabelecidas “na relação de pensar culturalmente as tecnologias e entender as propriedades tecnológicas em ação na cultura” organizadas em uma “reflexão que permite perceber os contágios entre diferentes temporalidades” (FISCHER, 2013, p.14).

Como vimos que cada coleção de sentidos da série revela que a memória das imagens aciona monstruosidades de outros tempos durante a narrativa, dando a ver as *ethicidades* monstruosas dentro e fora de seus enquadramentos, criamos relação entre essas *ethicidades* com outras, em espaços onde o trânsito de corpos virtuais é constante, presente em ações e livres a partir das janelas cujas aberturas permitem acesso e relações entre corpos - as plataformas e, delas, as mídias sociais. Olhamos para elas à procura dos rastros monstruosos dialéticos à série - o espaço, os olhos, as janelas e o apagamento do monstro, não esperando encontrar os

monstros clichês, mas as subjetividades monstruosas contemporâneas a partir da memória presente nas materialidades. Delas, voltamos nossa busca para as interações sociais que revelam as monstruosidades contemporâneas dentro da nossa comunicação digital. Provocamos pensar nesses espaços como monstruosos, dados aspectos que demonstram a forma como lidamos com a liberdade de nossos corpos virtualizados, com a subversão do poder concedido pelas plataformas e pelas nossas ações em causar medo ao espalhar e subverter narrativas cotidianas. Esse novo modo de viver em comunidades virtuais subjuga as políticas e regras sociais tradicionais levando ao impasse de novas políticas de acesso e controle digital, revelando nesse processo os monstros latentes sob a superfície das imagens.

Em entrevista concedida a algumas revistas na década de 1980⁴⁸, Stephen King revela que é o personagem quem torna a história boa, quando ele tem profundidade e consistência, como se saltasse para fora das páginas, “você não se apavora com monstros; apavora-se com pessoas (KING, 1980)”. O autor não é otimista em relação ao mundo e isso influencia seus livros “não creio que um ser pensante possa olhar o mundo na nossa sociedade e ver qualquer coisa muito segura. Toda a situação é ruim”. Este pensamento do autor, ainda na década de 1980, é uma *ethicidade* encontrada na série *Castle Rock*, hoje atualizada a partir do contexto histórico em que vivemos. Dessa forma, assim como King, olhamos para *Castle Rock* como um espaço naturalmente mau, onde todas as pessoas comuns são capazes de se transformar em monstros, buscando essa atualização de forma dialética em nosso contexto social, visto as relações entre corpos dentro de comunidades que se transformam nas mídias sociais: audiovisuais monstruosas que atualizam as monstruosidades contemporâneas onde todos usuários são personagens, personas cujas ações de seus corpos virtuais têm capacidade e potencialidades monstruosas, dada às interações entre corpos e plataformas. Desse pensamento, podemos olhar para um mundo onde o meio digital media a comunicação, modificado constantemente pelas interações entre usuários e plataformas.

Neste capítulo, passo a destacar aspectos dessas monstruosidades como dialéticas entre a série e o contexto contemporâneo, incidindo sobre a técnica, a cultura e as políticas da sociedade a partir das relações entre corpo e plataforma, dando a ver as *Ethicidades* monstruosas do nosso contexto tecnocultural.

⁴⁸ Entrevista de Stephen King realizada a Paul Janeczko, em fevereiro de 1980. Retirado do livro *Dissecando Stephen King* (1990)

5.1 VIRTUALIDADES DOS CORPOS MONSTRUOSOS

O monstro é associado a qualidades monstruosas: garras, dentes, força, tamanho descomunal etc., e isto está relacionado à insegurança, ao ataque e ao que pode ferir. Como a série *Castle Rock* não apresenta monstros bestiais, percebemos que uma das qualidades monstruosas está atualizada no personagem Kid a partir de imagens-lembrança configuradas na repetição dos olhos de Kid durante os episódios, remetendo à ideia de monstruosidade. Até aqui problematizamos os olhos do personagem monstro enquanto uma representação de seu corpo: o corpo do monstro é um virtual atualizado na materialidade na série - os olhos.

Os olhos, porém, dificilmente ferem, mas expressam e ameaçam as vítimas.

Neste sentido, os olhos de Kid foram considerados como um dos aspectos mais expressivos encontrados no personagem, sendo a primeira característica monstruosa destacada e que formou a Coleção Olhos de Kid. Dentro das coleções reunidas no capítulo 4, os olhos aparecem como um elemento de reconhecimento do monstro sendo sua *ethicidade* de monstro na série, estando presente, também, nas coleções janelas monstruosas e memória do monstro clichê. A partir disso, consideramos que os olhos são a imagem média do monstro, ou seja, associamos a construção de Kid a partir da memória dos olhos que aciona outras monstruosidades audiovisuais.

Ao mesmo tempo em que seu corpo é virtualizado em seus olhos, o corpo de quem o observa também é virtualizado: o corpo que percebe o monstro nas imagens da série e atualiza monstros do passado, complementa os sentidos do monstro no presente, sendo que sua memória é afetada pela imagem que observa. Os olhos de Kid dialetizam imagens de épocas passadas, mas que coalescem em seus olhos no presente como uma *ethicidade* das monstruosidades de *Castle Rock*. São nos olhos que reconhecemos o ser humano quando este perde sua humanidade - na série os olhos de Kid expressam uma ameaça silenciosa impondo caos por onde passa.

Visto que os olhos dão a ver sentidos monstruosos atualizados em diferentes imagens, devemos estar atentos ao fato de que a função do olho humano é fisiológica, porém, as imagens coletadas não apresentam sua função fisiológica, mas os sentidos que o olhar do personagem possa expressar “o olhar é o instrumento das ordens interiores: ele mata, fascina, seduz, assim como exprime” (CHEVALIER, 1999, p. 653). Neste caso, passamos a considerar que além de ser um órgão do corpo (humano ou animal), o olho se volta à sua ação em uma narrativa: o olhar. Então, tornou-se necessário entender como o olhar está relacionado à ação narrativa monstruosa que dura em diferentes imagens. Como vimos, Kid e outros personagens lançam olhares a algo através de janelas e portas (molduras dentro da composição do quadro

representadas na figura 40). Estes olhares ultrapassam a ação fisiológica do olho, logo, são agenciados pelo espectador que sente a presença do monstro e do seu próprio corpo, quando é observado.

As metamorfoses do olhar não revelam somente quem olha: revelam também quem é olhado, tanto a si mesmo como ao observador. É com efeito curioso observar as reações do *fitado* sob o olhar do outro e observar-se a si mesmo sob olhares estranhos. O olhar aparece como o símbolo e instrumento de uma revelação. Mais ainda, é um reator e um revelador recíproco de quem olha e de quem é olhado”. (CHEVALIER, 1999, p. 653)

O mau-olhado, por exemplo, é uma expressão comum na cultura islâmica. Para o autor, ele simboliza a tomada de poder sobre alguém ou algo, podendo ser por inveja e com intenção maldosa, destruindo aquilo sobre o que é lançado o mau-olhado.

Para Eliphaz Levi (2017),

No tempo de nossas discórdias civis, um homem de loja teve a infelicidade de denunciar um seu vizinho que, depois de ter ficado preso por algum tempo, foi posto em liberdade, mas a sua posição estava perdida. Por única vingança, ele passava duas vezes por dia diante da loja do seu denunciador, olhava-o fixamente, saudava-o e passava. Algum tempo depois, o lojista, não podendo suportar mais o suplício desse olhar, vendeu seus fundos com prejuízo e mudou de quarteirão, não deixando o seu endereço; numa palavra, estava arruinado. (LEVI, 2017, p. 172-173)

O olhar ameaçador é tido como um enfeitiçamento real, pois age na imaginação. Para o autor, a ameaça do inferno, por exemplo, enfeitiçou a humanidade durante séculos, criando pesadelos. Parte disso se materializou em figuras de artistas herméticos da Idade Média através dos monstros incríveis que podem ser vistos nos portais de suas basílicas. O olhar monstruoso, portanto, se torna a ação que buscamos na série e, em consequência, é nele que refletimos sobre os sentidos dialéticos do monstro contemporâneo: é onde percebemos sentidos de vigilância, proteção, ameaça, sem “ver” o corpo de quem pratica a ação - câmeras de segurança, câmeras do celular e webcams, aplicativos de localização. Ou seja, não é só a imagem do olho que buscamos, mas os sentidos da ação do olhar virtualizado nestes objetos do ver contemporâneo.

Entendendo que o olho tem a função fisiológica e o olhar a função narrativa, busquei em Satre (2001) referências filosóficas sobre o ser e a consciência, que nos permitem compreender a relação entre o olho, o olhar e o corpo. O que interessa para esta pesquisa é a consciência do corpo a partir do momento em que o sujeito se torna um ser-objeto: quando um

ser é percebido por outrem, este ganha consciência do seu corpo a partir das possibilidades que o outro (aquele que o percebe) lança sobre ele.

Porque perceber é olhar, e captar um olhar não é apreender um objeto-olhar no mundo (a menos que esse olhar não esteja dirigido a nós), mas tomar consciência de ser visto. O olhar que os olhos manifestam, não importa sua natureza, é pura remissão a mim mesmo. O que capto imediatamente ao ouvir o ranger de galhos atrás de mim não é a presença de alguém, mas o fato de que sou vulnerável, tenho um corpo que pode ser ferido, ocupo um lugar e de modo algum posso escapar ao espaço onde estou sem defesa; em suma, o fato de que sou visto (SATRE, 2001, p. 333-334)

Satre (2001, p. 336) entende que o corpo o é, quando percebido pelo outro. Ou seja, tomo consciência de meu corpo enquanto objeto do outro “não sou para mim mais do que pura remissão ao outro”. Esta existência do corpo só pode ser produzida na e pela existência do outro.

Com efeito, captar-me como sendo visto é captar-me como sendo visto no mundo e a partir do mundo. O olhar não me destaca no universo: vem buscar-me no cerne de minha situação e só apreende de mim relações indecomponíveis com os utensílios; se sou visto sentado, devo ser visto "sentado em uma-cadeira"; se sou captado reclinado, é como "reclinado-para-o buraco da-fechadura" etc. Mas, de súbito, essa alienação de mim que é o ser-visto encerra a alienação do mundo que organizo. Sou visto sentado nesta cadeira enquanto não a vejo, enquanto é impossível que a veja, enquanto ela me escapa para organizar-se em um complexo novo e orientado de outro modo, juntamente com outras relações e outras distâncias, no meio de outros objetos que, analogamente, têm para mim uma face secreta. Desse modo, eu, que, enquanto sou meus possíveis, sou o que não sou e não sou o que sou, a partir de agora sou alguém. E esse que sou - e me escapa por princípio - eu o sou no meio do mundo, na medida que me escapa. Por isso, minha relação com o objeto, ou potencialidade do objeto, decompõe-se sob o olhar do outro e me aparece no mundo como minha possibilidade de utilizar o objeto, na medida que tal possibilidade me escapa por princípio, ou seja, na medida que é transcendida pelo outro rumo às possibilidades dele (SATRE, 2001, p. 337)

O observador, quando observado, toma consciência de seu corpo a partir do olhar do outro. Ele ganha sentidos envoltos em um contexto que não havia percebido, pois o outro agencia estes sentidos corporificando o seu ser. No objeto ou ser percebido, lançamos as nossas possibilidades à imagem (no caso) segundo nossa memória. A partir dela passamos a remontar outras imagens que a complementam, ao mesmo tempo que somos afetados por elas, tomando consciência do nosso próprio corpo no presente onde coalescem imagens de todos os tempos: nosso corpo-moldura. Neste sentido, somos olhados de volta pelas imagens que percebemos, condicionados por elas a tomar consciência de nós como seres virtualizados na imagem: um ser constituído por imagens de monstros, que são virtualidades monstruosas que passam a durar em

diferentes tempos. A Coleção Olhos de Kid formada a partir da série *Castle Rock* remete a uma qualidade monstruosa que dialetiza os sentidos de monstro em outras materialidades. Estes olhos não têm função fisiológica, mas o olhar virtualizado nas materialidades, que retorna e os percebe reconstruindo seu corpo e reconstituindo a memória do observador.

Se tomamos consciência desse olhar, tomamos consciência do nosso corpo, da nossa posição e fragilidade. Então, a questão que se abre não é a relação entre o olho como uma imagem monstruosa que aciona outras, mas os sentidos dialéticos da ação do olhar enquanto uma virtualidade do corpo monstruoso e da consciência do corpo do ser que é percebido por esta qualidade monstruosa. Hoje, nossa vivência contemporânea é mediada por aparatos técnicos em que o olhar recebe esse mesmo sentido, enquadrado por janelas que o virtualizam em espaços onde as monstruosidades são definidas por aspectos característicos das plataformas que regem interações entre os usuários e onde percebemos a liberdade dos corpos virtualizados nelas: audiovisuais onde as monstruosidades estão latentes e percebidas quando acionadas pela memória.

5.1.1 Latência e memória - monstruosidades que transcendem corpos

O ser que é observado passa a se sentir ameaçado. Ao problematizar um corpo de monstro que transita da série para fora de seus enquadramentos a partir dos sentidos dialéticos do olhar (o olhar como uma *ethicidade* de monstro), busquei os rastros das monstruosidades em outros espaços digitais. Dado o fato de nosso corpo ser virtualizado neles - é virtualizado em imagem das mídias sociais⁴⁹, virtualizado nos movimentos que fazemos ao navegar na *web*, virtualizado nas imagens que observamos pelo olhar de alguém que nos olha de volta, – dizemos então que observamos e somos observados nesses espaços por diversos olhares. Estes olhares não são percebidos pelas imagens dos olhos do observador, mas atualizados nas formas de curtir ou nas caixas de comentários das nossas mídias sociais. Sabemos que alguém nos observa tanto pela sua presença virtual no ato de curtir ou nas marcas de visualização (*stories*), quanto pelo ato de não curtir. Quem nos observa e não registra a sua presença, torna-se para nós um ser oculto, mas latente. Ele está ali, mas não é percebido na superfície da imagem.

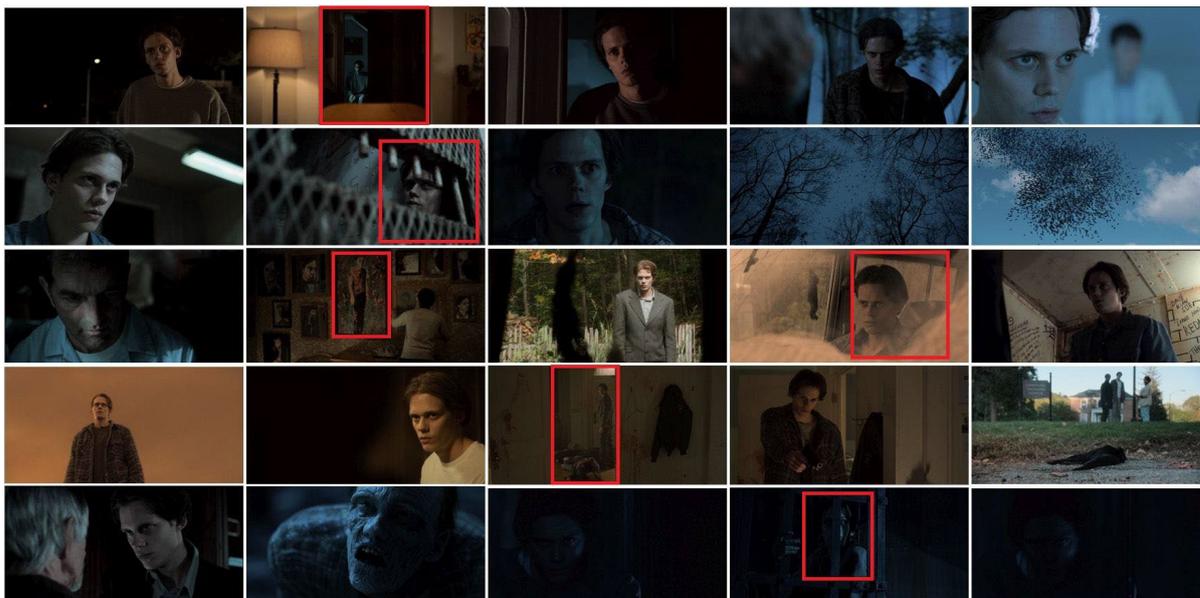
⁴⁹ Escolhemos utilizar o conceito de mídias sociais para falar sobre as redes Instagram, Whatsapp, Facebook e X, pois, assim como Recuero (2019), consideramos o conceito de mídias sociais como um polo que abrange as apropriações das plataformas pelas redes sociais observando as relações que acontecem entre as ferramentas das plataformas e o que o usuário faz delas no circuito de informações (ou desinformações). Portanto, uma nova forma de ver as redes, não só pelas interações entre os usuários, mas pelas relações técnicas e culturais que acontecem nos meios onde elas pertencem.

O algoritmo, por exemplo, é um ser oculto nas nossas buscas na *web*. Quando pesquisamos por imagens dos olhos do monstro na plataforma Prime Vídeo, somos observados tanto pelas imagens que buscamos quanto pelo algoritmo que observa nossas buscas. Em um próximo momento o algoritmo vai recomendar filmes cujas imagens sejam parecidas com olhos ou relacionados ao gênero terror, multiplicando monstros nas experiências de navegação do usuário. As imagens oferecidas por ele pressupõem todo o corpo do monstro, assim como o nosso corpo também é virtualizado nelas. O algoritmo é, portanto, um observador oculto cuja relação com as monstruosidades está na oferta delas: como ele não se apresenta, não notamos a sua presença na superfície das imagens.

Por isso, o olhar monstruoso se faz presente de diversas formas, sendo percebido ou não. Nossos movimentos enquanto um corpo virtualizado nos espaços digitais, plataformas e mídias sociais, são observados por outros. São corpos que, por sua vez, estão virtualizados em aspectos das plataformas que determinam o conjunto de *ethicidades* das plataformas e mídias sociais, reunindo o que vemos como as monstruosidades contemporâneas dialéticas da série *Castle Rock*. A virtualidades dos corpos monstruosos proposta aqui como *ethicidade* das plataformas e mídias sociais carrega os modos de ser e agir no meio digital, pois as ações que acontecem, dada a liberdade de um corpo antes físico, agora transcendem os enquadramentos dos espaços que percorrem, permitindo ações subjetivas quando não sabemos a quem pertencem.

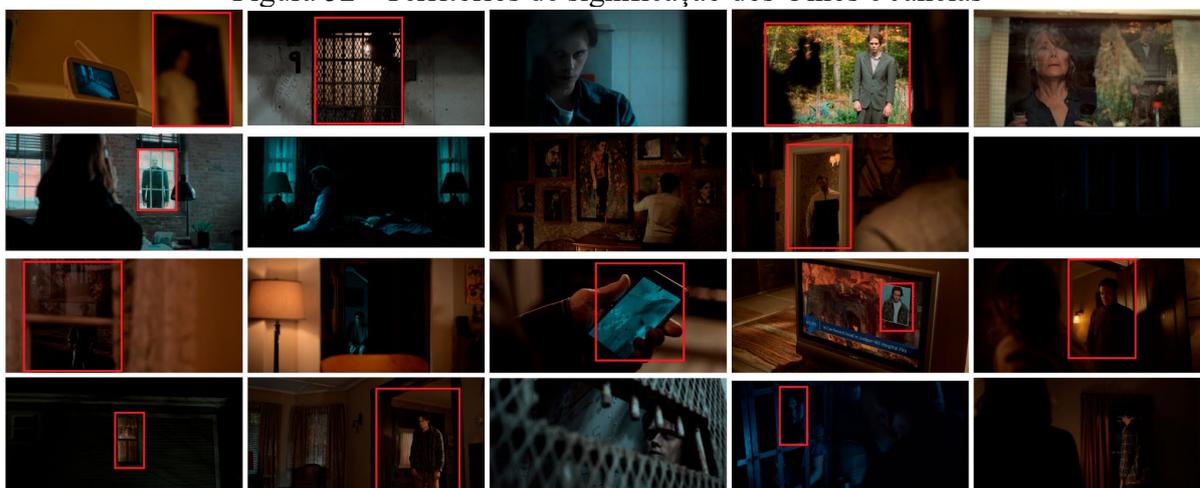
Para entender essa *ethicidade* monstruosa nas interações dentro das plataformas na tecnocultura, coloquei em crise as coleções “Olhos de Kid” e “Janelas monstruosas” da série *Castle Rock*, buscando sentidos das imagens em suas dialéticas nos espaços virtuais da *web*, ou seja, se o observador é oculto, devemos perceber sua presença por onde ele nos observa, dada a relação que se forma entre plataforma e corpo possível através dos aspectos propostos aqui. Tomei por base as figuras 41 e 47 das coleções citadas, adicionando molduras onde os aspectos que caracterizam as coleções monstruosas - olhos e janelas - estão destacados nas imagens (Fig. 51 e 52). Dessa forma, pude lançar um olhar crítico em outros espaços, onde estes mesmos aspectos estão virtualizados. Da mesma forma, destaquei estes aspectos dialéticos que compõem as *ethicidades* nas materialidades coletadas nas plataformas digitais a partir das molduras, revelando seus territórios de significação.

Figura 51 - Territórios de significação dos Olhos de Kid



Fonte: Elaborado pela autora com base em Castle Rock (2018)

Figura 52 - Territórios de significação dos Olhos e Janelas



Fonte - Elaborado pela autora com base em Castle Rock (2018)

Se encararmos as janelas como molduras que enquadram e destacam assuntos diversos, nos deparamos com as diversas janelas que acessamos diariamente. A marca Windows, sistema operacional da Microsoft, já pressupõe a relação de sentidos entre a janela virtual e a janela (física), cuja função permitiu o uso do *mouse*, acessório que virtualiza nosso corpo dentro do espaço digital.⁵⁰ Além das janelas próprias que encontramos em nossos dispositivos, como

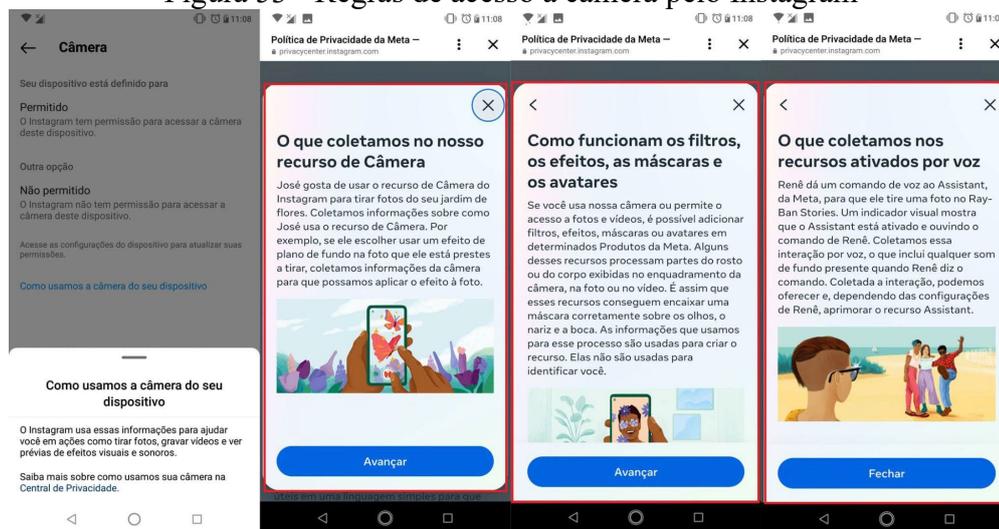
⁵⁰ A interface do sistema operacional Windows é baseada em um padrão de janelas “que exibem informações e recebem respostas dos utilizadores através de um teclado ou de cliques do mouse”. Porém, este padrão de interface não foi criado pela Microsoft, mas utilizou a ideia da sobreposição de janelas para o nome da marca Windows. Disponível em https://cin.ufpe.br/~bfp/Arquivos/3196_Sistemas%20Operacionais.pdf Acesso em maio de 2024

computadores e celulares, compartilhamos janelas com outros usuários quando estamos no modo online. As janelas online nos trazem informações sobre tudo o que buscamos e, ao mesmo tempo, fornecem informações sobre nossas atividades diárias, nossas relações, buscas, preferências e imagens que compartilhamos.

Tomamos como exemplo o compartilhamento de imagens pessoais nas mídias sociais, através das janelas oferecidas pelas plataformas. Os álbuns de família que antes eram divididos somente com pessoas próximas, parentes e amigos, hoje são multiplicados em diferentes janelas digitais: dos nossos computadores e celulares pessoais para plataformas de comunicação compostas em redes online e, delas, passamos às mídias sociais. Logo, as imagens que eram privadas passam a ser vistas por contatos distantes, que, por vezes, não têm relação afetiva com quem as compartilhou. Enquadramos, fotografamos e permitimos que nossos corpos sejam vistos em rede mundial, muitas vezes observados por desconhecidos.

As mídias sociais incentivam o usuário a criar as suas imagens e vídeos através da sua janela pessoal: o celular. A janela pessoal do usuário - o celular - oferece fácil acesso à câmera e aos arquivos pessoais. Mediante a permissão do usuário (Fig. 50), é possível produzir e compartilhar imagens, conforme previsto nas regras da plataforma do *Instagram*, uma das mídias sociais mais utilizadas no Brasil.

Figura 53 - Regras de acesso à câmera pelo Instagram



Fonte - Elaborado pela autora com base em Instagram (2024)

Tomando como exemplo o *Instagram*, antes mesmo de criar uma conta pessoal, podemos ver através de janelas o que a plataforma nos oferece de ferramentas, especificamente

na opção “sobre”. Nela, a imagem que exemplifica como utilizar a mídia (Fig. 53) é produzida para que o usuário olhe diretamente para o espectador através de uma janela.

Figura 54 - “Sobre” no *Instagram*



Fonte: Elaborado pela autora com base em Instagram (2024)

Um dos aspectos que chamou atenção nesta imagem é o fato da usuária estar enquadrada por uma moldura (janela), assim como destacado nas figuras 51 e 52, referentes à série analisada. Isso se deve à estética da plataforma que serve para lembrar uma câmera fotográfica, vide o logo do *Instagram*, remetendo à ideia do enquadramento de uma fotografia. Além das características estéticas promovidas pela plataforma questão, temos ainda o agenciamento de sentidos dado pelo observador e usuário do espaço. São, de fato, olhares múltiplos que se formam dentro de um limiar (um frame): para nós, além da ideia geral que a plataforma propõe, percebemos que os corpos que são compartilhados nela são observados e seus sentidos agenciados por uma comunidade delimitada por uma janela.

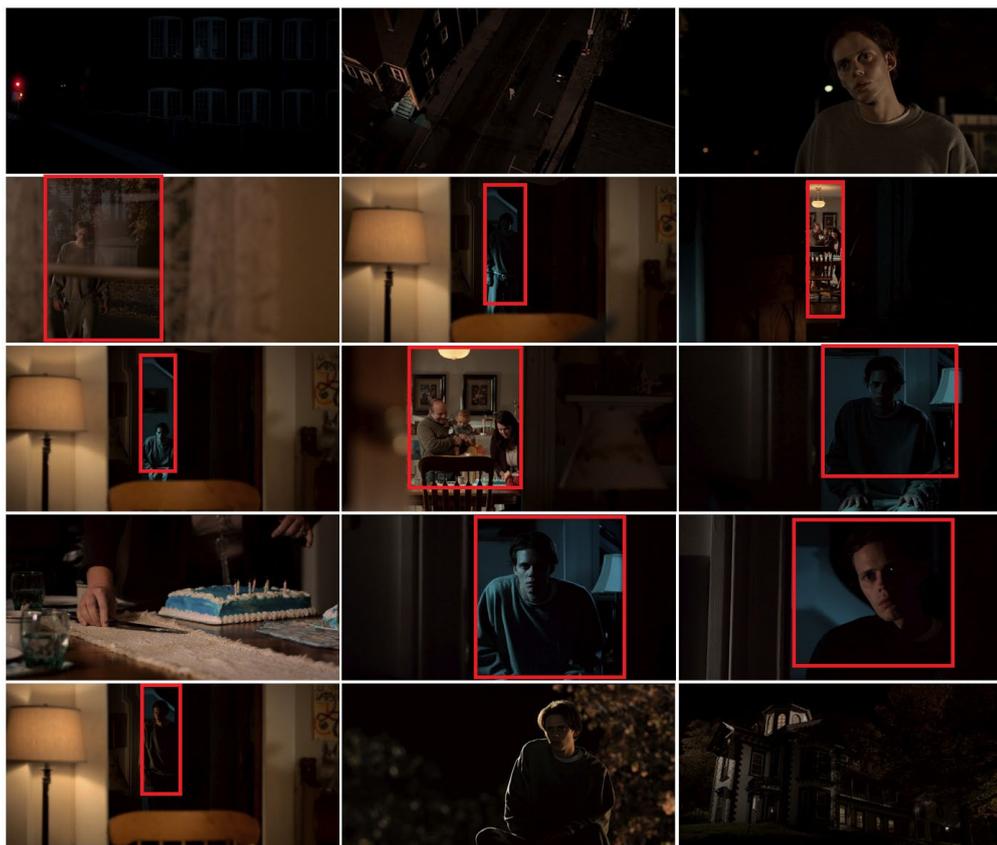
Remetendo à figura 54, anteriormente apresentada, a usuária cria uma ação do olhar: ao mesmo tempo que ela demonstra o que pode ser feito na mídia, ela valida a forma de enquadrar um corpo que performatiza uma identidade dentro desse espaço. Da mesma forma que Kid nos observa por entre janelas e portas na série, o corpo da usuária é virtualizado na moldura onde olhares também serão virtualizados nas janelas de acesso à sua conta. O usuário pode ser quem quiser, desde que siga as regras ditadas pela plataforma, que pretende exercer as mesmas regras sociais de uma comunidade. Isso é explicado nas orientações que a plataforma oferece antes mesmo do usuário criar uma conta. O que observamos, entretanto, é a moldura como uma janela (uma abertura para o espaço pessoal do usuário) onde olhares estão virtualizados e que abre possibilidades subjetivas entre o observador e o observado. Tudo o que há dentro dessa janela está carregado de sentido. Há a janela “sobre” e, dentro dela, a moldura que delimita sentidos

naquele espaço (demarcada pelo retângulo vermelho no lado esquerdo da imagem), e que se abre permitindo a relação entre observador e observado, ou seja, virtualiza os olhos de seres diversos, libertando seus corpos físicos para além dos enquadramentos do computador e celular pessoais para outros espaços digitais onde suas ações tornam-se a virtualização do corpo no curtir, comentar e outras ações entre sua vontade e a plataforma .

Nós, observadores, olhamos para a usuária que aparece na divulgação do *Instagram* sem a conhecer, olhamos para a sua performance e seu contexto dando a ela uma corporalidade que confirma a sua existência: seu corpo se torna presente naquele espaço. Ela, a observada, por sua vez, sente seu corpo observado a partir de outras ferramentas da plataforma: cria-se uma cultura, uma comunidade, ao redor do curtir, do comentar e, em alguns materiais, o apropriar-se e o compartilhar.

Isso levou a outro aspecto desta *ethicidade*, observado e destacado pela moldura em vermelho na figura 54: a palavra “comunidade” (lado esquerdo da imagem). A ideia de comunidade remete a pessoas próximas uma vez que é possível nos conectar, de forma virtual, às pessoas que não conhecemos - são vários corpos que transitam nos meios e que interagem entre si. Esse senso de proximidade não seria possível sem as aberturas: há uma janela que permite, de forma subjetiva, observar um vizinho e seu contexto virtualizado na moldura (janela) e que se torna próximo pois está na tela do celular/computador pessoal do usuário, e há janelas que nos explicam como a plataforma funciona, na tentativa de ser transparente nas informações de usos de dados e acessos às janelas pessoais do usuário. Ou seja, o senso de proximidade que se dá entre as janelas pessoais e as da plataforma, apaga a imagem de quem convidamos para fazer parte de nossas mídias sociais, afinal, são personas que agora fazem parte da nossa comunidade, conectadas por janelas que permitem acessos à nossa vida virtual. Uma vez dentro da comunidade, compartilhamos experiências de vida através dessas janelas e somos observados por olhares visíveis e ocultos de seres que fazem parte dela. Kid demonstra isso em *Castle Rock*, quando entra na casa de uma família, impondo o caos através das janelas e pórticos abertos à sua presença, visto na figura 46. Retomei a figura adicionando molduras onde percebi as relações entre o espaço da casa e as molduras por onde Kid observa sem ser notado. (Fig. 55)

Figura 55 - Territórios de significação do corpo monstruoso que observa



Fonte: Elaborado pela autora com base em Castle Rock (2018)

Ao sermos observados, passamos a ter o corpo presente (a existir) naquele espaço definido pela estética da mídia. O corpo agora é suscetível aos diferentes corpos virtualizados nas janelas e presentes a partir da ação dos seus olhares: o olhar é virtualizado passando a durar na moldura das janelas, pois elas são feitas para olharmos além, olharmos para o mundo. A comunidade de Castle Rock provoca, nesse sentido, pensar em quem nos observa na escuridão, através das nossas janelas. Quem invade nossa privacidade impondo o caos sem que se perceba? Quem dentre os membros da comunidade que pertencemos utiliza o meio para outras ações além de curtir, compartilhar e comentar?

O *Facebook*, pertencente ao Meta, possui a mesma função operacional que a do *Instagram*. A ideia de produção e compartilhamento permanece a mesma, sendo que a técnica e a estética dessa mídia social também permitem a proximidade de corpos distantes a partir das janelas.

Para compreender esse funcionamento, analisei o passo a passo da ação de compartilhar uma imagem a partir da minha página pessoal no *Facebook*. O meu movimento dentro da rede normalmente é feito pelo computador, visto que o aplicativo instalado no celular consome muito espaço da memória. Por isso, acesso a plataforma somente pelo computador. Quando penso em

compartilhar uma imagem pessoal, busco essa opção nas ferramentas que a plataforma oferece para tal ação. Pelo *Facebook*, posso compartilhar imagens na minha página pelo *feed*, onde a imagem fica permanente ou até eu a excluir, ou posso compartilhar pelo *story*, cujo tempo da imagem para visualização dos meus contatos é de 24h. Dependendo se quero que a imagem seja permanente na minha página ou que ela seja temporária, posso escolher uma ou outra. Escolho uma imagem temporária, que define o que aconteceu no meu dia, como exemplo. Vou para a opção *Story* (Fig. 56), que da mesma forma que no *Instagram*, torna-se uma moldura dos olhares por onde serei observada.

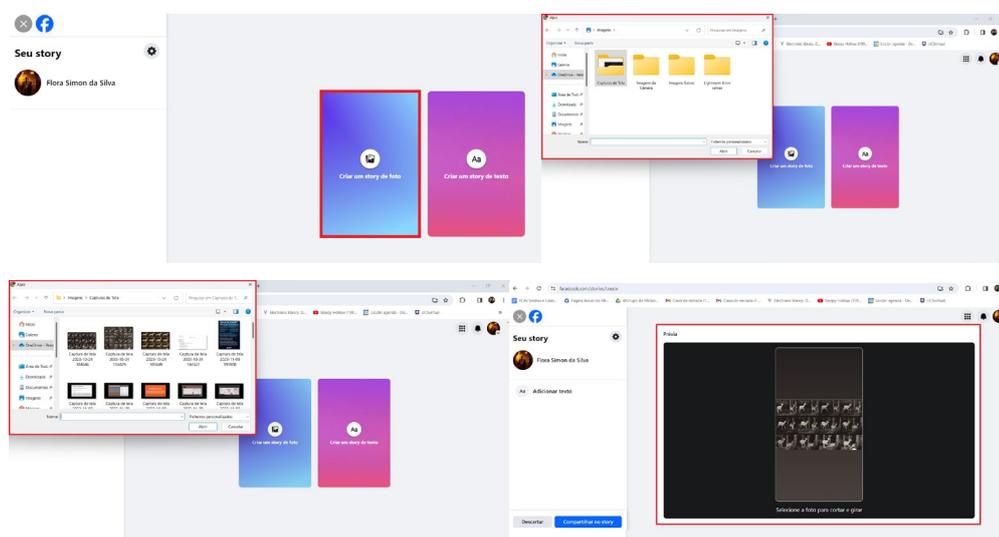
Figura 56 - Compartilhamento de imagem pelo Story no *Facebook*



Fonte: Elaborado pela autora com base em Facebook (2024)

A partir dessa opção, vejo outras janelas se abrindo (demarcadas pelos retângulos vermelhos) até encontrar meus arquivos pessoais, dentro do meu computador, ilustradas pela figura 57.

Figura 57 - Janelas do Facebook para arquivos pessoais



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Da mesma forma que as janelas para meus arquivos pessoais foram se abrindo dentro do meu computador, quando eu escolho a imagem estas janelas se fecham e a minha imagem é enviada para a rede, tornando-se pública para os membros da minha comunidade. Ou seja, os olhares de outros (que virtualizam corpos e suas ações) tornam-se parte da janela “story”. A janela abriu outras janelas criando vínculos entre a rede e os meus objetos pessoais. Esse vínculo cria confiança, uma vez que devo expor o que me é particular para viver virtualmente nessa comunidade, dentro da mídia social *Facebook*.

Consideramos, claro, que a imagem virtual do usuário contém rastros de quem ele é. O “eu” da imagem é uma construção audiovisual que confere sentidos a partir da tecnoestética da mídia social e de quem observa a imagem. Porém, para quem utiliza as mídias sociais, essa é a forma de conhecer ou reconhecer quem faz parte de sua comunidade. Não é incomum a utilização de imagens apropriadas de outros que não as do usuário para uso dentro das contas dessas mídias sociais. Isso nos indica que há a possibilidade de se criar contas falsas, onde as ações de corpos transcendem seus próprios enquadramentos físicos a partir das imagens expostas nas janelas dessas contas e que permitem acesso às comunidades escondidos sob a superfície de imagens.

As plataformas digitais têm como objetivo a comunicação entre os usuários. O *Instagram* tem como objetivo o compartilhamento de imagens, assim como a interação entre os usuários a partir delas. O *Facebook* tem o mesmo objetivo. Já a plataforma *Whatsapp*, criada em 2009, promove uma relação mais íntima entre os usuários. Desenvolvido como um aplicativo para envio de mensagens entre contatos pelo celular, foi se tornando uma ferramenta de comunicação plural, atendendo às funções de compartilhamento de imagens e de permissão para a realização de videochamadas. Atualmente, o *Whatsapp* dá a opção de inscrição em outras plataformas, como *Youtube*, através da ferramenta *canais*⁵¹ e a participação em comunidades, que permitem reunir pessoas ou grupos (criar novos grupos ou adicionar grupos existentes) de assuntos específicos dentro de comunidades.

⁵¹ Os Canais são um recurso opcional de transmissão unidirecional dentro do WhatsApp, separado dos nossos serviços de mensagens privadas, que permite criar um Canal (do qual você é um "Administrador") para compartilhar atualizações com outras pessoas ("Conteúdo do Canal"). Você também pode visualizar e interagir com o Conteúdo do Canal e seguir Canais específicos como seguidor ("Seguidor"). Os não seguidores ("Visualizadores") também podem ver e interagir com o Conteúdo do Canal. Disponível em https://www.whatsapp.com/legal/channels-privacy-policy?lang=pt_BR Acesso em maio de 2024.

Figura 58 - Ferramenta comunidade no *Whatsapp*

Fonte: Elaborado pela autora com base em *Whatsapp* (2024)

Dois aspectos da mídia social *Whatsapp* estão reunidos na *ethicidade* Virtualidade dos corpos monstruosos, segundo os territórios de significação dos corpos que transcendem enquadramentos, desenvolvidos até aqui. A ideia de comunidade dentro do *Whatsapp* objetiva reunir pessoas ou grupos já formados. Vemos isso por duas imagens da figura 54, destacadas pelas molduras vermelhas.

O primeiro quadrado vermelho delimita um sentido de grupo, onde percebemos um ícone representado pelo desenho de três pessoas reunidas, ligadas à ideia de grupos (que já existem ou que podem ser formados dentro da comunidade). Ou seja, antes dessa atualização, a opção da plataforma era a formação de grupos. Os grupos eram formados por diferentes contatos, reunidos por assuntos que interessavam somente aqueles contatos. Agora a opção comunidade vem para juntar diferentes grupos e fazer com que eles interajam entre si.

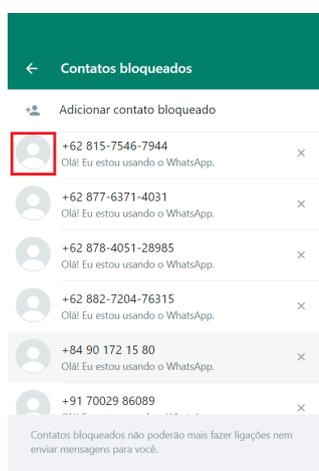
O que vemos na ideia de comunidade, assim como no *Instagram* e no *Facebook*, é que se formam espaços onde diferentes grupos podem criar vínculos. E é no segundo retângulo que vemos essa intenção: ali se dá o sentido de comunidade, onde o usuário pode reunir em um mesmo espaço grupos diferentes, mas que possam ter um mesmo propósito. Há a virtualização de um espaço real de comunidade: a escola, o bairro, a igreja - que cria uma conexão entre pessoas reais virtualizadas em números e imagens. Dadas as ações entre usuários e plataformas, podemos dizer que as mídias sociais são um espaço virtual e que nesse espaço existem aspectos que caracterizam as monstruosidades contemporâneas, dialéticos à série *Castle Rock*.

Sendo umas das regras da plataforma que o usuário tenha um número de telefone para usar o aplicativo, os usuários das plataformas são livres para ligar ou mandar mensagens para diferentes contatos, basta ter o número do usuário que deseja enviar a mensagem, mesmo que não estejam conectados por uma mesma comunidade. Quando não há imagem que identifique o usuário, naturalmente se questiona sua identidade e não se cria um laço de confiança, visto

que não há vínculo entre os olhares do observador e do observado. Ou seja, se no *Instagram* e *Facebook* os corpos dos usuários estão virtualizados em janelas, e, mesmo em janelas ausentes de corpos as ações dos usuários são percebidas no “curtir” e nos comentários, se fazendo presente mesmo ausente nos espaços, no *Whatsapp*, a forma de identificação do contato recai sobre a sua foto.

No espaço em branco, demarcado pelo retângulo vermelho na imagem da figura 59, deveria estar identificado visualmente o usuário, pois culturalmente somos levados a nos identificar quando nos apresentamos ao outro, vide carteira de identidade que carrega uma imagem fotográfica como materialização da nossa “identidade”. Quando não há imagem nesse espaço em branco, que indica a presença de alguém, abre a possibilidade de preenchimento do espaço com outras imagens da memória do usuário.

Figura 59 - Identificação visual no *Whatsapp*



Fonte - Elaborado pela autora com base em *Whatsapp* (2024)

Se a imagem do usuário cria vínculo por uma janela, a falta dela - demarcada pela moldura vermelha - constrói diferentes narrativas na imaginação do usuário. Imagens da memória podem surgir e preencher aquele espaço em branco. Ao invés de criar um vínculo de comunidade, as notícias sobre números clonados, golpes através do contato pela plataforma vão tomando forma. Impossível de identificar o contato, nos relacionamos diretamente com algum tipo de situação ruim que já lemos ou ouvimos falar. Não há uma monstruosidade específica e clichê na imagem, mas um anúncio de algo que pode acontecer dada a impossibilidade de reconhecer alguma humanidade na imagem: a latência de uma situação caótica. O monstro clichê, há tanto construído pelo cinema, é atualizado na materialidade da imagem pelas possibilidades que aquela imagem (a janela vazia) pode causar na memória. A monstruosidade

já não é vista a partir da imagem-ação, mas formada a partir de uma imagem-tempo (Deleuze 2005), ou seja, há o apagamento do monstro, deixando rastro de suas monstruosidades e de outros tempos na materialidade da plataforma.

Por outro lado, a ideia de vínculo entre contatos dada pelo sentido de comunidade do *Whatsapp* também propicia o caos neste espaço. Segundo o site ESET⁵², um dos golpes mais aplicados é o golpe do “número novo ou do perfil falso”. Neste golpe, o usuário recebe uma mensagem de algum contato próximo, que, em seguida, pede para salvar o número novo. Normalmente esse contato teve o número clonado. Ainda, para dar mais credibilidade ao pedido, o golpista utiliza fotografias do contato, se passando pela pessoa. O golpista, após ganhar credibilidade pelo vínculo que as imagens proporcionam, acaba pedindo quantias em dinheiro alegando necessidade imediata. O usuário, desavisado e crente no vínculo com o contato, acaba transferindo a quantia para o golpista.

Vemos que em ambas as situações, contato com e sem imagem de identificação, estão relacionadas a crimes virtuais. A primeira situação remete à possibilidade de uma ação monstruosa dada a latência do monstro: permite que uma imagem vazia vista em sua profundidade acione sentidos relacionados às práticas tecnoculturais comuns das mídias sociais, que é oferecer uma imagem pessoal como prova de identidade e de vínculo comunitário. Quando não há imagem, abre-se precedente para desconfiar do espaço, que se transforma em um espaço monstruoso, sem a presença corporificada do monstro: há a virtualização do seu corpo atualizado pela memória de seus sentidos de vigilância, caos e medo. Portanto, o olhar monstruoso, virtualizado na janela do contato, é atualizado a partir da memória do usuário, levando ao seu bloqueio. A segunda situação é dada pelo vínculo de comunidade que, da mesma forma, esconde o monstro por trás da janela e cria um vínculo pernicioso entre os usuários, levando ao golpe.

O que interessa para a pesquisa é compreender a dialética que se forma entre os olhares monstruosos da série *Castle Rock* e os sentidos que se formam na nossa tecnocultura contemporânea através das nossas ações ao interagirmos nos meios digitais. Vemos que tanto os olhos, as janelas e o monstro latente podem ser relacionados com nosso contexto histórico, principalmente em um momento de grande uso, produção e compartilhamento de conteúdos em plataformas e mídias sociais.

As permissões aos acessos aos nossos arquivos conferidos às plataformas digitais é o primeiro passo para o acesso a outras informações pessoais, seja por elas, seja por membros da

⁵² Disponível em <https://www.eset.com/br/artigos/golpe-do-whatsapp/> Acesso em maio de 2024

nossa comunidade. Ao ingressar nesse espaço digital onde percebemos as tecnoculturas da comunicação, onde se dão as apropriações e compartilhamentos de materialidades que passam a circular nos meios digitais, somos acometidos por materiais diversos, como imagens e vídeos acessados diariamente. Dependendo do conteúdo, prejudicam diversas pessoas cujas relações interpessoais estão relacionadas aos aspectos que reunidos caracterizam as *ethicidades* monstruosas das plataformas e mídias sociais a partir da virtualização dos corpos nos meios - esta virtualização é atualizada nas janelas, no curtir, compartilhar, apropriar, prática comum dos usuários das plataformas e seus corpos livres dos enquadramentos.

Dentre esse movimento tecnocultural, há a produção de conteúdos que informam, desinformam e incentivam ações dos usuários das mídias sociais. Esse aspecto da tecnocultura tem sido pauta no Senado brasileiro atualmente. O livre acesso a conteúdo violentos por crianças e adolescentes, compartilhados nas plataformas e mídias sociais, preocupa as autoridades pelas consequências que essa liberdade tem resultado.

O dia 27 de março de 2023 marca a data em que ocorreu o ataque à Escola Estadual Thomazia Montoro, em São Paulo. Um adolescente de 13 anos assassinou uma professora e feriu outras quatro pessoas na escola. Na mídia social *X*, antigo *Twitter*, o adolescente escreveu em sua conta que iria atacar a escola. Segundo a página do UOL, que investigou as contas do adolescente na época, ele participava de uma subcomunidade que era centrada em homenagear autores de ataques em escolas. Segundo o UOL, um dos ídolos homenageados nessa subcomunidade era o autor do ataque à escola estadual em Suzano, ocorrido no dia 13 de março de 2019, Guilherme Tauci. Inclusive, antes mesmo da imprensa noticiar o ataque à escola, em 2023, um dos membros que interagira com o adolescente já havia postado várias imagens do autor do crime sendo levado algemado, homenageando sua ação na escola⁵³. Ou seja, os membros desse espaço social, o *X*, já sabiam que o crime seria cometido.

O então Ministro da Justiça e Segurança Pública do Brasil, Senador Flávio Dino, participou de uma audiência pública no Senado, na Comissão de Comunicação e Direito Digital (CCDD), no dia 13 de setembro de 2023⁵⁴. Nessa comissão foi discutida a regulação das mídias digitais a partir do PL2630/2020, que, dentre outros aspectos, visa a criação do Conselho de Transparência e Responsabilidade na Internet. O senador, a partir dessas ocorrências, viu a necessidade de responsabilizar as plataformas na divulgação clara e objetiva de suas

⁵³<https://tab.uol.com.br/noticias/redacao/2023/03/27/autor-de-ataque-publicou-em-comunidade-de-admiradores-do-massacre-de-suzano.htm>

⁵⁴ A reunião destinava-se a ouvir o atual ministro da justiça, Flávio Dino, sobre os desafios, metas, diretrizes e planejamento governamentais referentes ao direito digital. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=kwbCCEOVUvc>, acesso em outubro de 2023.

ferramentas e das regras que o usuário deve seguir para compartilhamento de imagens e textos, a fim de proteger crianças e adolescentes dos conteúdos prejudiciais, como vídeos que estimulam ataques a escolas e suicídios, por exemplo.

Em um determinado momento da sabatina, a senadora Zenaide Maia comentou sobre como a comunicação tem se tornado uma arma política que pode influenciar nas eleições a partir dos discursos de ódio, questionando o ministro sobre o que fazer para regulá-las. Flávio Dino, ao tentar responder, comparou as mídias sociais com um “monstro de muitos tentáculos e cabeças”, tendo um alto poder de lesividade, principalmente em relação a divulgação de vídeos que estimulam a violência nas escolas. Para ele, portanto, a regulação das plataformas digitais tem se tornado inevitável nos últimos tempos.

Essa analogia das plataformas e mídias sociais com um monstro é interessante para esta pesquisa pois relaciona um aspecto monstruoso que se tornou central atualmente: o uso das plataformas e mídias sociais para busca, acesso e compartilhamento de imagens e vídeos violentos, contas que incentivam ataques às escolas e, principalmente, a não responsabilização da plataforma pela postagem de textos e imagens que são prejudiciais às crianças e adolescentes. Ou seja, entramos em um momento em que a liberdade dos corpos virtuais dentro das plataformas e mídias sociais passam a reger regras próprias, a usar os espaços de forma a atentar às políticas de segurança pública em vigor.

Observamos que o X é um espaço monstruoso, tendo como legitimador o senso de comunidade e liberdade, onde fica claro, segundo os seus termos de uso, que a plataforma não é responsável pelo conteúdo postado e compartilhado pelos usuários. Ou seja, não há monitoramento, por parte dela, sobre os conteúdos postados, segundo consta nos termos de serviço prestados pela plataforma:

Você é responsável por seu uso dos Serviços e por qualquer conteúdo fornecido, incluindo a conformidade com leis, regras e regulamentos aplicáveis. Você só deve fornecer Conteúdo com o qual esteja confortável em compartilhar com outras pessoas.

Qualquer uso ou confiança em qualquer conteúdo ou materiais publicados pelos Serviços ou obtidos por você pelos Serviços é de sua inteira responsabilidade. Você reconhece que o Twitter não endossa, apoia, declara ou garante a completude, veracidade, precisão ou confiabilidade de qualquer Conteúdo ou comunicação postada por meio dos Serviços, nem endossa quaisquer opiniões expressadas pelos Serviços. Você compreende que, ao utilizar os Serviços, pode estar exposto a Conteúdo ofensivo, prejudicial, impreciso, inadequado ou, em alguns casos, a publicações identificadas de modo indevido ou fraudulentas. Todo o Conteúdo é de responsabilidade exclusiva da pessoa que o criar. Não podemos monitorar ou controlar o

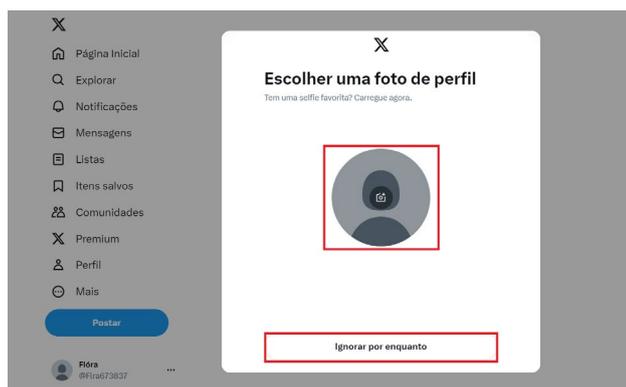
Conteúdo postado através dos Serviços, e não podemos nos responsabilizar por tal Conteúdo (X, 2023)

A remoção do conteúdo por parte da plataforma, como vemos ainda nos Termos de Serviço, será feita a partir da violação do Acordo do Usuário “incluindo, por exemplo, violações de direitos autorais ou de marcas comerciais ou outra apropriação indébita de propriedade intelectual, falsa identidade, conduta ilegal ou assédio”. Mas, para tanto, é o usuário que deverá monitorar esse tipo de atividade na mídia. O que nós questionamos é como e quem irá monitorar quem está nas comunidades e subcomunidades? Ao nosso ver, a plataforma cria possibilidades para a movimentação de usuários cujas ações e intenções desconhecemos, latentes sob as imagens que os identificam nas plataformas. Há o apagamento da identidade de quem compartilha, incentiva e espalha monstruosidades nos espaços digitais, especificamente dentro do X. Assim, como tratamos o X como um espaço cujas relações dialéticas com a cidade de Castle Rock revelam sentidos monstruosos contemporâneos, retornaremos mais adiante com este caso para reunir os aspectos que caracterizam a *ethicidade* que define uma sociedade onde as crises identitárias tomam forma nas plataformas que promovem o medo.

Em relação à fala do Senador Flávio Dino, a monstruosidade que agarra por vários lados e que torna impossível à vítima escapar, nos faz imaginar os monstros que caminham entre as plataformas. É um corpo monstruoso que se movimenta virtualmente dentro de diferentes espaços digitais, que deixa seus rastros em diferentes materialidades, desdobrando os sentidos dialéticos entre as monstruosidades de *Castle Rock* e as monstruosidades contemporâneas, pois assim como a série, as plataformas permitem através de suas ferramentas, criar espaços onde o monstro pode se esconder. Ao relacionar as mídias ao monstro, o senador alude ao fato de que usá-las causa preocupações a quem se expõe, principalmente ao que é exposto nelas, pois não há regulamentação.

A latência do monstro se dá pela forma que confiamos nas plataformas e mídias sociais. A ideia de vínculo de comunidade, que nos torna próximos através de janelas, mais o fato de vermos a imagem de quem seguimos, torna a mídia confiável. Se não confio em quem não coloca sua fotografia, não sigo. Confio e me sinto próxima daquele que me segue e que permite que eu conheça seu rosto e seu contexto, sua identidade, mesmo que virtual. A janela que se abre para o vizinho, para a comunidade, me deixa mais confortável. Por isso, uma das ferramentas da plataforma do X, como forma de identificação, é o envio de imagens (selfie) do usuário.

Figura 60 - Selfie no X



Fonte: Elaborado pela autora com base em X (2024)

Apesar de não ser obrigatório, o usuário tem a opção de ter sua imagem capturada pela plataforma no momento da criação da conta, ou adicionar a fotografia depois. Ou seja, se não me conhecem pela imagem, dificilmente serei aceita ou convidada para participar das comunidades, ou das subcomunidades. Afinal, estou atrelada à minha identidade virtual, mesmo que ela seja uma representação, uma persona minha, uma construção de minha identidade dentro da mídia social da qual farei parte (uma imagem ditada pela tecnoestética da plataforma). As regras sociais ainda regem nossa forma de comunicação, como vimos anteriormente. O espaço vazio, demarcado pelo quadrado vermelho, atualiza imagens do passado e do presente, se abrindo para a imaginação dos outros usuários. Portanto, fica claro que a imagem do usuário é necessária para identificação em uma comunidade, facilitando a entrada desse membro nela.

A imagem do autor do crime na escola na conta do X, porém, não possibilita a sua identificação, pois seu rosto estava coberto por uma máscara (caveira). Segundo a investigação do UOL, nesta subcomunidade, cujo conteúdo é alimentado por crianças e adolescentes, nenhum membro revela seu rosto ou nome real e nela é possível ler textos sobre suicídios e ataques a escolas. Aqui, percebemos que, diferente do *Instagram*, *Facebook* e *Whatsapp*, os usuários escondem sua identidade como forma de serem aceitos dentro das subcomunidades, desde que comprovem que são adeptos aos ideais daquele espaço que fazem parte. Ou seja, o espaço do X se transformou em um ambiente próprio para exposição de ideias que fogem das regras que regem a sociedade, como veremos mais adiante.

A fala do Senador Flávio Dino, que compara as mídias a um monstro remete a um corpo que é enquadrado e observado, além dos corpos monstruosos virtualizados dentro desses espaços que observam, perseguem e que nos fazem sentir vigiados. Porém, o monstro e a monstruosidade são imaginários. O que vemos são os olhares monstruosos virtualizados em janelas e o monstro clichê latente sob a superfície das imagens. O que propomos a seguir é

pensar nos espaços monstruosos que se formam nas mídias sociais como sentidos dialéticos das monstruosidades da cidade de *Castle Rock*, um espaço monstruoso construído pela memória das narrativas e personagens de King, dentro de nossa tecnocultura contemporânea. O conjunto de aspectos que verificamos a seguir são ditados pelas ações dos usuários e pela memória que aciona monstros de outros tempos e que compõem a crise de identidade dentro das plataformas e mídias sociais.

5.2 CRISES IDENTITÁRIAS NAS PLATAFORMAS DO MEDO

As plataformas e mídias sociais são utilizadas como mediadoras da comunicação contemporânea. Nelas nos relacionamos com diferentes pessoas, próximas ou distantes, através das nossas janelas pessoais e das mídias. As janelas, como vimos, contêm o olhar do observador e do observado e é por elas que parti para a *ethicidade* que reúne aspectos monstruosos dos espaços onde monstros são acionados a partir da memória e das ações dos usuários. Ali percebemos a crise identitária de suas personas que qualificam e caracterizam os espaços como monstruosos, ao utilizá-los como lugar para expor pensamentos caóticos. Busquei a dialética dos sentidos da cidade monstro da série *Castle Rock*, que é também caracterizada pelos personagens monstruosos de King escondidos sob imagens de pessoas comuns que se revelam de acordo com as linguagens utilizadas na narrativa. Na mídia social analisada, o *X*, também observamos a circulação de diferentes personas virtualizadas nas suas ações que revelam interações entre a tecno-estética da plataforma e a liberdade dos seus corpos que transformam o espaço em audiovisuais monstruosas.

Após o debate sobre a regulamentação das mídias sociais para que as chamadas *Big Techs* sejam responsabilizadas pelo conteúdo postado, vimos que a mídia social *X*, antigo *Twitter*, tem aparecido repetidamente em polêmicas que envolvem a possibilidade da plataforma adotar regras à parte dessa medida. O fato está relacionado às falas do atual dono do *X*, Elon Musk, sobre as regras das mídias sociais em relação à liberdade de expressão. Linda Yaccarino, presidente-executiva do *X*, acredita que a plataforma permite que as pessoas tomem suas próprias decisões e que essa permissão de independência de informação do *X* é desconfortável para algumas pessoas. A fala da executiva é relativa à entrevista de Musk em que ele criticou a saída de alguns anunciantes da plataforma ainda em 2023, depois de uma postagem feita por ele ter sido considerada antissemita, conforme reportagem de James Clayton Role, Repórter de Tecnologia da BBC América do Norte,⁵⁵

⁵⁵ Disponível em <https://www.bbc.com/portuguese/articles/cy721w0pewwo> Acesso em maio de 2024

Sendo uma mídia social que está relacionada às atividades de usuários membros de subcomunidades onde são compartilhadas imagens de ataques às escolas, busquei nela os aspectos que a caracterizam como um espaço monstruoso, junto às ações dos usuários. Dessa forma, vamos entender como são atualizadas as monstruosidades das coleções encontradas na série *Castle Rock* em nossa tecnocultura contemporânea de forma identitária às plataformas e mídias sociais, sendo esta mídia um espaço propenso às monstruosidades latentes nas materialidades coletadas.

O que chamou atenção nessa mídia foi a relação de vínculo que a palavra comunidade dá aos usuários, além do uso das janelas que relacionam os olhares do observador e observado, assim como vimos anteriormente em outras mídias como o *Instagram*, *Facebook* e *Whatsapp*. Porém, além da formação de comunidades virtuais, olhares e janelas, outras relações começaram a se formar a partir dos conjuntos de aspectos monstruosos observados nos espaços relacionados, principalmente às “subcomunidades” dentro da mídia social *X*.

As subcomunidades do *X* são espaços onde se reúnem membros de diferentes regiões do mundo, interessados por assuntos muito específicos. Por isso, elas formam grupos de usuários fechados ao público, diferente do que vemos nas comunidades mais comuns do *Instagram* ou *Facebook*: para encontrar uma subcomunidade no *X* é preciso conhecer as *tags* e os códigos específicos relacionados a elas. Portanto, deve-se estar propenso a participar daquele espaço e a adotar uma identidade que seja aceita dentro delas.

O que interessa é entender como o *X*, dadas suas subcomunidades como um espaço que virtualiza corpos e ações desses corpos, promove atos monstruosos, assim como a plataforma permite que isso seja possível. No contexto desta investigação, isso é realizado a partir da observação de aspectos cujas monstruosidades estão relacionadas à forma como a cidade de *Castle Rock* é constituída por seus personagens, mas que se espalha para além dos seus enquadramentos segundo a memória da narrativa, da mídia e dos corpos dos usuários. Assim, poderemos entender como a série constitui referência dialética às monstruosidades contemporâneas, inclusive indicando as ethícidades monstruosas identitárias da mídia social *X*.

No relatório “Conteúdos extremos nas mídias sociais - as subcomunidades virtuais do Twitter”⁵⁶ (LEMOS, OLIVEIRA, AZEVEDO, 2023), as pesquisadoras analisam as subcomunidades *eedtw* (transtorno alimentar), *shtwt* (automutilação), *cleptwt* (cleptomania), *gore* (sangrento), *tcctwt* (apologia a assassinatos em série e massacres escolares - *True Crime Community*), *obslove/obshate* (obsessão amorosa/vingança), reunindo informações acerca do

⁵⁶ Disponível em <https://nucleo.jor.br/content/files/2023/09/SUBCOM-relato-rio2023-FINAL.pdf>. Acesso em junho de 2024

conteúdo compartilhado pelos membros delas. Utilizaremos as informações disponibilizadas no relatório para entender como as monstruosidades estão atualizadas no *X* tanto pelo usuário como pela própria mídia social, tornando o *X* um espaço que anuncia e permite a circulação do monstro, percebido a partir da memória das imagens. E, apesar de todas essas subcomunidades presentes no relatório estarem relacionadas às questões das monstruosidades, foquei na conta da subcomunidade *tcctwt*, pois ela apresenta um problema social da mídia *X* que parte da possibilidade de compartilhamento e incentivo à violência contra crianças e adolescentes que vem ocorrendo seguidamente no Brasil.

A subcomunidade *tcctwt* é alvo de monitoramentos por parte de órgãos do governo brasileiro, pois produz e compartilha imagens violentas, incentivando ataques às escolas, como vimos anteriormente. A partir desse problema real que acabou envolvendo a proposta de lei que regulamenta as mídias sociais pelo Governo Federal, é que poderemos abarcar o leque das subcomunidades citadas acima como espaços monstruosos onde todos são monstros escondidos em suas ações nas plataformas, tal e qual em *Castle Rock*.

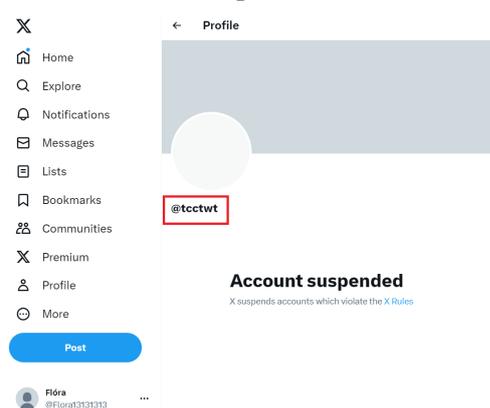
O incentivo aos ataques às escolas que vêm acontecendo desde 2021 no Brasil estão ligados à subcomunidade virtual *True Crime Community (tcctwt)*. As autoras relatam que essa subcomunidade foi originalmente composta por membros interessados em crimes reais, atentados em escola e assassinatos em série. Até antes de 2021, os membros brasileiros dessa comunidade trocavam recortes e informações sobre crimes reais, “esse grupo está presente em mídias sociais como *Twitter, Instagram, Tiktok e Discord*, embora o *Twitter* seja a mídia social preferida do grupo pela facilidade em construir *threads* informativas com fotos, imagens e *links*” (LEMOS, OLIVEIRA, AZEVEDO, 2023, p. 24). Em 2021, a subcomunidade foi invadida por membros extremistas que começaram a utilizar o espaço para glorificar assassinos, ataques a escolas e supremacistas brancos.

As pesquisadoras analisaram os perfis dos membros dessa subcomunidade entre novembro de 2022 a abril de 2023, e relataram alguns aspectos em comum nas contas, como a demonstração de desprezo pela escola, pelas relações com os colegas e o relacionamento ruim com os pais. As publicações monitoradas durante este período foram, em sua maioria, de ideias suicidas, sendo que alguns dos membros do *tcctwt* fazem parte de outras subcomunidades como *gore* e *shtwt*.

5.2.1 Audiovisualidades monstruosas nas subcomunidades da mídia social X

Iniciando a coleta dos rastros monstruosos nas contas da subcomunidade *True Crime Community* (*tcctwt*), busquei, a partir de uma conta própria na mídia social X feita para esta tese, aspectos que indicassem os sentidos de um espaço que contém a *ethicidade* monstruosa contemporânea. Me deparei, no entanto, com a conta da subcomunidades *tcctwt* suspensa pois, segundo a plataforma, violava as regras X.

Figura 61 - Conta suspensa do *tcctwt* no X



Fonte: Elaborado pela autora com base em X (2024)

Se observarmos, ambas as janelas pelas quais poderíamos identificar os membros ou criar vínculos de comunidade estão vazias. Porém, ainda há o rastro monstruoso no espaço a partir do nome da conta *@tcctwt*, destacado pela moldura em vermelho. Como a conta não foi excluída, mas suspensa, os espaços vazios dela, as janelas, se abrem para o preenchimento com outras imagens da memória, imagens violentas relacionadas aos ataques às escolas visto que o quadro total, o espaço da conta, ainda permite que o nome *tcctwt* (*True Crime Community*) exista, constituindo uma imagem que aciona outras imagens, a que chamaremos de audiovisualidades monstruosas do X.⁵⁷ O espaço da conta suspensa ainda anuncia as notícias dos crimes reais, em especial o ataque à escola estadual Thomazia Montoro, pois são imagens da memória que coalescem na página a partir dos sentidos que o nome da conta oferece à ela.

⁵⁷ Passamos a considerar o conceito de audiovisualidades monstruosas neste momento, pois percebemos que o X atualiza e faz durar as monstruosidades de outros tempos, acionadas pela memória, inclusive de forma dialética aos sentidos monstruosos da série *Castle Rock*. Ele contém as ações dos usuários que atualizam as monstruosidades, caracterizando o espaço, além da relação simbiótica entre plataforma e corpo. A plataforma do X reúne características vistas nas outras plataformas analisadas anteriormente, sendo uma mídia social que se transforma em uma materialidade potencial para perceber, a partir do conceito de audiovisualidades, a nossa tecnocultura contemporânea sob o viés dialético dos monstros do cinema, especificamente da série *Castle Rock*.

Segundo o relatório das pesquisadoras, no dia 12 de abril o Ministério de Justiça e Segurança Pública anunciou a portaria 351/2023 “para regulamentar a ação das plataformas de mídias sociais em relação à veiculação de conteúdos violentos e extremistas destinados ao incentivo da violência às escolas”, que impôs multa e suspensão dos serviços das mídias sociais no Brasil. Devido à ação do Governo Federal, houve a suspensão de quase todas as contas das subcomunidades *tcctwt* em maio de 2023, depois do ataque à escola.

A partir do relatório “Ataque às escolas no Brasil: análise do fenômeno e recomendações para a ação governamental” (CARA, 2023), emitido pelo Grupo de Trabalho Especialista em Violência nas Escolas ao Governo Federal, é possível compreender algumas das medidas cabíveis aos acontecimentos já relatados no caso da escola Thomazia Montoro, assim como os dados de pesquisas relacionados ao monitoramento de contas extremistas que investem em incentivar os membros dessas subcomunidades à violência nas escolas.⁵⁸

Segundo o relatório, a partir da cooperação das empresas proprietárias das mídias sociais, foi possível reduzir a onda de violência contra escolas no período de março a abril de 2023.

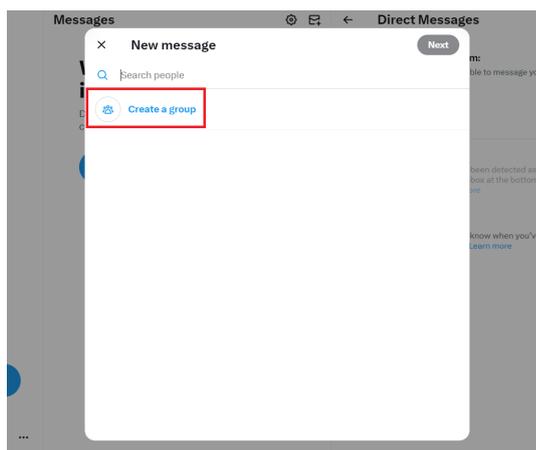
Com fraca moderação e postura permissiva quanto a conteúdos extremos, o Twitter decidiu cooperar com a Operação Escola Segura em 13 de abril, após ter se recusado a realizar a retirada de conteúdos relacionados aos ataques às escolas. A pedido do Ministério da Justiça e de acordo com a Portaria 351/202347, o Twitter passou a bloquear os perfis extremistas relacionados à subcomunidade que faz apologia a autores de massacres escolares e com a sucessão de crimes e ameaças às escolas praticados por indivíduos envolvidos com esse grupo. (CARA, 2023, p. 65)

O que aponta o autor é que, desde as ações do governo, as contas remanescentes tiveram uma mudança de comportamento, ora desistindo de publicar conteúdo violento, ora deletando todo o conteúdo compartilhado anteriormente, estando vazias para visualização. Porém, deslocando o compartilhamento das imagens violentas para um local fechado ao público e ao monitoramento, o autor propõe que as DM (direct messages)⁵⁹ podem estar sendo utilizadas em grupos fechados para compartilhamento dessas imagens violentas.

⁵⁸<https://www.gov.br/mec/pt-br/aceso-a-informacao/participacao-social/grupos-de-trabalho/prevencao-e-enfrentamento-da-violencia-nas-escolas/resultados/relatorio-amidiase-escolas-brasil.pdf>

⁵⁹ As Mensagens Diretas são o lado particular do X. Você pode usar Mensagens Diretas para conversar em particular com pessoas sobre posts e outros conteúdos. Disponível em <https://help.twitter.com/pt/using-x/direct-messages> Acesso em maio de 2024.

Figura 62 - DM como ponte para grupos extremistas



Fonte: Elaborado pela autora com base em X (2024)

O que analisamos na figura 58 é que há a latência do monstro que dura através das diferentes ferramentas da plataforma que permitem o uso de locais privados (janelas ocultas para o público) que são usadas para compartilhamento e envio de mensagens, que inclusive têm a ferramenta de localização de membros ou a criação de grupos para envio, demarcadas pela moldura em vermelho (Fig, 62). É possível, a partir da ferramenta “criar grupo”, atualizar a subcomunidade *tcctwt* no local, deixando o espaço privado e seguro para compartilhamento de conteúdo extremos sem que haja monitoramento ou suspensão das contas participantes. Como informa a Central de Ajuda das mídias, as DM são o lado particular do X, onde “você pode usar Mensagens Diretas para conversar em particular com pessoas sobre posts e outros conteúdos” (X, 2023). Ou seja, se olharmos para esta mídia como “monstruosa”, nos referimos também à forma como Castle Rock deixa claro que esse movimento de espalhamento do monstro é feito pela memória e ações do corpo e não pela imagem explícita e visceral de um monstro clichê. E mesmo que não possamos ver o conteúdo compartilhado ali, ele é acionado pelo nome da conta *tcctwt*, mais as possibilidades que a plataforma dá ao usuário. O *tcctwt* é a forma de identificar os conteúdos violentos que foram publicados a partir da memória, criando uma identidade para personagens cujos pensamentos caóticos são propensos a essa subcomunidade: o espaço é monstruoso por causa das ações dos usuários e eles estão reunidos ali pela permissão que a plataforma concede a eles.

Se uma subcomunidade é criada para reunir grupos afins sobre assuntos específicos, a possibilidade de ocultar as ações dos membros desse grupo, através da ferramenta de mensagens diretas (DM), leva ao apagamento do monstro clichê e suas ações do espaço público para locais escondidos dentro do espaço X. Isso transforma as DMs em um espaço cada vez mais obscuro devido às monstruosidades compartilhadas e às personas que se interligam através de suas

janelas particulares e das janelas da plataforma. Isso não significa que outras plataformas analisadas não estejam repletas de monstros em suas DMs, mas o *X* se destacou como um ambiente mais propenso a exibir monstros ora de forma explícita, ora ocultos por trás das ferramentas da plataforma que camuflam suas monstrosidades quando se sentem ameaçados. Ainda assim, deixam rastros de suas ações monstruosas em outros aspectos identitários de suas contas públicas, como veremos a seguir.

Por isso, como forma de observar as monstrosidades que permanecem na mídia social de forma subjetiva, considerando as possíveis ações que demonstram as monstrosidades dos membros da conta *tcctwt*, mesmo após sua suspensão, passei a coletar os rastros dessas monstrosidades deixados através das ferramentas oferecidas na plataforma. Utilizei os *nicknames* (apelidos) dos usuários como aspectos que remontam às crises identitárias que caracterizam o espaço como uma mídia “monstruosa”, parte da ethicidade revelada na mídia social em questão.

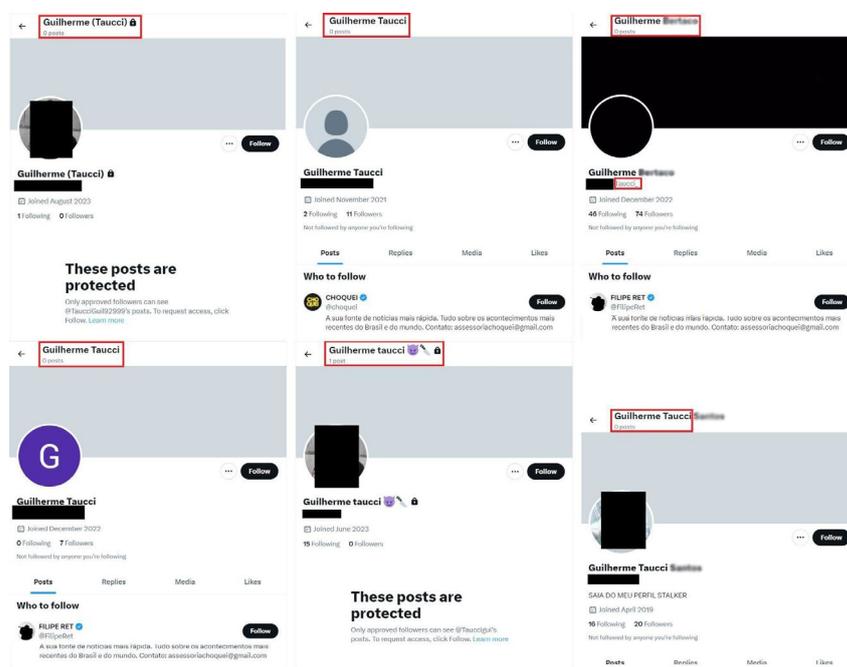
Segui por este caminho pois, segundo a reportagem do UOL citada anteriormente, um dos nomes homenageados na subcomunidade *tcctwt* antes de sua suspensão era Guilherme Taucci, um dos autores do massacre na escola de Suzano em 2019. Portanto, tomando como ponto de partida a notícia que incentivou a incursão pela mídia social *X* como um espaço onde a memória do monstro é acionada pelas imagens, busquei por este nome na ferramenta de pesquisa da plataforma, pois o assassino da Escola Estadual Thomazia Montoro em 2023 utilizava o *nickname* Taucci, conforme reportagem.

A busca resultou na imagem (Fig. 63) que apresenta pelo menos 6 *nicknames* relacionados a Guilherme Taucci, espécie de ícone da subcomunidade brasileira *tcctwt*. Considerei que, mesmo suspensa, a subcomunidade permanecia durando nas audiovisualidades coletadas, deixando o nome Taucci como rastro das monstrosidades que identificavam a subcomunidade, espalhando a subcomunidade em outros locais da mídia social a partir de sua memória.

Para compreender como esse *nickname* indica as monstrosidades de cada conta, analisei cada uma como uma materialidade, buscando demarcar em vermelho os possíveis aspectos que as tornam audiovisualidades monstruosas onde coalescem monstros de outros tempos. As demarcações tendem a delimitar os sentidos que caracterizam a imagem como um espaço do medo, compreendendo os sentidos dialéticos de espaço monstruoso como uma qualidade, assim como vimos na série *Castle Rock*, mas dentro de nossa tecnocultura contemporânea, ou seja, as nossas relações pessoais e de interação com a tecnologia nas mídias sociais.

Por isso, considero a página como um espaço que virtualiza os corpos de usuários reunidos a partir de suas ações, segundo o que a mídia permite fazer e o que os usuários fazem dela. Assim, um dos primeiros rastros monstruosos que coletei nas contas e reuni na figura 59 é o nome Taucci, relativo a Guilherme Taucci, assassino de Suzano.

Figura 63 - Guilherme Taucci no X



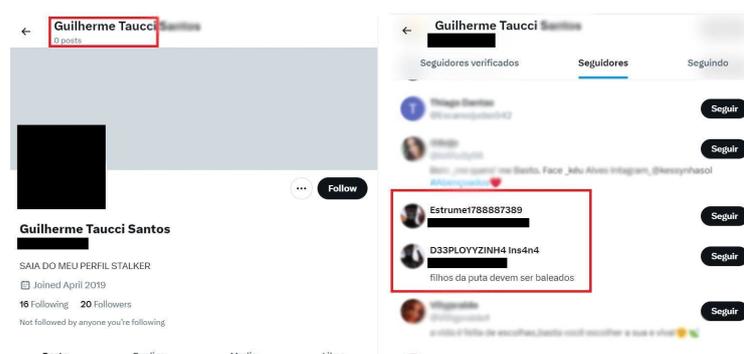
Fonte: Elaborado pela autora com base em X (2024)

Ao analisar a imagem de cada conta, é possível notar que cada uma carrega em si imagens que as identificam de formas diferentes, mas, em conjunto, é no *nickname* Taucci que coalesce o monstro e as ações monstruosas de Suzano. Considerada como uma audiovisualidade monstruosa onde as ações do assassino são atualizadas, é nela que percebemos um dos aspectos das monstruosidades contemporâneas, o uso da identidade hegemônica de um monstro para identificar a persona que habita no espaço das contas, onde, sem mesmo conhecer o usuário e os conteúdos compartilhados, identificamos suas ações pela memória do aspecto *nickname* que retorna a outras imagens violentas e monstruosas voltadas às plataformas e a mídias sociais, por isso faz parte de uma audiovisualidade monstruosa cuja *eticidade* se revela através de um nome que cria um imaginário ao seu redor. Dessa forma, caracteriza o lugar onde está como monstruoso: é a partir dele que encontramos os usuários cujo espaço utilizam para suas ações sob a identidade Taucci.

Uma das contas encontradas, a última conta da figura 63, tem um nome adicionado ao nome Taucci. Esse fato gerou dúvidas sobre a relação do usuário com a figura assassina. É

muito comum nas mídias sociais encontrarmos usuários com nomes parecidos e, nesse sentido, muitas vezes não há relação entre os nomes. Como não havia outra indicação de relação entre o usuário e o nome Taucci, decidimos buscar dentro da sua conta os seus seguidores (Fig. 64) a fim de entender como é atualizada a figura do assassino de Suzano para outros usuários, devido ao uso do *nickname* Taucci.

Figura 64 - Taucci para outros usuários na mídia X



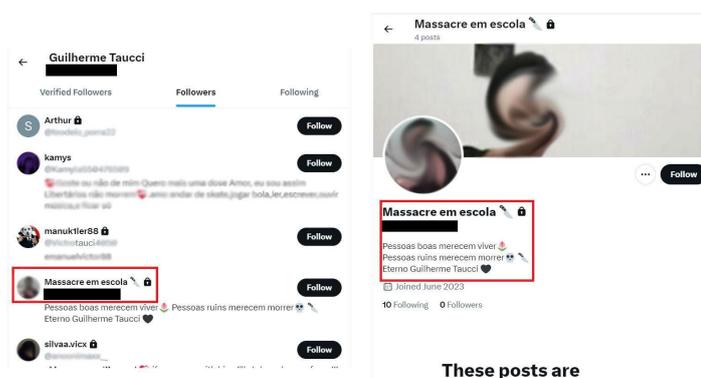
Fonte: Elaborado pela autora com base em X (2024)

Encontramos dentro do espaço dos seguidores desse usuário, dois membros com nomes não relacionados a Taucci, mas com as imagens de Guilherme Taucci na janela de identificação. Essa janela, como vimos anteriormente, permite o vínculo entre as contas pois nela estão virtualizados os olhares do observador e do observado. Nesse caso, temos duas janelas que atualizam ações monstruosas de um assassino e virtualizam o seu corpo, tornando-o presente no espaço. Ambas as imagens das janelas estão borradas pois trata-se de imagens relacionadas a um adolescente que cometeu crimes.

Sendo ele uma das personas monstruosas mais homenageadas da subcomunidade *tcctwt*, suas imagens são utilizadas comumente como forma de identificação de diferentes usuários. Assim, mesmo que o *nickname* seja outro ao invés do nome Taucci, a janela de identificação de ambas as contas atualiza as monstruosidades de Taucci por conta da imagem utilizada. Essas imagens foram compartilhadas por Taucci em 2019 na sua conta do *Facebook* horas antes do massacre em Suzano. Por isso Guilherme Taucci se torna um ícone para estes usuários membros da subcomunidade *tcctwt*, e seus atos são atualizados dentro do X nas materialidades onde percebemos serem audiovisuais monstruosas, que relembram sua imagem e ações, tornando o espaço monstruoso.

Percebemos isso na figura 65, a partir da busca dentro da conta de outro *nickname* Taucci na mídia social. Dentre os seus seguidores, encontramos alguns que apresentam ideias relacionadas à subcomunidade *tcctwt*, como a conta “Massacre em escola”, que deixa claro a persona monstruosa que habita naquele espaço. Isso é reforçado pela imagem de Taucci utilizada nas janelas de identificação.

Figura 65 - Massacre em escola



Fonte: Elaborado pela autora com base em X (2024)

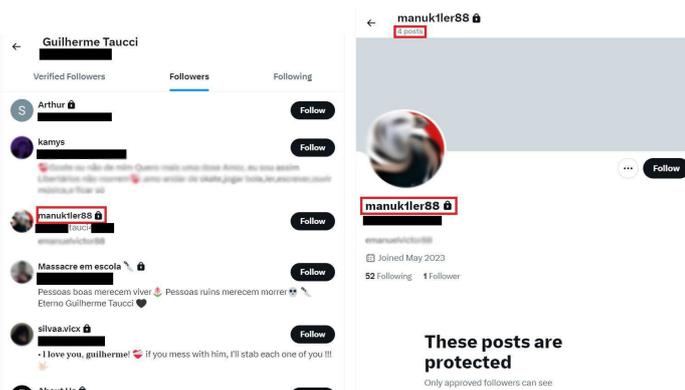
Ao analisar essa audiovisualidade monstruosa que atualiza as ações do monstro, descobrimos outros aspectos das ethicidades monstruosas contemporâneas: mesmo que a conta esteja fechada ao público, como vemos pela figura do cadeado ao lado do *nickname*, percebemos que a relação entre o usuário e as ideias da subcomunidade *tcctwt* se dá pela descrição da conta, que está destacada pela moldura em vermelho e abaixo do *nickname*, e que revela ações do usuário permitida pelo X. Isso demonstra que, mesmo que não possamos analisar o que o usuário compartilha em seu espaço, as imagens acionam as ações de Taucci que permanecem durando na conta. Os sentidos dessas monstruosidades destacadas pela moldura em vermelho podem ser percebidos na última linha, onde é possível ler: “Eterno Guilherme Taucci”. O texto escrito pelo usuário está relacionado às características que ele dá à sua conta, ao mesmo tempo, está relacionada com a permissão que a mídia social dá ao usuário para fazer menção a ataques às escolas. Isso retoma nossa discussão acerca das regras da plataforma X quanto ao compartilhamento de imagens violentas, que foi a causa da suspensão da subcomunidade *tcctwt*. Porém, as regras não restringem os membros de se identificarem publicamente da forma que quiserem, mesmo que fazendo menção a massacres à escola ou mesmo quando homenageiam um assassino, acionando imagens e imaginários violentos no espaço.

Vemos a subcomunidade como uma audiovisualidade monstruosa, espalhada a partir de membros cujas personas monstruosas se identificam através da memória, atualizadas a partir dos processos técnicos que revelam as relações entre o usuário e a plataforma. Essa violência, mesmo que não seja uma violência clichê, perceptível em sua superfície, é vista como uma das monstruosidades na nossa tecnocultura contemporânea. Assim como em *Castle Rock*, há o apagamento do monstro clichê quando a imagem não é ação, mas tempo e assim como a série, passa a carregar sentidos de monstros a partir de um nome que gera a crise identitária das personas daquele espaço: todas tomam para si a personagem que identificam o seu interior, que influenciam as suas ações e que as levam a burlar as regras da plataforma, expondo seus pensamentos sombrios. Como uma imagem dialética, não propõem uma origem das monstruosidades, pois é onde coalescem monstros de todos os tempos e, nela, o medo se constrói na imaginação, nas possibilidades e na convivência dentro das mídias sociais.

As personas das contas analisadas se escondem por trás de imagens (Tauci) e dentro de espaços privados concedidos pelo X. As imagens analisadas são as imagens técnicas que anunciam o monstro como audiovisualidades monstruosas concebendo um espaço do medo, pois não é possível saber o que se faz dentro dos espaços privados e nas janelas ocultas ao público, como as DM (*direct message*). Para nós, a subcomunidade *tcctwt* ainda dura nas ferramentas e ações destacadas nas audiovisualidades monstruosas citadas aqui, criando vínculo tanto com a mídia social como com outros membros que apreciam e se conectam com as mesmas opiniões a partir das opções que o X oferece.

Vemos na figura 62, por exemplo, que o monitoramento das contas pela plataforma ou por órgão governamental não será totalmente efetiva pois os usuários utilizam códigos para que o nome da conta não seja rastreado.

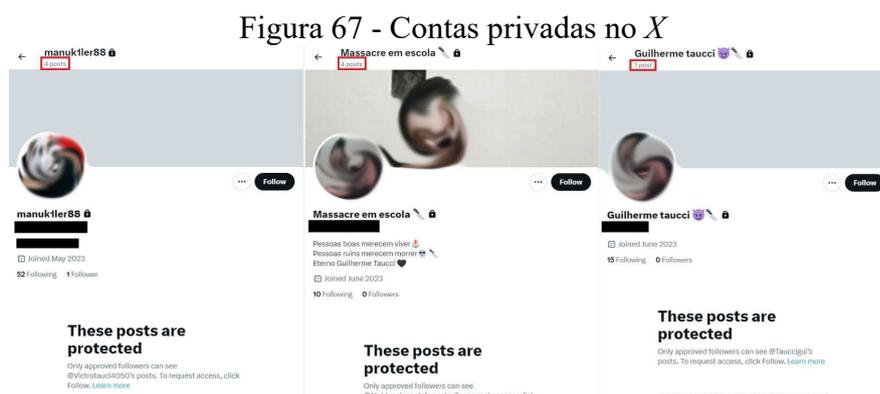
Figura 66 - Códigos da subcomunidade *tcctwt* no X



Fonte: Elaborado pela autora com base em X (2024)

Analisando a figura 66, marquei em vermelho outro seguidor do usuário com *nickname* Taucci - “manuk1ler88”. Este usuário usa o número 1 no lugar da letra i, para que dessa forma seja possível esconder a palavra correta através da criação de códigos, sem que se perca a referência à palavra *killer* (assassino). Se buscar a palavra *killer* para possível monitoramento, não será possível encontrar essa conta em questão. É uma ação do usuário que burla as regras da plataforma, desviando a atenção das ações governamentais que visam monitorar as contas relacionadas à violência. Assim, as ações dos usuários, virtualizadas no código, vão além do que a mídia social permite, transformando o espaço em uma audiovisualidade monstruosa latente, onde o monstro pode irromper a qualquer momento.

Outro aspecto que nos diz sobre a *eticidade* proposta aqui é o número de postagem do usuário. Em três contas privadas que se relacionam ao *nickname* Taucci, observei que há postagens feitas, porém, não é possível vê-las pois o conteúdo é protegido pela opção que a plataforma dá ao usuário de privar sua conta. É possível compartilhar imagens violentas pois somente quem faz parte do espaço do usuário pode visualizar as imagens. Para fazer parte do espaço, é preciso aprovação do usuário, ou seja, é preciso compartilhar das mesmas afinidades dele, que podem ser entendidas no uso de *nickname*, foto de identificação, seguidores, códigos e subcomunidades que já participa.



Fonte: Elaborado pela autora com base em X (2024)

Como vimos anteriormente, entre abril e maio de 2023, houve a suspensão massiva de contas relacionadas à subcomunidade *tcctwt* pela plataforma X, em conformidade com as leis de responsabilidade criadas pelo Governo Federal. No entanto, as contas analisadas na figura 67 foram criadas entre maio e junho de 2023, sugerindo que, mesmo com o monitoramento e suspensão das contas *tcctwt*, ainda há contas ativas que conseguem burlar as regras da plataforma utilizando códigos criados pelos usuários. Além disso, essas contas têm permissão

para criação e postagem de imagens, uma vez que elas não são públicas, o que reduz as chances de serem monitoradas.

Não temos como comprovar que as postagens nessas contas privadas são de conteúdo violento ou que incentivam ataques às escolas. Isso fica por conta de nosso imaginário, constituído por imagens da memória, acionadas pelas imagens de uma tecnocultura que constrói as relações interpessoais dentro de uma mídia social que expõe rastros das audiovisualidades monstruosas: ferramentas, opções, permissões e, além de tudo, caracterizada de forma a ser identificada por outros usuários a partir da memória que revela a persona que habita nela. Isso constitui um espaço onde o medo se espalha pelas ações dos personagens, dialetizando sentidos monstruosos da série *Castle Rock*.

Para tanto, é necessário verificar que tanto a mídia social é permissiva quanto o usuário faz uso das ferramentas que conhece para continuar compartilhando conteúdos que ferem tanto as regras da plataforma quanto às regras sociais. Veremos, a partir disso, que a virtualidade dos corpos em conjunto com as crises identitárias nas plataformas citadas até o momento, abrem espaço para narrativas disruptivas, subjugando a verdade em meio a jogos de poder, fazendo das notícias falsas armas para controle social a partir do medo. Esse movimento faz parte de uma tecnocultura do compartilhamento à qual nos submetemos ao criar vínculos de comunidade dentro das mídias sociais e que reconhecemos serem parte característica das *ethicidades* monstruosas contemporâneas que julgamos dialéticas à série *Castle Rock*.

5.3 POLÍTICA, PODER E A SOCIEDADE DO TECNOCOMPARTILHAMENTO

Este terceiro eixo diz respeito principalmente às ações dos usuários em mídias. Nossa proposta aqui é refletir sobre as molduras anteriores e seus aspectos, vistos em profundidade, revelando monstruosidades identitárias dos espaços onde estão contidas e, ao mesmo tempo, dialetizando monstruosidades da série ao atualizar sentidos de *Castle Rock* em suas materialidades.

Conforme fui avançando na busca pelos aspectos monstruosos nas mídias sociais, percebi que as *ethicidades* das monstruosidades estavam configuradas de forma identitária, em cada materialidade, mas também demonstravam seu lado hegemônico, integrado a uma ideia geral de construto monstruoso contemporâneo que se expressa nas ações dos usuários nas plataformas e mídias sociais. O que observamos são as relações entre a narrativa da série, onde a proposta das monstruosidades se espalha durante os episódios e para além de seus

enquadramentos, perpetuando essas qualidades de monstro em outras materialidades do nosso contexto histórico.

Quando falamos sobre a virtualidades dos corpos, destacamos alguns dos aspectos principais das plataformas e mídias sociais que permitem ao usuário criar vínculos de comunidade, usar, apropriar, compartilhar e fazer circular materialidades onde encontramos qualidades monstruosas. Tais possibilidades disponíveis em nossa tecnocultura contemporânea unem plataforma e usuário, que se tornam os agenciadores de sentidos das mídias sociais, onde formam em conjunto novos modos de identificação de suas personas a partir da memória das imagens. Nos avatares das redes sociais, uma relação simbiótica entre interface e corpo se estabelece, gerando, em alguns casos, crises identitárias, tais como nos usuários do *X*, pertencentes à subcomunidade *tcctwt*, conforme abordado anteriormente. São as interações entre usuários e o que se faz com a tecnologias da comunicação que se tornou cultural e que por sua vez, atualizam as políticas e regras sociais.

A plataforma de mídia social *X* a “liberdade de expressão” é incentivada de toda e qualquer forma, inclusive violando as próprias regras de uso da plataforma. Em abril de 2024, Elon Musk, em afronta ao ministro do STF Alexandre de Moraes, afirmou que algumas das contas que foram bloqueadas pela justiça brasileira por espalharem *fake news* e mensagens de ódio durante a campanha presidencial de 2022 seriam reativadas, pois a ação do Ministro do STF seria considerada censura e feriria a “liberdade de expressão” defendida por ele. Como resposta, o Ministro incluiu Musk no inquérito das milícias digitais “por obstrução de Justiça e incitação ao crime e abuso de poder econômico”⁶⁰. A polêmica envolvendo a fala de Musk movimentou a câmara dos deputados no Brasil durante alguns dias entre opositores e apoiadores do empresário. Algumas semanas depois o dono da *X* recuou, informando que não reativaria as contas, sendo que as que estavam ativas seriam por conta dos usuários que burlavam as regras da plataforma, conseguindo ativar outros perfis.

Segundo a Agência Câmara de Notícias, a polêmica relativa à fala de Musk tem relação com a revisão da lei PL2630/2020 pelo então Presidente da Câmara dos Deputados, Arthur Lira (PP-AL). O Deputado disse que, por conta das narrativas criadas acerca da Lei proposta na PL, seria censura e iria contra a liberdade de expressão, impossibilitando a apreciação da proposta na forma como foi apresentada pelo relator, o deputado Orlando Silva (PCdoB-SP). Em junho

⁶⁰ Fonte: Agência Câmara de Notícias. Disponível em <https://www.camara.leg.br/noticias/1050358-polemica-entre-elon-musk-e-alexandre-de-moraes-repercute-nos-discursos-de-deputados/>

de 2024, Lira criou um grupo de trabalho⁶¹ para análise de projeto que trata das redes sociais, composto por 20 parlamentares e 90 dias para conclusão do trabalho⁶².

Dessa forma, ainda sem lei reguladora das plataformas digitais, a forma permissiva das plataformas e as ações dos usuários se retroalimentam, gerando uma cadeia de fenômenos comunicacionais que avançam sobre a política e os modos de viver em sociedade. São nas plataformas e mídias sociais que vemos a duração de monstruosidades contemporâneas, onde as virtualidades dos corpos criam identidades e os espaços das mídias sociais são usados como propagadores do medo. Nestes espaços, vemos que estão escondidos monstros que vão aparecendo de tempos em tempos, revelados pela tecnologia das plataformas e nas ações monstruosas de seus usuários.

Se Benjamin (1986) fala que a possibilidade de reprodução de imagens é política, pois permite o acesso a elas em outros locais e por diversas pessoas a partir de sua circulação, hoje, falamos que esta possibilidade afeta a política, pois o que se faz com as imagens técnicas que circulam e criam narrativas disruptivas nos meios digitais - vistas como dados organizados pelos usuários (MANOVICH, 2015) - gera o caos na política e medo social pelo uso das tecnologias da comunicação. Da mesma forma que Stephen King propõe a construção do medo em cada uma das suas narrativas a partir de coisas comuns do cotidiano, subvertendo seus sentidos usuais, as notícias falsas que subvertem a ordem das coisas são fruto de uma sociedade do tecnocompartilhamento que tornam esse tipo de ação um processo cultural frequente em nossa época.

Valendo-se da ideia de comunidade oferecida pelas plataformas e mídias sociais para alcançar um número maior de usuários para consumirem o material compartilhado que desinforma, as narrativas disruptivas são construídas entre a memória das imagens e os comentários de usuários. A quantidade de usuários que se forma dentro de um grupo ou comunidade do *Whatsapp*, por exemplo, produz uma corrente de corpos virtualizados em comunidade que criam, curtem e compartilham narrativas, mesmo sem confirmar a veracidade

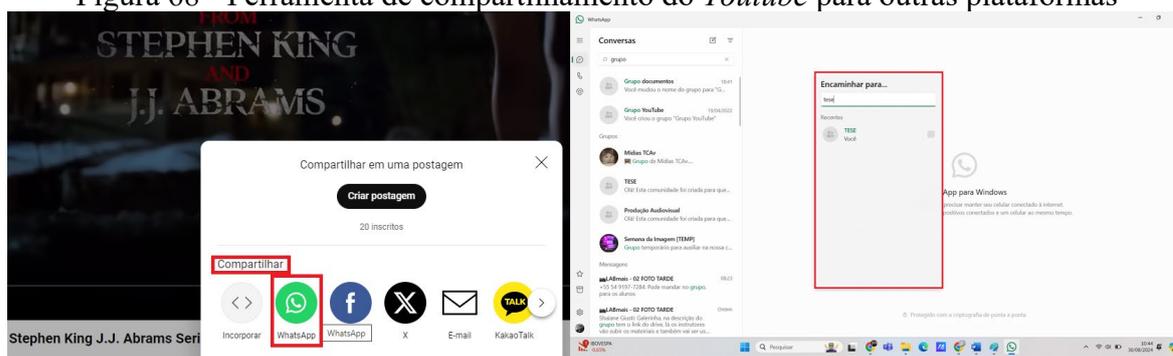
⁶¹ O grupo de trabalho tem prazo de 90 dias para concluir os trabalhos e é composto por 20 parlamentares: Ana Paula Leão (PP-MG), Fausto Pinato (PP-SP), Júlio Lopes (PP-RJ), Eli Borges (PL-TO), Gustavo Gayer (PL-GO), Filipe Barros (PL-PR), Glaustin da Fokus (Podemos-GO), Maurício Marcon (Podemos-RS), Jilmar Tatto (PT-SP), Orlando Silva (PCdoB-SP), Simone Marquette (MDB-SP), Márcio Marinho (Republicanos-BA), Afonso Motta (PDT-RS), Delegada Katarina (PSD-SE), Aureo Ribeiro (Solidariedade-RJ), Lídice da Mata (PSB-BA), Rodrigo Valadares (União-SE), Marcel Van Hattem (Novo-RS), Pedro Aihara (PRD-MG), Erika Hilton (Psol-SP). Fonte: Agência Câmara de Notícias (2024). Disponível em <https://www.camara.leg.br/noticias/1069265-lira-cria-grupo-de-trabalho-para-analise-de-projeto-que-trata-das-redes-sociais/> Acesso em agosto de 2024.

⁶² Até o fechamento desta tese, não havia atualização da situação ou relatório do GT no site da Câmara dos Deputados.

da informação. Na maioria das vezes, é difícil saber de onde partiu a narrativa, pois as plataformas permitem o compartilhamento de vídeos e imagens entre si, criando um elo entre as suas janelas e as janelas de seus usuários, multiplicando de forma anacrônica a origem da notícia.

Pelo *Youtube*, é possível criar e compartilhar narrativas com contatos, grupos ou comunidades, enviando o *link* da plataforma pelo *Whatsapp*, por exemplo, complementando com um texto criado pelo próprio usuário que pode subverter os sentidos do título original do vídeo. Ou seja, como vemos na figura 68, é possível compartilhar links de outras plataformas dentro de grupos ou comunidades e, se for a ação do usuário, criar novas narrativas a partir dos seus comentários. Na figura são apresentadas as janelas que conectam diferentes plataformas, até encontrar usuários reunidos em grupos ou comunidades. A plataforma do Youtube tem a ferramenta para compartilhamento com outras plataformas, facilitando a conexão entre as janelas de diferentes usuários. Nesse caso, como vemos, a plataforma permite às ações do usuário enviar vídeos para outros contatos via *Whatsapp*, revelando um dos aspectos identitários que compõem a *eticidade* Sociedade do Tecno compartilhamento, onde o corpo virtualizado entra em simbiose com a técnica.

Figura 68 - Ferramenta de compartilhamento do *Youtube* para outras plataformas



Fonte - Elaborado pela autora com base em Youtube (2024)

É, também, a partir dessas ações que veremos diferentes narrativas de uma mesma notícia, segundo os comentários e ações de usuários das plataformas. O usuário não é o criador do conteúdo das imagens, mas faz parte de seu espalhamento em outros espaços, assim como também é agente responsável pela construção do medo a partir das narrativas corrompidas pela necessidade de poder sobre a sociedade.

5.3.1 Narrativas disruptivas: do medo do comum de Stephen King às monstrosidades contemporâneas

Ainda na fase da qualificação da tese, propus olhar para os espaços das plataformas onde poderia encontrar espalhados traços de *Castle Rock* segundo a memória de Stephen King. Isso delimitaria a busca da série e como ela é reconstruída em meio a outras histórias do autor a partir do que os usuários produzem em plataformas como o Youtube e sites *fandom*. Porém, quanto mais olhava em profundidade as coleções de sentidos encontradas a partir de *Castle Rock*, mais esses sentidos iam se espalhando para a além das imagens da série e seus enquadramentos e evoluindo para relações subjetivas que se dão na comunicação de usuários quando estes utilizam os espaços para expor seus pensamentos a partir de imagens. Como já apresentado anteriormente, abrimos janelas da nossa vida privada e permitimos que outros espiem para dentro de nossas casas por aberturas que virtualizam corpos, assim como passamos a espiar a vida de pessoas que não conhecemos pessoalmente.

A ideia em si estava dada: víamos que tais monstrosidades, denominadas de audiovisualidades monstruosas onde duram e se atualizam as monstrosidades dialéticas de *Castle Rock*, estavam espalhadas em outros espaços, em plataformas e mídias sociais, de acordo com o que o usuário dispunha de ferramentas do local. Inicialmente, como dissemos, olhamos para os espaços onde os usuários atualizavam a série e sua narrativa. Essa foi a principal percepção que tivemos durante a flânerie pelos episódios, ainda sem formar as coleções, mas que nos levou a considerar outros espaços onde a série poderia estar atualizada em suas dialéticas monstruosas. Naquele momento, aspectos de monstrosidade ficaram evidentes nos vídeos sobre a série encontrados na plataforma do Youtube, ainda na etapa da pesquisa sobre *Castle Rock*, na busca pelo *corpus* da pesquisa. Nesses vídeos, usuários teorizavam sobre quem seria o personagem Kid, motivados pela premissa de que a cidade de *Castle Rock* atualiza monstrosidades em cada cidadão.

Isso faz com que atualizações das monstrosidades em outras materialidades ocorram a partir das práticas de usuários, que produzem teorias sobre a narrativa seriada, promovendo o compartilhamento tecnocultural das monstrosidades da série. Nesse sentido, voltei a alguns *links* encontrados a partir do que é a série *Castle Rock* no universo de King, no Google, apresentados no início da tese, como forma de entender as narrativas do autor como ícones do terror audiovisual contemporâneo.

Figura 69 – Banco de dados do google sobre Castle Rock e Stephen King

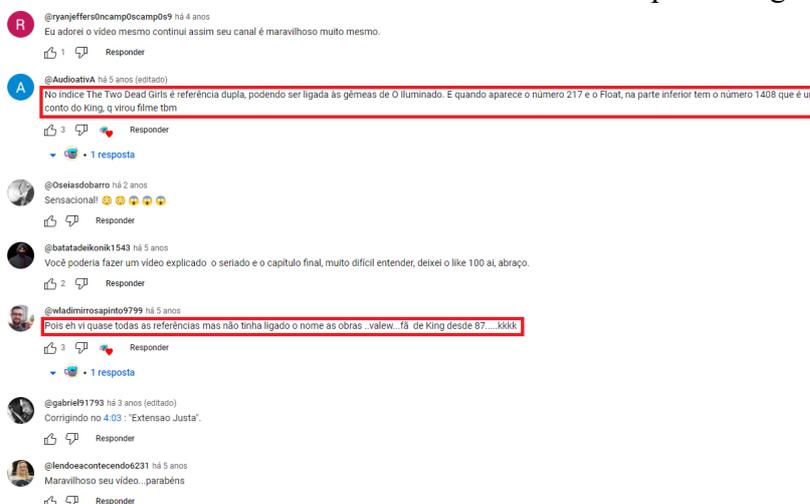


Fonte: Google

No primeiro *link*, “Castle Rock | As principais referências da série aos livros de ...”⁶³, do site [omelete.com.br](https://www.omelete.com.br), encontramos várias referências do livro na série, lembradas pelo autor da matéria, Henrique Haddefinir, e organizadas a partir das suas impressões acerca das imagens e personagens que aparecem nela.

Mais abaixo, dentro do formato vídeos, podemos acessar um dos vídeos onde é explicada todas as narrativas de King encontradas na vinheta, os *easter eggs*. Nela, o apresentador Fernando, do canal Lidos e Curtidos do Youtube⁶⁴, analisa cada imagem da vinheta e todas as relações que existem entre elas e os livros de King. Como resultado, encontramos comentários sobre o conteúdo feito por seguidores da conta, fãs da série e de King.

Figura 70 – Comentários sobre o vídeo feito por usuário da plataforma Youtube sobre referências da série *Castle Rock* e livros de Stephen King



Fonte: Elaborado pela autora com base em Youtube (2024)

⁶³ Disponível em <https://www.omelete.com.br/stephen-king/castle-rock-as-principais-referencias-da-serie-aos-livros-de-stephen-king>. Acesso em Julho de 2022.

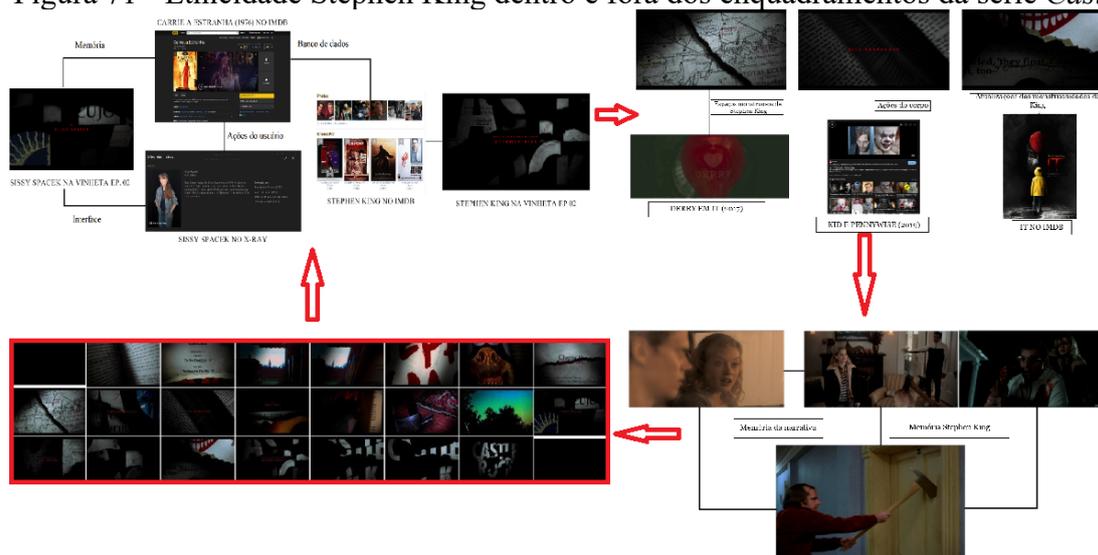
⁶⁴ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=QXT8v2C3ZM4>. Acesso em abril de 2024

Prática comum nas plataformas e mídias sociais, o Youtube permite a postagem de comentários de outros usuários sobre o material produzido, se assim o proprietário do canal permitir. Como vimos anteriormente, a caixa de comentários é um dos aspectos emoldurados da imagem, constituindo territórios de significação não só da plataforma, mas das mídias sociais. São os comentários que virtualizam corpos e identificam usuários desses espaços que criam novas narrativas e revelam as relações simbióticas entre o corpo e a técnica.

Dois desses comentários, demarcados em vermelho na figura 70, destacam a presença e a interação de usuários que reforçam o vídeo, complementando a narrativa do vídeo e da série. As práticas de usuários na reconstrução da narrativa consequentemente a atualiza de diversas formas, fora dos enquadramentos da série. Como vimos, são as operações e circulação de imagens promovidas por usuários, fãs e sites especializados que fazem durar os sentidos identitários das monstruosidades de *Castle Rock*, circulando-os em diferentes materialidades. Da mesma forma, vemos que a série se vale disso na construção da sua narrativa, complementando na vinheta a construção das monstruosidades a pare um vasto conjunto de elementos visuais que funcionam como pistas que fazem referência ao autor Stephen King. Por isso, a *ethicidade* Stephen King é vista como identitária da série, revelando personagens monstruosos durante os episódios a partir da memória, indicando a cidade e a série *Castle Rock* como um construto audiovisual do medo, que nos leva para fora dos enquadramentos dos episódios, entre plataformas.

É possível ver nos esquemas apresentados no capítulo 4 que a vinheta nos leva aos conceitos de memória (do usuário, da narrativa e da mídia), mas só acessada pelo corpo virtualizado do usuário que recria as narrativas a partir das interfaces e banco de dados, complementando, como um agenciador de sentidos, as imagens apresentadas na vinheta. Por isso, vamos e voltamos à série, que nos provoca sair dos seus enquadramentos e nos conectar com a *ethicidade* Stephen King, complementando a narrativa da série com imagens do passado e do presente, que coalescem na vinheta.

Figura 71 - Ethicidade Stephen King dentro e fora dos enquadramentos da série *Castle Rock*



Fonte - Elaborado pela autora (2024)

Quando olhamos para estes elementos encontrados a partir da série, entendemos os sentidos da *ethicidade* discutida aqui que entrelaça o poder e a política, evidenciados em uma sociedade do tecnocompartilhamento. É a partir de corpos virtualizados que há abertura para circular e fazer durar qualidades monstruosas que são, a nosso ver, dialéticas à construção do medo que Stephen King traz em suas narrativas disruptivas do cotidiano e, em consequência, relativa às qualidades monstruosas da série em uma relação direta com ela, assim como os sentidos dialéticos das imagens de forma subjetiva na memória, ações e ferramentas das plataformas. Portanto, esta proposta complementa as *ethicidades* anteriores, onde percebemos aspectos monstruosos identitários das sociedades do tecnocompartilhamento, onde o uso das plataformas e mídias sociais promove o compartilhamento de audiovisualidades monstruosas contemporâneas que revelam um trâmite entre poder e política.

Portanto, observando a plataforma do Youtube, vamos além do compartilhamento da narrativa da série e comentários sobre ela, avançando para a forma que os usuários utilizam o espaço a partir das ferramentas e ações que os determinam como agentes produtores de narrativas dentro da plataforma, e que reflete sobre a política, poder e sociedade.

Assim como a narrativa da série *Castle Rock* é reconstruída a partir de vídeos e comentários no Youtube, outras materialidades audiovisuais também são apropriadas, compartilhadas e atribuídas às opiniões dos usuários na plataforma, reconstruindo a sua narrativa. Dessa forma, olhamos para esta plataforma de vídeo e suas possibilidades de construção de narrativas pelas ações dos usuários, observando aspectos que nos falem sobre as relações que se formam entre eles em uma perspectiva tecnocultural do compartilhamento de

narrativas monstruosas, assim como o legado que as monstruosidades impactam na política das plataformas e mídias sociais e em consequência, na política da sociedade.

Assim como o autor Stephen King produz medo no leitor quando as suas narrativas são relativas ao medo de coisas comuns, vemos que as narrativas criadas por usuários a partir dos compartilhamentos são de fato acionadoras de um imaginário coletivo, pois elas se relacionam com fatos recentes ou que são constantemente atribuídas nos meios como causadoras de algum medo comum da sociedade - como vimos na década de 50, na forma como a mídia aumentava o medo da invasão comunista na comunidade americana a partir das propagandas e filmes.

Como veremos, este aspecto monstruoso estará ligado à expressão *fake news*, uma expressão comum de nosso tempo, e que diz respeito às monstruosidades contemporâneas relacionadas aos usuários de plataformas e mídias sociais que passam a divulgar informações consideradas falsas, repercutidas como parte de uma cultura do tecnocompartilhamento, que alimenta o imaginário nas redes online. Dentre tantas notícias falsas, olhamos para as que invadiram a rede online no contexto histórico-social e tecnocultural do ano de 2020, marcadas pela história da saúde mundial que contou com quase 15 milhões de mortes no mundo causadas pela pandemia da Covid-19.

No artigo “Entre o documento e a ficção: a construção do medo ficcional em fragmentos visuais”⁶⁵ busquei refletir sobre as linguagens do cinema utilizadas na construção do medo em vídeos compartilhados em mídias digitais. Na ocasião do referido texto, refleti sobre um vídeo que foi compartilhado no início da pandemia no Brasil, como registro da morte de uma pessoa no Hospital da Santa Casa de Curitiba. O vídeo em questão mostra o registro de duas pessoas vestidas com trajes especiais de proteção contra doenças, carregando uma maca com uma bolsa preta em cima. Associei esta imagem com cenas de filmes sobre doenças epidemiológicas, analisando como as lógicas estruturais do cinema buscam no imaginário social o medo relacionado às histórias de ficção análogas com o contexto histórico mundial. Neste sentido, o artigo investiga a construção de narrativas ficcionais apresentadas em notícias falsas e como o cinema contribui para a construção do medo que se espalha nas plataformas e mídias sociais de forma relativa a estas notícias.

Como este artigo fez parte do desenvolvimento conceitual desta tese, pois apresenta as ações dos usuários como parte da construção do medo em narrativas compartilhadas na plataforma do *Youtube*, resolvi voltar a ele buscando aspectos que ainda não tinham sido

⁶⁵ Disponível em <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/320/626> Acesso em abril de 2024

considerados ao longo da elaboração da tese e que fazem parte da nossa proposta sobre as monstrosidades contemporâneas tecnocompartilhadas. Da mesma forma, relacionamos a construção do medo nas narrativas criadas pelos usuários ao que Stephen King vê como uma forma de contar histórias de terror.

Assim, observamos que, quanto mais notícias sobre o momento histórico circulavam em imagens e notícias, mais as ações de apropriações, usos e compartilhamentos envolvendo este vídeo apresentava potencialidade de análise. As narrativas sobre ele, que partem do *Whatsapp* para a plataforma do *Youtube*, seguiram alimentando imaginários sobre a situação da pandemia, relacionando fragmentos audiovisuais com a realidade do ano de 2020. Isso se deu a partir da circulação e operações dos usuários sobre seu conteúdo, que recontaram a sua história, inclusive depois dela ter sido considerada falsa.

O vídeo foi compartilhado no início da crise sanitária causada pelo Covid-19 no Brasil, em março de 2020, apontado na época como um registro documental da morte de uma pessoa no Hospital da Santa Casa em Curitiba e logo após considerado como *fake news* pela própria instituição hospitalar. O que nos interessa é a forma que ele foi desmentido e que, ainda assim, continuou a ser considerado como verídico. Ele deu o pontapé inicial às observações acerca do que acontece na plataforma, o que são *fake news* e como elas se tornam narrativas monstrosas. O vídeo assume a forma de uma audiovisualidade monstruosa onde se percebem ações dos usuários dados seus corpos virtuais que atribuem a narrativa do vídeo à memória da imagem, que ativa outras imagens subvertendo os sentidos que a palavra *fake news* deveria exercer sobre o discernimento entre o que é verdadeiro e falso por parte do usuário.

A expressão *fake news* advém do âmbito jornalístico e entra para o político em 2016 – quando notícias falsas foram utilizadas durante campanhas políticas (GALHARDI CP *et al.* 2020) – e hoje se tornam um alerta sobre a disseminação de informações que não correspondem à verdade dos acontecimentos. Sendo a expressão *fake news* utilizada para informar que determinada notícia foi produzida e compartilhada com a intenção de desinformar ou mesmo manipular a opinião pública, sendo falsa, consideramos o uso da expressão *fake news* como um dos aspectos que caracterizam o eixo da *ethicidade* que revela uma sociedade do tecnocompartilhamento que incide sobre questões políticas e de poder que estão sob a superfície das materialidades que circulam em rede, propondo revelar as monstrosidades a partir de narrativas disruptivas que causam medo.

Ao mesmo tempo que percebemos sobre o quanto somos acometidos por imagens técnicas que povoam as mídias digitais e o quanto delas somos responsáveis – o quanto elas alimentam e são alimentadas pelos contextos socioculturais da época - olhamos para a

construção do medo em narrativas contemporâneas segundo técnicas e estéticas audiovisuais, dentro de uma perspectiva tecnocultural, observando o medo como um produto de controle político dentro de nossa sociedade. Nesse caso, quando o construto do medo é proposto em lógicas narrativas apropriadas e compartilhadas em vídeos nas plataformas digitais, a monstruosidade atualizada nela passa a durar a partir do meio onde está sendo exposto e segundo os usos possíveis do espaço. Dessa forma, pensando na questão da duração do medo nos meios digitais, a imagem técnica do vídeo em questão pode acionar outras imagens técnicas a partir de sua circulação nos meios onde o construto do medo atualiza-se em outros formatos.

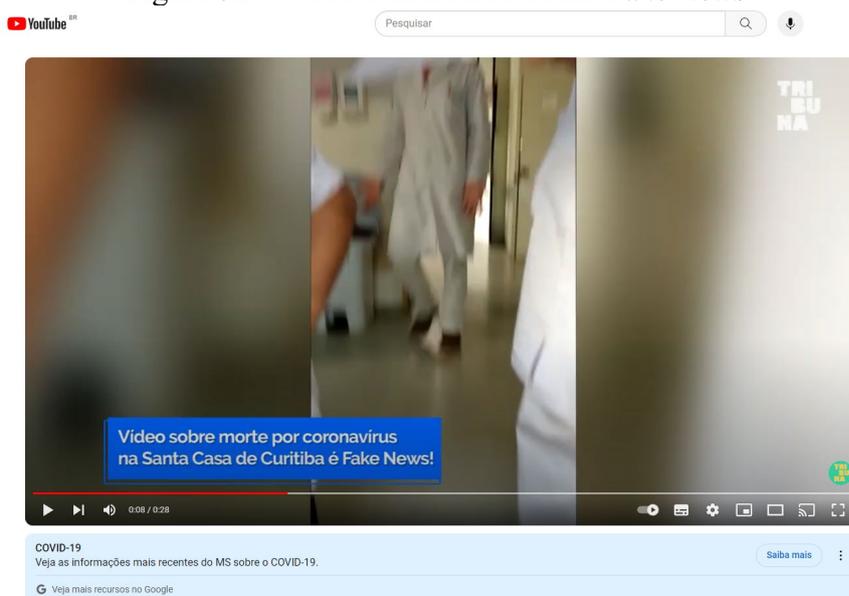
Partindo das lógicas de um ambiente midiático que permite uma dinâmica onde um vídeo possa circular, consideramos um meio onde outras imagens técnicas circulam e onde usuários desse meio fazem parte do processo de construção de narrativas disruptivas. Assim, tensionamos o vídeo proposto a partir das ferramentas e das possibilidades de circulação, dos usos e das imagens lembrança acionadas pelos comentários e títulos do vídeo dentro deste ambiente – plataforma e imagens técnicas na *internet* como uma simbiose entre corpo e interface.

O vídeo analisado nesta proposta foi compartilhado no início da crise sanitária causada pelo Covid-19 no Brasil, em março de 2020, apontado na época como um registro documental da morte de uma pessoa no Hospital da Santa Casa em Curitiba. O primeiro contato com a notícia foi a partir de uma nota⁶⁶ emitida pelo hospital da Santa Casa informando sobre o ocorrido. A informação que constava na nota era de que as imagens que circularam sobre o suposto caso de morte pelo vírus eram falsas. Em um segundo momento da pesquisa, na busca pelas imagens do vídeo, encontramos o vídeo no site da Tribuna do Paraná⁶⁷, já desmentido e considerado como *fake news*, como vemos na figura 72. Como o vídeo foi compartilhado pelo *whatsapp*, a análise que faremos será a partir da sua presença no no site da Tribuna, junto ao seu canal no Youtube⁶⁸.

⁶⁶ A nota foi emitida pelo hospital no dia 18 de março de 2020. Disponível em <http://santacasacuritiba.com.br/noticias/informacao-de-obito-por-coronavirus-na-santa-ccasa-de-curitiba-e-falsa/> Acesso em abril de 2021

⁶⁷ Disponível em <https://www.tribunapr.com.br/noticias/curitiba-regiao/e-fake-news-video-sobre-morte-por-coronavirus-na-santa-casa-de-curitiba/> Acesso em outubro de 2020

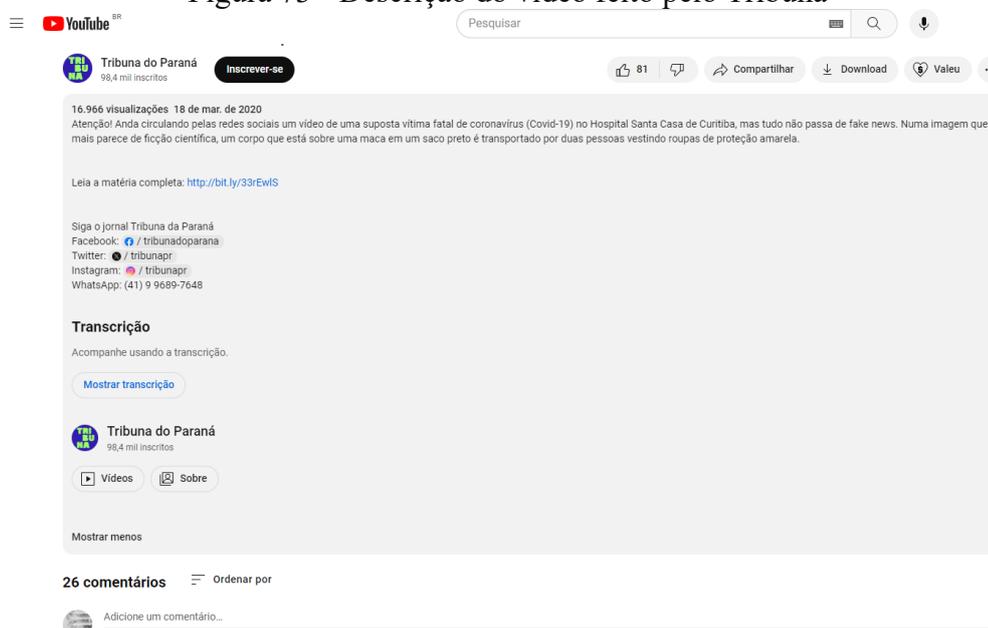
⁶⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=MC0F5ujOBbQ> Acesso em Dezembro de 2020

Figura 72 - Vídeo considerado como *Fake News*

Fonte – Youtube (2024)

Se olharmos na descrição do vídeo (Fig. 73), veremos que é explicado em texto a situação, assim como indicado outros locais onde a notícia pode ser consultada e verificada a sua falsidade. Os usos que falamos nesta tese, são relativos ao que o usuário faz na plataforma - ele pode consultar os locais e comprovar a falsidade do vídeo ou pode acreditar no conteúdo do vídeo no próprio canal da Tribuna do Youtube, que não traz outra imagem a não ser o vídeo que remete à doença e morte.

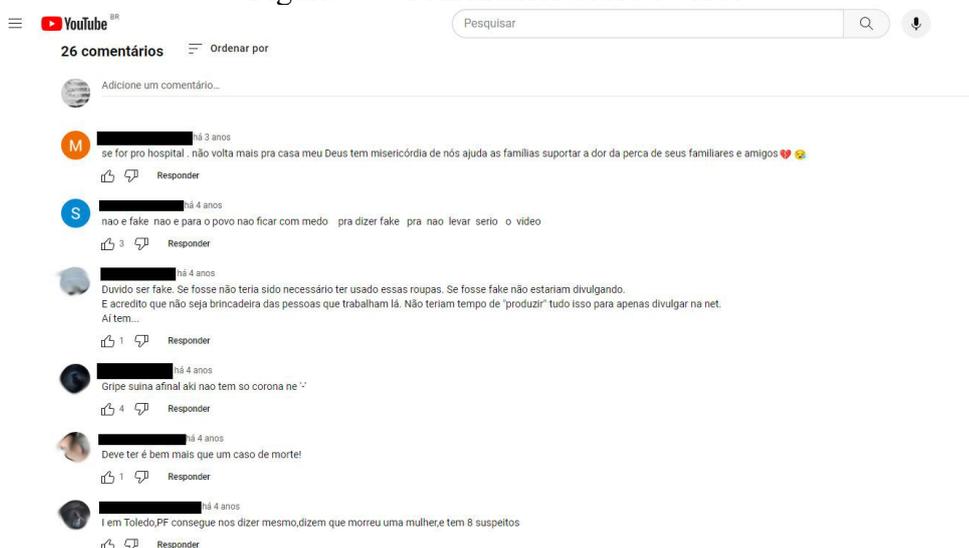
Figura 73 - Descrição do vídeo feito pelo Tribuna



Fonte - Youtube (2024)

Verificamos isso nos comentários feitos pelos usuários da plataforma, questionando sobre o vídeo ser falso ou não (Fig 74). Ou seja, mesmo com a afirmação da Tribuna no título sobre a notícia ser falsa (*fake news*) e do hospital afirmar que o vídeo não foi feito em sua propriedade, alguns usuários do canal ainda questionavam a falsidade do vídeo.

Figura 74 - Comentários sobre o vídeo



Fonte - Youtube (2024)

No terceiro comentário (Fig. 74) o usuário comprova que não leu a notícia nos locais indicados na descrição do vídeo, pois ainda afirma que não seria brincadeira das pessoas que trabalham lá. “Não teriam tempo de ‘produzir’ tudo isso para apenas divulgar na net. Aí tem...”, sendo que o próprio Hospital da Santa Casa desmente o conteúdo do vídeo.

Observamos que isso pode ocorrer por dois motivos: primeiro, os usuários do Youtube não verificaram a notícia no site da Tribuna, sendo levados somente pelo conteúdo do vídeo que apresenta imagens relativas à morte e doença, caracterizando e o relacionando com o momento vivido no Brasil no período da pandemia; segundo, o título do vídeo “É FAKE NEWS vídeo sobre morte por coronavírus na Santa Casa de Curitiba” representa um dos “lados” da notícia, ou seja, é desmentido pelo Tribuna, mas em quem o usuário vai acreditar?

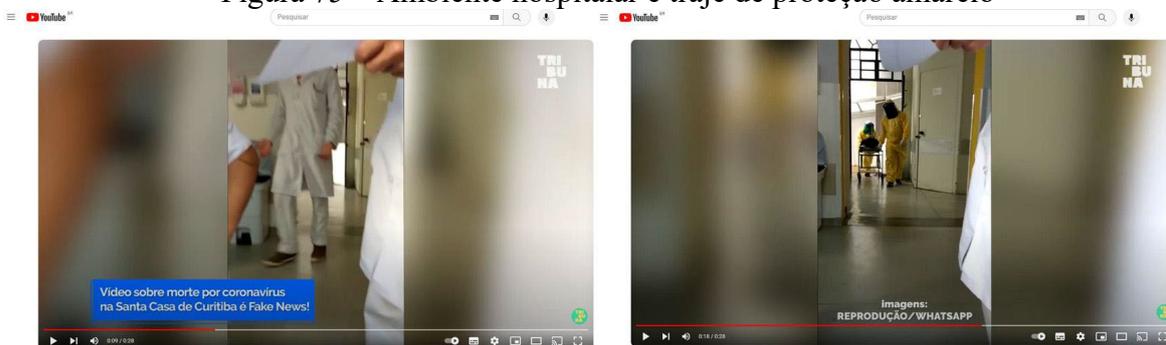
A partir deste fato notamos duas reações possíveis descritas por Cerf (2017, p. 9) ante notícias falsas na *internet*: da Tribuna, que checkou os fatos, e a partir da nota da Santa Casa, que afirmou que o vídeo é falso na intenção de informar o público; e os comentários de usuários do canal no Youtube que, diante do vídeo já desmentido pela Tribuna, rejeitaram a informação dada pelo jornal por ser contrária às suas visões de mundo.

Em uma pesquisa feita sobre a detecção de *fake news*⁶⁹ envolvendo 83 usuários das mídias sociais, foi constatado que mesmo com o aviso de *fake news* em determinadas notícias, a crença sobre a veracidade da notícia não sofreu alteração nos usuários. Ao contrário, havia aumento cognitivo nos usuários quando a notícia estava alinhada com as suas opiniões, o que demonstrou propensão na crença sobre a notícia. Já as notícias que desafiavam a opinião desses usuários estavam menos propensas a serem acreditadas (MORAVEC *et al*, 2019).

O fato do público acreditar que algo considerado falso possa ser verdadeiro reside na estrutura da mensagem, ou seja, a relação entre o que é falso e o que é verdadeiro na notícia implica na construção da *fake news* (SAVERI, 2018). Para o autor, em um diálogo entre um antropólogo e um entrevistado, por exemplo, uma declaração falsa pode ser vista como forma de fortalecer um relacionamento e não uma forma de ameaçá-lo. Dito isto, podemos supor que o vídeo em questão tenha sido feito com a intenção de alertar sobre os perigos de contágio e morte nos casos de Covid-19 no Brasil, mas não deixa de ser uma informação falsa quando reporta a situação a um lugar - o hospital - onde não aconteceu a morte. Nesse caso, com base em Saveri, observamos que, para compreender como a narrativa do vídeo construiu o medo disseminando desinformação sobre a situação pandêmica no Brasil, em 2020, devemos refletir sobre a forma específica como ela foi estruturada.

Assim, antes observamos no vídeo as suas imagens técnicas e como elas se relacionam com a construção do medo em plataformas digitais.

Figura 75 – Ambiente hospitalar e traje de proteção amarelo



Fonte – Youtube (2024)

Percebemos na figura 75 a legitimação visual do ambiente de um hospital a partir do primeiro enquadramento: há pessoas com jalecos brancos. Já o registro visual de morte por algo contagioso devido ao traje de proteção amarelo acontece no segundo enquadramento. Temos, nesse caso, uma narrativa que pode ter sido criada por alguém para espalhar o medo via grupos

⁶⁹ Ver pesquisa em Fake News on Social Media: People believe what they want believe when it makes no sense at all, 2019. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/328798002>. Acesso em maio de 2024.

do *Whatsapp*, como vemos na legenda que informa a origem do vídeo, logo abaixo do segundo enquadramento - “REPRODUÇÃO/WHATSAPP”.

A narrativa, que relembra filmes de ficção científica - vide descrição do vídeo - onde uma doença contagiosa acomete populações e causa mortes, oculta as suas marcas técnicas buscando relações com as experiências do real, formando, assim como o cinema, um “espetáculo que gera no espectador a ilusão de que ele está diante dos próprios fatos e acontecimentos representados” (PARENTE, 2007, p.5). O vídeo em questão demonstra a mesma intenção em um registro factual dentro de um contexto maior - o início da pandemia por Covid-19 - onde já se conhece a narrativa de mortes e que propõe a aproximação do público aos acontecimentos em seu território, ameaçando sua segurança. Dessa forma, se dá a construção do medo pela narrativa segundo dois aspectos: o enquadramento utilizado e as operações dos usuários nas plataformas, que juntos dão a ver as audiovisualidades monstruosas tecnocompartilhadas.

Ao observar os elementos da composição do vídeo, o medo é construído a partir da busca no imaginário por imagens técnicas que apresentam um contexto parecido – sai do enquadramento do vídeo para outras imagens acionadas no imaginário/lembança⁷⁰. Filmes como *Epidemia* (1995) ou mais recentes como *Contágio* (2011) (Fig. 76), trazem referências visuais semelhantes ao ocorrido no período do Covid-19 e ao vídeo em questão. Nesses filmes a narrativa apresenta vírus que se espalham por contato e atingem um grande número de pessoas causando mortes.

Figura 76 - Trajes especiais em *Epidemia* (1995) e *Contágio* (2011)



Fonte - Montagem da autora

O construto do medo nesses dois filmes se dá a partir da narrativa de cada um, que pode ser percebida a partir de suas linguagens, cada qual com suas técnicas próprias, mas que já se

⁷⁰ Formulação feita a partir da fala da professora Sonia Montão durante sua exposição sobre as narrativas do medo no Seminário Desinformação e Pandemia ocorrido no dia 08 de outubro de 2020, na UNISINOS.

tornam imagens técnicas do imaginário/lembança em diferentes períodos anteriores à 2020. Essa relação entre ficção e realidade fica evidente pois a roupa de proteção contra doenças apresentada no vídeo é apontada pelos usuários como um aspecto da veracidade diante do acontecimento, como vemos no terceiro comentário: “Duvido ser fake. Se fosse não teria sido necessário ter usado essas roupas”. Dessa forma, são os elementos do contexto do vídeo que acionam outros que já foram vistos pelos usuários, fazendo com que se acredite ainda mais na narrativa do vídeo e não na informação de *fake news* da Tribuna - o espaço de um hospital ao apresentar personagens de jalecos brancos, além dos trajes especiais amarelos, buscaria na experiência já vivida em outras narrativas as aproximações com o real e o ficcional, segundo a narrativa da morte também proposta no vídeo produzida por usuários. Tal qual *Castle Rock* que assume a *ethicidade* Stephen King em sua narrativa do medo a partir dos personagens monstruosos, são os personagens do vídeo que constroem o espaço monstruoso a partir das relações que se fazem fora dos enquadramentos do vídeo, a partir da memória das imagens e do usuário que as aciona em seus comentários. E é observando os comentários dos usuários no canal da Tribuna no Youtube, que percebemos uma circulação da notícia dentro da plataforma que faz durar as monstruosidades dialéticas de *Castle Rock*.

Falamos sobre as imagens e a memória em relação aos usuários, mas devemos lembrar que há a proposta monstruosa na construção do medo, construído e compartilhado por uma ou mais pessoas nas plataformas digitais, que torna a narrativa disruptiva das situações cotidianas, mas que se relaciona com um período do contexto histórico onde o medo tomou conta do imaginário coletivo. Assim, ao lermos a palavra *fake news*, relacionamos a materialidade do vídeo com uma *ethicidade* característica da nossa contemporaneidade que abre caminho para o tecnocompartilhamento das audiovisualidades monstruosas que duram e se atualizam entre as imagens e o espaço onde está sendo apresentado. Não olhamos para o vídeo como um objeto isolado, mas para o arredor, a plataforma onde está proposto, assim como as narrativas que partem dele.

Quando há dúvidas acerca do vídeo ser realmente falso, apesar dos avisos sobre *fake news*, há possibilidade dele circular como uma monstruosidade a partir dos comentários e compartilhamentos entre as plataformas. Aqui não buscamos a origem da imagem, mas a atualização das monstruosidades a partir das narrativas *fake news*, percebidas em imagens técnicas que são produzidas, apropriadas e compartilhadas - operações dos usuários nos meios - acionando outras imagens-lembranças, inclusive de filmes. Ou seja, a imagem não reproduz o passado em um sentido da história - passado e presente - mas é vista como a imagem da memória de forma anacrônica, sempre em duração (DIDI-HUBERMAN, 1998). O

compartilhamento pelos meios digitais como o *Whatsapp* promove ainda mais a repercussão do vídeo: sem a espera pelas instituições e autoridades que comprovem o assunto, o vídeo passa de um espectador comum para outro formando assim uma plataforma familiar, visto a forma escolhida para o seu compartilhamento. O vídeo não é uma monstruosidade só pelas imagens, mas se transforma em uma narrativa que corrompe o contexto histórico pelo conjunto de ações que se dão entre corpos e plataformas - noção de comunidade, vínculo e crença no grupo que pertence no *Whatsapp* - ao corpo virtualizado do usuário que compartilha o vídeo fora do grupo ou comunidade a que pertence, além de produzir comentários que levam à subversão da narrativa do vídeo em outras narrativas que se juntam às imagens técnicas. Ele constitui uma imagem dialética, crítica, que problematiza o seu construto segundo imagens várias, contextos diversos, que não podem ser vistos por momentos e sim como duração, visto que acionam imagens lembranças nesse cenário tecnocultural. A partir do pensamento dialético “nas quais coalescem imagens e imagens pensamento de todos os tempos” (KILPP, MONTAÑO, 2015, p. 13), a imagem é vista como a imagem da memória produzida a partir de uma situação anacrônica - como um presente remanescente, que relaciona passado, presente e futuro. O ambiente onde ele foi compartilhado permite manter essas relações próximas entre imaginário e imagens técnicas e outras imagens compartilhadas nos meios, formando uma rede de informações entre verdadeiras e falsas, técnicas e do imaginário nessa construção do medo audiovisual a partir do tecnocompartilhamento.

Para Saveri (2018), ao ser dada voz à notícia, ela se repete e se torna verdadeira entre os mais crentes. Se torna comum e próxima. A identidade do criador do vídeo é apagada e se torna semelhante à do público. Nesse caso, percebemos uma montagem entre o vídeo e a sua distribuição, onde há uma narrativa e onde o medo como um aspecto monstruoso das *fake news* continua durando. Percebemos isso pelo fato da montagem não estar relacionada com a da narrativa visual do vídeo, mas principalmente pela forma em que ele foi compartilhado nas plataformas de comunicação, os comentários e o gradativo espalhamento pelo *Whatsapp*, quando em meio ao contexto de mortes noticiadas por outros países, nos deparamos visualmente com este registro, podendo relacioná-lo à outras imagens técnicas dentro de outras plataformas digitais ou na mesma plataforma, segundo outros vídeos divulgados e compartilhados.

O enquadramento do vídeo também já informa o tipo de suporte técnico, visto que vídeos feitos com a câmera do celular podem ser caracterizados pelo enquadramento vertical. Isso reforça a identidade da produção que se assemelha aos vídeos mais comuns encontrados nas plataformas- os vídeos amadores. Como dito anteriormente, ao familiarizar o público com

este tipo de referência visual a crença é compartilhada não porque é falsa ou verdadeira, mas porque é co-construída entre o mensageiro e seus destinatários.

Se falamos sobre as possibilidades de criação, apropriação e compartilhamento de imagens pelo usuário, falamos também sobre as necessidades de regulação das redes de comunicação. A plataforma fornece as ferramentas para que o usuário expresse suas opiniões, mediante regras que podem ou não serem seguidas - depende de quem faz estas regras e por quais motivos elas são feitas dessa forma.

Vimos no caso do *X*, que o dono Elon Musk acredita estar defendendo a liberdade de expressão enquanto usuários utilizam a mídia social para espalhar imagens violentas e incentivadoras de assassinatos em escolas. Tanto a plataforma é permissível, quanto o usuário aprende como burlar as regras de uso, criando espaços do medo. Com casos cada vez mais comuns, a expressão *fake news* está relacionada à política e às milícias digitais, que se utilizam de informações falsas para difamar governos e se manter no poder. Por isso a regulação das redes passa a ser uma ameaça a quem produz e compartilha notícias falsas.

Autores das *fake news* estão cada vez mais invisíveis em meio a tantas plataformas e janelas que criam vínculos comunitários e criam crises identitárias nas mídias sociais. Seus olhares monstruosos, que virtualizam o corpo em ações monstruosas, se escondem em meio as materialidades compartilhadas, curtidas e comentadas - entre as ferramentas e seus corpos. O ficcional e o real se fundem em imagens técnicas que se espalham em meio ao caos e a crise. O monstro e suas monstruosidades contemporâneas não dependem mais de um autor, como Stephen King, mas de vários autores que, mesmo sem saber, são parte de uma rede de comunicação onde as monstruosidades latentes estão entre as interfaces e corpos.

A *ethicidade* que identifica monstruosidades em uma sociedade do tecnocompartilhamento a partir de narrativas disruptivas é um dos aspectos dialéticos das monstruosidades da série *Castle Rock*. Sendo ela uma característica das plataformas e mídias sociais, ela também é hegemônica em monstros de outros tempos, cada qual atualizado em diferentes filmes e seus contextos históricos. Vemos que as monstruosidades da série nos levam para fora de seus enquadramentos, para o autor de seus personagens, King, e para nosso contexto tecnocultural contemporâneo, onde é possível perceber relações da forma como o monstro passa a ser visto por suas qualidades monstruosas, construído na série, e atualizado de uma forma subjetiva nos espaços do meio digital, especificamente nas mídias sociais por meio das ações do corpo virtualizadas nas plataformas, uso de novas identidades livres de julgamentos e na circulação dessas materialidades que percebemos ser audiovisuais monstruosas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao ponto de retorno ao processo de construção da tese, olhando para ela como uma pesquisa que permanece durando e que pode se atualizar de diversas formas em outros textos, inclusive em novas perspectivas.

Considerar o que foi escrito não é tarefa fácil, tendo em vista o processo de transformação da pesquisa ao longo de todo o percurso. Iniciei o doutorado com um projeto em que propunha analisar séries contemporâneas, visando produzir uma abordagem sobre o conceito de monstro e sua relação com o contexto social que levasse em consideração a relação entre espectador e as imagens. Naquela proposta, pensava, também, na quantidade de produtos audiovisuais de horror - filmes e séries - que estavam sendo produzidos naquele período, a maioria apresentando uma mesma ideia de monstro, de forma comum, estafante e repetitiva. Por isso, buscava encontrar produções que tratassem de modo mais aprofundado a figura do monstro na narrativa, relacionando sua presença aos aspectos do nosso contexto social, tal como, por exemplo, em obras como *Frankenstein* e *Nosferatu*, que construíram suas monstruosidades em vinculação aos imaginários sociais e a questões sociais da época.

Assim, considerava analisar a série *Stranger Things* (2016), onde, longe da questão da nostalgia, o monstro poderia revelar aspectos sociais relacionados ao tratamento de crianças e adolescentes pelos adultos, saindo de um aspecto micro (a série) para um macro (a sociedade), onde eu poderia reconhecer essa relação em outros filmes, que definiriam o *corpus* da pesquisa.

Porém, ao longo do tempo, meu projeto foi se reestruturando a partir de teorias e metodologias da linha de pesquisa de Mídias e Processos Audiovisuais, em que percebi que o caminho seria diferente daquele que estava projetado em meados de 2020. Ao entrar nesta linha de pesquisa, passei a olhar de forma diferente o papel do espectador diante da matéria audiovisual, compreendendo que as relações entre o filme e o espectador não ocorrem do ponto de vista de um dos lados, mas, entre eles.

Passei a compreender que os conceitos de audiovisualidades e tecnocultura faziam parte do meu projeto, mesmo que ainda não estivessem propostos nele. Entendi que o que eu perseguia em minha pesquisa era encontrar uma qualidade audiovisual do monstro, a sua monstruosidade atualizada em materialidades que não pertencem propriamente à série escolhida, *Castle Rock*, mas em materialidades que revelavam aquilo que se desvela fora dos enquadramentos da série.

Da mesma forma que nos anos 50 a imprensa e o cinema norte-americanos divulgaram notícias sobre a presença comunista nas comunidades locais, relembro meu contato inicial com

as minisséries de Stephen King, como *IT*, *A Dança da Morte* e *O Iluminado*, e como essas experiências moldaram minha compreensão sobre as monstruosidades audiovisuais, percebendo que as audiovisualidades monstruosas acontecem para além dos enquadramentos de filmes e séries. Assim, quando propus analisar a série *Castle Rock*, percebi como as monstruosidades audiovisuais se atualizam em materialidades digitais, transcendendo a narrativa original. Portanto, olhei para a série como *corpus*, mas também percebi que suas imagens continham sentidos dialéticos do monstro em outras materialidades, que seriam observadas mais adiante nas plataformas digitais. Definida então a questão norteadora entre o virtual e o atual - *como as monstruosidades da série Castle Rock são atualizadas nas plataformas e mídias sociais* – e tendo como objetivo geral da pesquisa compreender a atualização da qualidade de monstro da série *Castle Rock* a partir da memória da mídia, dos usuários e do uso das plataformas de comunicação, considerei olhar para a série e as monstruosidades em sua narrativa, e a me deixar levar pelos aspectos que qualificavam o monstro nela, dialéticos às monstruosidades atualizadas em outros espaços do meio digital.

Durante o processo investigativo, conceitos de plataforma e mídias sociais foram sendo desvelados durante os quatro anos de pesquisa. Não imaginava que as mídias sociais entrariam na pesquisa, na verdade, nem mesmo considerava que falaria sobre política, mesmo que o processo de produção e acesso às imagens fosse considerado por como um processo político (BENJAMIN, 2009). Mal sabia eu que o monstro e suas monstruosidades se escondiam em diversas formas de comunicação e que as analogias que foram aparecendo na investigação, que partiram da série, trariam sentidos monstruosos dialéticos em plataformas digitais a partir de suas ferramentas e as ações dos usuários.

Foi, sinceramente, uma descoberta interessante que eu não imaginava que aconteceria dessa forma. Falo principalmente pelo fato de ter realizado todo o doutorado por meio de plataformas de comunicação, visto que entre 2020 e 2021, estivemos acometidos por uma pandemia que nos forçou a ficar em casa, à distância de professores e colegas. Acostumados com o contato presencial, discutir sobre a pesquisa através de telas foi mais desafiador do que imaginava. Porém, foi exatamente naquele momento que comecei a perceber como nos comunicamos por meio de imagens virtuais, entendendo mais sobre o que propunha a minha linha de pesquisa. Passamos a usar as janelas virtuais constantemente e ver nossos corpos virtualizados e atualizados em telas, e, da mesma forma, o uso das plataformas e mídias sociais passaram a modificar a forma de olhar para o mundo, assim como passaram a estar e modificar regras sociais envolvendo novas formas de fazer política no Brasil.

Junto ao contexto social de 2020 a 2022, plataformas digitais entraram de fato como uma das materialidades observadas na tese, mas só foram definidas depois da finalização das coleções dos sentidos de *Castle Rock* - Cidade monstruosa de Stephen King, Olhos de Kid, Janelas monstruosas e Mdo monstro clichê - entendendo que cada uma delas fazia parte dos sentidos monstruosos da série, portanto as qualidades de monstro, suas monstruosidades, foram reunidas nestas coleções. Ao mesmo tempo, passei a olhar para as coleções de forma subjetiva, percebendo, junto ao meu orientador, como elas indicavam os sentidos dialéticos que poderiam ser encontrados em outros espaços, fora dos enquadramentos da série, pensando em nosso contexto social e tecnocultural.

Assim, exploramos as representações monstruosas em plataformas digitais e suas relações com memórias e processos técnicos e culturais, cartografando materialidades em outros espaços, formando inventários que ajudaram a compreender os sentidos dos monstros e as narrativas formadas a partir dessas coleções. Ao combinar as coleções das séries com uma exploração cartográfica das interfaces de plataformas e mídias sociais, percebemos a evolução e a atualização das monstruosidades no contexto audiovisual contemporâneo, relacionando-as ao contexto mais amplo da tecnocultura e da comunicação.

A ideia de um espaço monstruoso, conforme vimos que a cidade de Castle Rock indica na série, foi a primeira pista para encontrar os monstros e monstruosidades contemporâneas dada a nossa tecnocultura: ao relacionar a cidade fictícia ao seu autor, Stephen King, cuja memória permanece durando na cidade a partir de seus personagens monstruosos e a sua forma de propor o medo em coisas comuns e cotidianas - conforme o próprio autor revela - percebemos que os espaços onde monstros se revelariam seriam comuns e cotidianos, como as plataformas digitais, utilizadas de forma constante por diferentes seres. Eles, na segurança de um corpo virtual, velados por imagens que escondem sua imagem clichê monstruosa, dada a crise identitária que acontece nesses espaços, não revelam monstruosidades em sua superfície. Da mesma forma que King propõe que Castle Rock seja um espaço monstruoso e uma cidade naturalmente má, revelando seus segredos monstruosos a partir de seus personagens em cada narrativa que aparece, as plataformas digitais permitem as ações monstruosas dos seus usuários, revelando estas ações a partir das ferramentas de uso encontradas nas suas interfaces. As monstruosidades atualizadas nas mídias sociais acabaram refletindo questões sociais e culturais relevantes, como medos contemporâneos, identidades e desigualdades. Isso sugeriu que as representações de monstros na série não são apenas entretenimento, mas também um meio de explorar e criticar a sociedade atual.

Assim, olhando para outras materialidades em espaços onde monstros se escondem, mas que podem ser percebidos pelas suas ações, percebemos que os sentidos dialéticos da série estavam atualizados nos meios de comunicação digital, onde coisas comuns e cotidianas acontecem todos os dias e onde milhares de seres virtuais têm acesso, ora produzindo, ora compartilhando ou se apropriando de materialidades audiovisuais: as mídias sociais. São nelas onde encontramos as monstruosidades contemporâneas dada a tecnocultura de nossos tempos que relaciona monstruosidades e contexto histórico, revelados junto aos aspectos sociais de poder e política dentro do campo da comunicação.

Dessa forma, criamos uma relação entre os olhos, as janelas, a memória do monstro clichê e a cidade (como um espaço monstruoso) como aspectos identitários das monstruosidades da série, mas que eram dialéticas aos meios de comunicação, vistos como aspecto monstruoso hegemônicos comuns a outras materialidades, além da série. Nelas, buscamos também seus aspectos identitários, suas *ethicidades* enquanto audiovisualidades monstruosas, que revelassem as monstruosidades que duram e se atualizam de tempos em tempos de forma anacrônica em outras materialidades. Assim, levados pelo método das molduras, passamos a olhar como um *flanêur* locais onde comumente olharíamos de forma superficial, mas considerando toda a afetação causada pela série e pelo que descobrimos a partir das coleções.

Partimos das plataformas digitais e a forma que os algoritmos se tornam corpos virtuais atualizados nas opções que são oferecidas por elas a partir das escolhas que fazemos dentro delas. Logo, passamos para as mídias sociais, onde aspectos relacionados aos olhos e janelas monstruosas começaram a fazer sentido ao observar as relações entre os olhares do observador e observado entre seus corpos virtualizados e as janelas de acesso. Porém, ainda não havíamos verificado o monstro em si ou as suas ações monstruosas. Estávamos apenas olhando para as materialidades em suas interfaces e como elas interligam os diversos corpos virtuais entre imagens e ações, ferramentas e o que se faz com elas: o corpo presente, mesmo que virtualizado naquele espaço - uma espécie de simbiose entre corpo e interface. Nasceu ali o primeiro eixo temático da tese, onde as *ethicidades* monstruosas da série foram percebidas em outros espaços, revelando monstruosidades contemporâneas da série atualizadas de forma identitária nas plataformas e mídias sociais a partir do que chamamos de virtualização dos corpos monstruosos. Essa *ethicidade*, identitária das plataformas, surge a partir da coleção Olhos de Kid e se espalha de forma subjetiva nas possibilidades que o meio digital dá aos usuários de estarem presentes virtualmente a partir das ações dos seus corpos e interfaces das plataformas, em diferentes locais da internet. Isso demonstra a forma como lidamos com a liberdade de nossos corpos

virtualizados, com a subversão do poder concedido pelas plataformas e pelas nossas ações em causar medo ao espalhar e subverter narrativas cotidianas. Esse novo modo de viver em comunidades virtuais subjuga as políticas e regras sociais tradicionais levando ao impasse de novas políticas de acesso e controle digital, revelando nesse processo os monstros latentes sob a superfície das imagens. A latência do monstro, aspecto encontrado neste eixo, se dá pela forma que confiamos nas plataformas e mídias sociais.

Dos olhos passamos para a coleção das Janelas monstruosas, que como vimos, contêm o olhar do observador e do observado. Foi a partir delas que a *ethicidade* passou a reunir aspectos monstruosos dos espaços onde monstros são acionados a partir da memória e das ações dos usuários. São nos espaços virtuais que percebemos a crise identitária dos usuários que qualificam e caracterizam os espaços como monstruosos, ao utilizá-los como lugar para expor pensamentos caóticos. Ao buscar a dialética dos sentidos da cidade monstro da série *Castle Rock*, percebi que ela era caracterizada pelos personagens monstruosos de King escondidos sob imagens de pessoas comuns que se revelam de acordo com as linguagens utilizadas na narrativa.

Entre os enquadramentos de corpos virtuais e as possibilidades que as plataformas dão ao usuário, descobrimos que as janelas da série, onde os monstros virtualizavam seu olhar ao observar o espectador, tinham sentidos dialéticos às janelas oferecidas pelas plataformas que permitiam ao usuário observar e ser observado, conectar sua vida particular com a vida pública e deixar que seres conhecidos e desconhecidos, escondidos sob a superfície das imagens, olhassem para seus corpos. Criando sentidos diversos às suas imagens virtualizadas, seres diversos se apropriam, compartilham e fazem circular outras materialidades onde as ações monstruosas são atualizadas.

Como ainda não víamos o monstro e suas monstruosidades se revelando nas materialidades encontradas, passamos a perceber que ele ia aparecendo na subjetividade das questões que iam se apresentado na pesquisa a partir desse olhar acurado sobre as plataformas e mídias sociais ao vermos elas como espaços latentes das monstruosidades contemporâneas. Assim, da mesma forma que o monstro clichê se fez presente na série *Castle Rock*, acreditamos que ele poderia estar escondido na profundidade das imagens, quando vemos elas como audiovisualidades cujas qualidades monstruosas estão sob a sua superfície. Foi dessa forma que ele, mesmo sem um corpo físico e clichê, passou a deixar rastros monstruosos atualizados nas ferramentas das plataformas digitais analisadas segundo a memória de monstros de outros tempos: ações de usuários que se valem da ideia de comunidade do *Whatsapp* para se aproximar de pessoas e aplicar golpes, atualizadas na imagem em branco do perfil ou nas imagens de conhecidos cujos números foram clonados. Também, o uso de imagens de assassinos no perfil

do *X* para que se reconheça o tipo identitário de ser monstruoso que habita naquele espaço, tomando para si aquela identidade, ou seja, o uso da memória das imagens para conectar sentidos monstruosos, queira o usuário ou não.

Todas as janelas pessoais e públicas que permitem esse tipo de conexão são, de alguma forma, dialéticas às janelas utilizadas como molduras na série *Castle Rock* (a coleção Janelas Monstruosas) e como linguagem do cinema em si. As janelas em que Kid aparece destacado nos diferentes episódios revela seu olhar e suas ações monstruosas, se abrindo para o espectador numa forma de encarar aquele personagem e sua verdadeira face que se revela sob as suas ações. Porém, logo em seguida vemos outro enquadramento, outro personagem em outra cena, e os olhos de monstro de Kid se tornam memória dentro da narrativa, acionados pelos enquadramentos em seus olhos e pelas janelas da série, que virtualiza seu corpo monstruoso. Da mesma forma, quando Kid nos olha pela janela, parece questionar o tipo de monstro que o observa, pois sabe que é observado. A conexão entre os olhares monstruosos se torna mais forte quando a janela que se abre entre o personagem e quem o observa, revela a cumplicidade de ambos os lados. Por que eu assisto a um ato tão monstruoso? Não é assim dentro das mídias sociais?

Observamos e somos observados permitindo ações de usuários sobre nossos corpos virtualizados nas imagens que compartilhamos e que observamos: somos cúmplices destas ações quando permitimos que nos olhem. Essa cumplicidade se dá, também, quando somos acometidos por imagens diversas dentro dessas mídias, sobre todo o tipo de conteúdo e observamos elas a uma distância segura: nos indignamos com as imagens de violência, guerra, injustiças sociais, mas logo que as passamos para o lado as tornamos memória, pois logo ao lado da imagem há outra, e depois outra, com outro assunto. Podemos agir, compartilhar, comentar, nos envolver ou podemos ser cúmplices somente observando: aquela janela agora passa a ser nossa forma de espiar as ações monstruosas de seres humanos, mas como eu ajo sobre elas? Eu observo, compartilho, faço circular em outras janelas as mesmas monstruosidades, passo a fazer parte de uma cultura de compartilhamento que protesta contra a violência a uma distância segura, protegida por uma janela que eu posso fechar a qualquer momento.

Essa sensação de acolhimento de opiniões pelos outros usuários se dá, pois, as plataformas de comunicação digital nos fazem sentir em comunidade, como se aquelas pessoas virtualizadas ali fossem, de alguma forma, vizinhos cuja vida conhecemos e que podemos espiar de vez em quando através da nossa janela, a uma distância segura. A relação se torna próxima, mesmo que não se tenha tido contato com aquele usuário virtual. Cada vez mais se confia nas

conexões entre as janelas privadas e as públicas. Assim, a sensação de liberdade para expressar opiniões cresce dentro das comunidades e das subcomunidades, como no *X*.

Dentro de mídias sociais, como o *Instagram* ou *Facebook*, enquadrámos parte do nosso dia através das janelas, permitindo que outros conheçam nosso cotidiano, nos fazendo sentir livres para revelar parte do que estava escondido em nossas janelas particulares. Quando ferimos as regras ditadas pelas plataformas, nossos conteúdos são censurados, portanto, não temos liberdade para compartilhar imagens de determinado conteúdo pelo risco de sermos ocultados pela plataforma - não entramos no mérito acerca da empresa Meta, dona do *Facebook*, *Instagram* e *Whatsapp*, decidir o que é censurado ou não de acordo com o que convém ao mercado, pois olhamos para os espaços de acordo com o que as materialidades indicaram na investigação segundo as monstruosidades dialéticas de *Castle Rock* -. O que nos chamou a atenção é que, enquanto algumas plataformas tentam regular os conteúdos (cada qual a seu modo), outras defendem a dita “liberdade de expressão”, como o *X*, sem se preocupar se os conteúdos compartilhados firam a liberdade de outros ou os ponham em risco. Para nós, isso demonstra que espaços monstruosos carregam monstros latentes, ou seja, mesmo que eles sejam conhecidos pela maioria dos usuários, sejam os donos, a plataforma ou os usuários das comunidades e subcomunidades, permanecem ocultos pelas ferramentas e regras da plataforma, apagados pela superfície da plataforma e só revelados quando vistos na profundidade das suas audiovisualidades monstruosas – pela memória. Da mesma forma, a narrativa de Stephen King esconde personagens monstruosos, revelados de tempos em tempos em *Castle Rock*, de acordo com as suas ações percebidas em profundidade.

Os aspectos monstruosos encontrados dentro da plataforma *X* comprovam que a mídia social é dialética aos sentidos dos olhares, janelas, apagamento e principalmente ao espaço monstruoso da série *Castle Rock*. Ao utilizarmos a metodologia das molduras de Kilpp (2002), delimitamos as abstrações entre a série e o contexto histórico, tecnocultural e político de nossos tempos. Ali passamos a ter um olhar mais claro sobre as monstruosidades contemporâneas entre as plataformas e ações dos usuários, dita a sociedade do tecnocompartilhamento, pois foi nessa mídia social que percebemos uma abertura para que extremistas propagadores de ódio pudessem compartilhar opiniões, a liberdade de expressão, que vem a ser uma afronta às regras sociais e políticas, ao mesmo tempo, propomos o eixo temático da tese, onde abordamos o conceito das audiovisualidades monstruosas, especificamente na mídia social *X*, e onde percebemos aspectos monstruosos entre as ações dos usuários e as ferramentas da plataforma que revelaram as Crises Identitárias que acometem os usuários nesses espaços. Neste cenário, o Senado e a Justiça brasileira foram acionados para que medidas cabíveis fossem efetivadas,

como a regulação das plataformas digitais. Ou seja, é a partir das audiovisualidades monstruosas encontradas nesses espaços que revelamos as monstruosidades contemporâneas e suas relações com o contexto social. Por isso, foi dentro desse eixo, que dei início ao terceiro eixo temático da tese, onde percebi que a política e o poder estavam sendo atravessados pelo conceito das audiovisualidades monstruosas como um aspecto tecnocultural de nossos tempos, ou seja, havia a necessidade de compreender como as monstruosidades afetavam a sociedade que se vale das técnicas para espalhar o medo – a Sociedade do Tecnocompartilhamento - junto ao aspecto identitário das plataformas e mídias sociais onde o compartilhamento de narrativas disruptivas, reveladas como *Fake News*, tornaram sentidos dialéticos às monstruosidades de *Castle Rock*, especificamente pela ethicidade Stephen King.

Nos parece que a série *Castle Rock* captou os sentidos monstruosos da nossa contemporaneidade quando provoca pensar no monstro, mas não como um monstro clichê, como um ser com qualidades monstruosas que se espalham durante os episódios, levando seus sentidos dialéticos para fora de seus enquadramentos, onde as suas qualidades são atreladas as monstruosidades de outros tempos. Elas, de forma anacrônica, duram e se atualizam na materialidade da série e em outras materialidades, por isso são denominadas de “audiovisualidades monstruosas” relacionadas às monstruosidades contemporâneas que estão na série *Castle Rock* e ao mesmo tempo, se conectam com nosso contexto histórico. Estas audiovisualidades estão presentes nas formas de comunicação de hoje, dando a ver a tecnocultura de nossos tempos entre as ações dos usuários e as ferramentas das plataformas.

Assim, ao falar sobre as *ethicidades* reunidas dentro da sociedade do tecnocompartilhamento, utilizamos a analogia com a série *Castle Rock* para explicar como as narrativas disruptivas do cotidiano, as *fakes News*, criam um ambiente de medo e caos, dado o processo de apropriar, comentar, e compartilhar fatos em novas narrativas, que são falsas, atualizadas constantemente através das ações dos usuários nas plataformas digitais. Portanto, dizemos que as *fakes news* são, sob a ótica das *ethicidades*, monstruosidades identitárias dos espaços das plataformas e mídias sociais e hegemônicas do monstro contemporâneo, onde a repetição e o compartilhamento constante de desinformação constroem uma nova realidade entre os usuários.

A série *Castle Rock* nos ajuda a pensar nos sentidos de um monstro contemporâneo, devido aos seus sentidos técnicos estéticos que nos lembram que o audiovisual é memória na profundidade das suas imagens. A forma que ela atualiza os personagens monstruosos de Stephen King para construir as monstruosidades da série, provocando o espectador a lembrar dos monstros de outros tempos, é dialético aos movimentos que usuários fazem nas plataformas

digitais, quando utilizam das ferramentas do espaço para revelar as suas monstruosidades na profundidade das materialidades, deixando a memória das imagens como forma de acionar monstros de outros tempos. São nas audiovisualidades monstruosas encontradas nos meios que percebemos movimentos tecnoculturais de nossos tempos, revelando formas de se comunicar hoje, voltando-se à sociedade, cultura e política brasileira.

Ao finalizar a análise, ficou evidente que as monstruosidades em *Castle Rock* não são apenas figuras fictícias, mas reflexões críticas sobre a condição humana e as complexidades da comunicação digital. Ao integrar as *ethicidades* monstruosas de Stephen King com os espaços monstruosos da comunicação digital, a tese identifica uma dialética constante entre a série e seu contexto contemporâneo, influenciando tanto a cultura quanto às políticas sociais.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Leandro Pimentel. **O inventário como tática: a fotografia e a poética das coleções**. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2011
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Bertrand Brasil: Rio de Janeiro, 2011
- BERGSON, Henri. A memória ou os graus coexistentes da duração In: **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006a. (p. 47-70)
- _____. **O pensamento e o movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- _____. **Passagens**. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do estado de São Paulo, 2009.
- BRAGA, José Luiz. Constituição do campo da comunicação. **Revista Verso e Reverso** São Leopoldo. v. 25, n. 58, p. 62-77. Ano XXV 2011. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/issue/view/106>
- CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão; a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2007.
- CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- CERETTA, Fernanda. **O design de som do monstro no cinema: uma cartografia dos processos de criação de identidades sonoras na construção de personagens**. Tese de doutorado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP, 2018.
- CARA, Daniel. **ATAQUES ÀS ESCOLAS NO BRASIL: análise do fenômeno e recomendações para a ação governamental**. Relatório do Grupo de Trabalho de Especialistas em Violência nas Escolas, estabelecido pela Portaria 1.089. Brasília, 2023.
- CASTLE ROCK. Criadores: Sam Shaw e Dustin Thomason. EUA: HULU, 2018-2019. 2 Temporadas. Série de TV.
- CERF, V. G. "Information and Misinformation on the Internet". In **Communications of the ACM**, [s. l.], v. 60, n. 1: 9. 2017
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário de símbolos: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 13.ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1999.
- CHION, Michel. **Audiovisão**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011.
- CHUN, Wendy Hui Kyong. **On software, or the persistence of visual knowledge**. Grey Room, Cambridge, n. 18, p. 26-51, 2005.

CONTAGION. De Steven Soderbergh. USA: Warner Bros. 2011. DVD

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 2004.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2005

DIDI-HUBERMAN, Georges. A imagem crítica. In: **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998. P.169-199

DIJCK, Jean Van; POELL, Thomas; WAAL, Martijn. **The platform society: public values in a connective world**. NY: Oxford University Press, 2018.

DR. JEKYLL AND MRS. HYDE. Direção: Rouben Mamoulin. EUA, 1931. 98 min. Filme

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DUNCAN, Paul; MÜLLER, Jürgen et al. **Horror Cinema**. Taschen, 2017.

EISNER, Lotte H. **A Tela Demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do Expressionismo**. Porto Alegre: Paz e Terra Ltda, 2002.

EPIDEMIA. Direção: Wolfgang Petersen. EUA: Warner, 1995. 127 min. Filme

FISCHER, Gustavo. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt (Orgs.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013. p. 41-54.

_____. I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados. In: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla; MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (Orgs). **Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FRANKENSTEIN. Direção: James Whale. EUA, 1931. 70 min. Filme

FRYERS, Mark. Thalassophobia: *Jaws* (1975) and the Nautical spaces of Horror. In. PASCUZZI, Francesco; WATERS, Sandra (Ed.). **The spaces and places of horror**. Vernon Press, 2010.

GALHARDI, C. P.; Freire, N. P. Minayo, M C. S.; Fagundes, M C. M. 2020. "Fato ou Fake? Uma análise da desinformação frente à pandemia da Covid-19 no Brasil", 2020. In **Ciência & Saúde coletiva** vol.25 supl.2

GOMES, Pedro G. **A pergunta pela pergunta nos processos midiáticos**. Paper, PPGCom Unisinos, 2011.

HANSEN, Mark. Between Body and Image: On the "Newness" of New Media Art. In **New philosophy for new media**. London: MIT Press, 2004.

JONES, Alan. **The rough guide to horror movies**. Londres: Rough Guides Ltd, 2005.

KILPP, Suzana. **Ethnicidades televisivas - sentidos identitários na tv: moldurações homológicas e tensionamentos**. Tese de Doutorado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, 2002

_____. Devires audiovisuais da televisão. In: SILVA, Alexandre Rocha; ROSSINI, Miriam de Souza. (org.). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias**. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

_____. Dispersão-convergência: apontamentos para a pesquisa em audiovisualidades. In. MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo; KILPP, Suzana (Orgs). **Impacto das novas mídias no estatuto da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

_____. Como ver o que nos olha. In KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt (Orgs.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre, Entremeios, 2013.

_____. MONTAÑO, Sonia. Audiovisualidades, tecnocultura e a pesquisa em comunicação. In. **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. KILPP, Suzana (org.) [et al.] Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 7-17

KING, Stephen. Entrevista concedida a Paul Janeczko, 1980. In. **Dissecando Stephen King** (Orgs.) UNDERWOOD, Tim; MILLER, Chuck. Francisco Alves Editora, 1990.

LEMOS, Beatriz; OLIVEIRA, Letícia; AZEVEDO, Tatiana. **Conteúdos extremos nas mídias sociais - as subcomunidades virtuais do Twitter**, 2023. Disponível em <https://nucleo.jor.br/content/files/2023/09/SUBCOM-relato-rio2023-FINAL.pdf>

LENOIR, Tim. Foreword. In: HANSEN, Mark. **New philosophy for new media**. London: MIT Press, 2004.

LEVI, Elifas. **Dogma e Ritual da Alta Magia**. Pensamento; 1ª edição, 2017.

LIMA, G Rafael. **O terror no cinema brasileiro contemporâneo: uma abordagem monadológica de trabalhar cansa e Manguê negro**. Dissertação de Mestrado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, 2019.

MANOVICH, Lev. Banco de dados. Tradução de Camila Vieira. Revista **ECO-Pós**, v. 18, n. 1, p. 7-26, 2015. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4403037/mod_resource/content/1/O%20banco%20de%20dados.pdf

MASCELLI, Joseph V. **Os cinco c's da cinematografia: técnicas de filmagem** [tradução Janáina Marcoântonio; revisão técnica Francisco Ramalho Jr.]. São Paulo: Summus Editoria, 2010.

MOLDER, Maria Filomena. Método é desvio – uma experiência de limiar. In OTTE, Georg; SEDYMYAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Orgs.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de Vídeo: Apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade**. Tese de Doutorado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, 2012.

_____. o usuário como construto nas interfaces do Youtube. In **Tecnocultura** **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. KILPP, Suzana (org.) [et al.] Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 7-17

MONTAÑO, Sonia; SILVA, Flóra S. **A crise do monstro em Castle Rock na interface da StarzPlay**. 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - INTERCOM, 2021.

MOVAREC, P. L.; Minas, R. K.; Dennis, A. R. “Fake. 2019. “News on Social Media: People Believe What They Want to Believe When It Makes No Sense at All”. In **MIS Quarterly**, [s. l.], v.43, n. 4, 1343–1360.

MÜLLER, Jurgüen. **100 Clássicos del Cine**. Madrid: Taschen, 2008.

NAZÁRIO, Luiz. **Da Natureza dos Monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 1998.

_____. Monstros Marcianos. In JEHA, Julio (org.) **Monstros e Monstruosidades na Literatura**, 2007.

NOGUEIRA, Luis. **Violência e Cinema: Monstros Soberanos Ícones e Medo**. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2002.

NOSFERATU. Direção: F. W. Murnau. Alemanha, 1922. 94 min. Filme

PAREDE, Rosana Cordeiro. **A série Stranger Things e a nostalgia dos anos 1980**. Dissertação de mestrado. Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2018.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. In: Penafria, Manoela; Martins, Índia Mara. **Estéticas Do Digital**, 2007. (p 3-32).

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

PENNER, Jonathan; SCHNEIDER. **Horror Cinema**. Paul Duncan & Jürgen Müller (org.) Taschen, 2017

PRATES, Helena Zanella. **Netflix e a estética do banco de dados**. 2017. [108 f.]. Dissertação (Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

PRIORE, Mary Del. **Esquecidos por Deus: Monstros no Mundo Europeu e Ibero-Americano (Séculos XVI-XVIII)**. São Paulo: Schwarcz, 2000.

RADICETTI, Felipe. **Trilhas sonoras**: o que escutam no cinema, no teatro e nas mídias audiovisuais [livro eletrônico]. Curitiba: InterSaber, 2020.

REYES, Xavier A. The what and why of Found Footage Horror. In **XVIII Semana da Imagem na Comunicação**, 2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Y8WTmyDmth8&list=PLZCuqaY-C8iuvfWBaOQfTRaDlcPpr7hB9&index=5>

_____. 'The Contemporary Gothic'. In **Oxford Research Encyclopedia of Literature** - Oxford University Press, 2018.

RIBEIRO, Tadeu. **O consumo nostálgico na cultura participativa dos fãs da série Stranger Things**. Niterói, RJ, 2017. Dissertação de mestrado em Comunicação – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, 2017.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental**. Transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulina; UFRGS Editora; 2006.

ROSA, Ana Paula. Imagens-Totem em Permanência X Tentativas Midiáticas de Rupturas. In ARAUJO, Denize Correa e CONTRERA, Malena Segura (Orgs) - **Compós**, 2014.

_____. Das imagens e corpos: operações de uma guerra midiaticizada. In: **VII Colóquio Internacional de Investigação Crítica em Comunicação**, São Leopoldo, 2022.

SATRE, Jean, Paul. **O ser e o Nada**. Edições 70; 1ª edição, 2001.

SAVERI, Carlo. "Fake as knowledge and relationship". In Fake: **Anthropological keywords**. Organizado por Jacob Copeman; Giovanni Col. Chicago: Hau Books. 2018.

SILVA, S. Flóra. **Da origem do cinema à adaptação do gif**: transformações entre a produção de Pulp Fiction e o reconhecimento em Confused Travolta. Dissertação de Mestrado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, 2018.

SILVA, R F. Vanessa. **Bon Appetit**: construção narrativa e visual da série Hannibal. Dissertação de Mestrado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, 2018.

SOUZA, Luiz Carlos. Alfred Hitchcock e a teoria feminista no cinema. **Revista Inventário**. Salvador, n 16, jan-julho. 2015

SUPPIA, Alfredo. O estranho caso do livro que inspirou uma infinidade de filmes: breve análise de o médico e o monstro no cinema. **Argumento** - Revista das Faculdades de Educação, Ciências e Letras e Psicologia Padre Anchieta. Ano VIII - No 14, 2006.

TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. EUA: Universal Picture. 1975. 124 min. Filme

VAMPIROS DE ALMAS. Direção: Don Siegel. EUA, 1956. 80 min. Filme.

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Inglaterra: Jeffrey Andrew Weinstock, 2014.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O Imaginário**. São Paulo: Edições Loyola. 2007.

YOUTUBE, 2021. **É FAKE NEWS** vídeo sobre morte por coronavírus na Santa Casa de Curitiba. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=MC0F5ujOBbQ> Acesso em abril de 2021.