



Webdrama, Paródia, Crowsourcing e Remix
A Estética de Podcasting, da internet para o Cinema¹

Bernardo QUEIROZ²

Universidade Federal de Pernambuco, UFPE,

RESUMO

O desenvolvimento e a popularização de formas domésticas de captação e exibição de imagem gerou formas alternativas de fruição e organização da imagem em narrativas audiovisuais. Estas formas são dispersas, descentralizadas, desafiam as preconcepções estabelecidas pela TV e cinema, e dependem dos usuários como forma de propagação e reprodução, sendo sintomáticas do estilo rizomático de consumo da vida da sociedade de redes. Para ilustrar estas mudanças da estética, vamos analisar dois produtos/narrativas criados para as redes: O web-seriado The Guild, e o media metragem Doctor Horrible Sing Along Blog.

PALAVRAS-CHAVE: Dispositivo; Redes; Audiovisual; Cinema; Estética

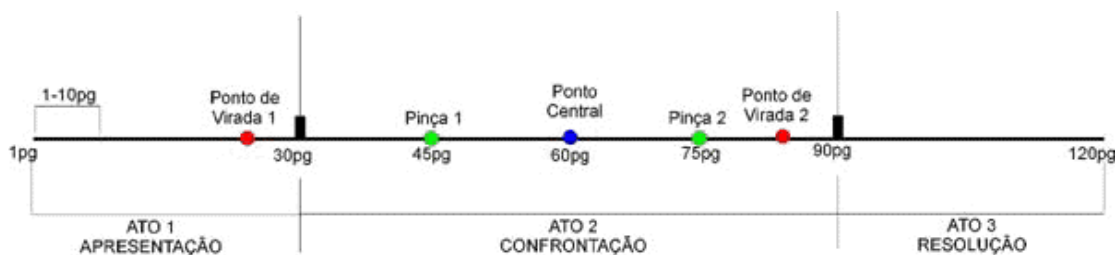
É devidamente documentado que as formas sociais e tecnológicas afetam de maneira determinante a produção, o consumo e a fruição de mídia, o que aparenta ser especialmente verdadeiro para narrativas. Tivemos um período onde esse processo foi particularmente ativo para o cinema, no início do século XX, a época em que o cinema se estabeleceu enquanto forma estética hegemônica. Este mesmo período moderno nos trouxe outras mudanças, estas fora da sala de cinema. Estabilizou-se a lógica veloz do capitalismo industrial, o início dos cortes de tempo e espaço na vida cotidiana, a velocidade, a necessidade de consumo. Walter BENJAMIN(1996, pg.192-193) e Ben SYNGER(2007, pg 95) citaram o cinema como a forma de arte mais adequada à vida veloz, neurologicamente chocante e agressiva das cidades, que espelhava os anseios e medos típicos da modernidade.

¹ Exemplo: Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 15 a 17 de junho de 2011.

² Mestrando da Pós graduação em Comunicação da UFPE. Email: bernardo_queiroz@yahoo.com.br

O Cinema corresponde a mudanças profundas no aparelho perceptivo – mudanças que são experimentadas em escala individual pelo homem na rua no tráfego da cidade grande e, em escala histórica, por qualquer cidadão dos dias de hoje. O ritmo rápido do cinema e sua fragmentação audiovisual de alto impacto constituíram um paralelo aos choques e intensidade sensoriais da vida moderna.

Foi nesta época que o ato de ir ao cinema se tornou uma experiência de consumo regrada: uma narrativa de duas horas, com hora e data para terminar. As audiências, em grupo, tinham de se dirigir a esse templo do hábito moderno para, durante duas horas, ter seu “olhar distraído” aprisionado numa tela grande onde imagens tentavam contar uma história, na maior parte das vezes, aproveitando da literatura uma narrativa que tentava imitar as Grandes Histórias da Literatura. Esses contos foram se tornando mais fragmentários, mas ainda assim, ao menos dentro da indústria, construídos dentro de determinados modelos definidos pela mentalidade associada ao modernismo. Especialmente na indústria de Hollywood, que até hoje usa um modelo quase Fordista de produção de histórias. A indústria escreveu um código mestre de como uma história com imagens pode ser contada com “eficiência”, de acordo com FIELD(1991):



Hoje, a quantidade de material cultural abundante e o acesso constante à informação mudaram muito a maneira como nos relacionamos com imagens. Não mais é preciso buscar algo que nos rodeia, num caos imagético do qual nos criamos formas próprias e experiências. Ele vem a nós, quer queiramos ou não, e cabe a nós fazermos alguma coisa com ele.

Passamos de consumidores a consumidores/produtores, já que nos foi colocada, através das redes e dispositivos interconectados e convergentes, a possibilidade de montar a nossa própria fruição, de material midiático. Mais que ser consumido, o conteúdo anda conosco, mora em nossos bolsos, dentro de pequenas caixas de imagem e memória. Nossa mídia não é mais como os livros, nas palavras de Francis Bacon, “alguns para ser provados, outros para serem engolidos, e uns poucos para serem



mastigados e digeridos.” Não, nada de pratos tão completos, não quando podemos ter uma fruição pequena, e relativamente constante, mordiscada e comida aos pedaços, em porções individuais adequadas ao gosto de cada um. Mais próximas aos petiscos despreocupados do que um jantar formal. É o que é chamado pela publicação virtual *Wired* de *Snack Culture*, uma forma descentralizada, interconectada, neurótica, constante e pessoal, de consumo de conteúdo.

Música, televisão, moda: devoramos nossa cultura pop da mesma maneira que fazemos com balas e biscoitos – Em pacotes convenientemente feitos do tamanho de uma mordida, feitos para serem mastigados com facilidade com frequência aumentada e velocidade máxima. É a cultura do tira-gosto e garoto, ela é saborosa. (para não dizer viciante). (...) Hoje a mídia em pedacinhos é um modo de vida. De manhã vemos notícias e e-mails nos nossos laptops. No trabalho, pastamos em videologs e blogs.

É sobre esse consumo baseado em desejo, sem forma, e sem horário definido, rizomático, que desejamos tratar nesse artigo. Para isso, vamos nos valer de dois casos. O que eles possuem em comum é serem produtos criados na web, distribuídos via internet e já devidamente adequados para esse tipo de experiência fatiada, tanto em narrativa quanto em estética, e amplamente vistos pela audiência na internet.

O primeiro é *The Guild*, um pastiche/comédia romântica que brinca com a cultura dos jogos de computador de multijogadores na internet. Milhões de pessoas passam horas a fio de suas vidas jogando e compartilhando experiências virtuais com pessoas que nunca viram e jamais verão. Mas o que acontece quando o contato virtual se torna um contato real?

O segundo é *Dr. Horrible Sing Along Blog*, uma paródia/musical que faz uma inversão dos clichês mais comuns das histórias em quadrinhos. O personagem principal é um supervilão cientista louco que se apaixona pela mocinha indefesa que é protegida pelo herói da cidade.

Todos usam do suporte como ferramenta de início de trama, sendo relatos pessoais de seus protagonistas para a própria internet. Portanto, são imagens de natureza mista, sejam elas mais ou menos realistas, com a maneira desestruturada e desordenada de fruição da internet.

O dispositivo e a fruição



É sempre importante lembrar que cada tecnologia tem suas peculiaridades, e que a influência delas no material é inegável. Nas palavras de Ana Marie por DEGUET (In: MACIEL, 2009, pg. 55), todo dispositivo

Visa à produção de efeitos específicos. De início, esse “agenciamento dos efeitos de um mecanismo” é um sistema gerador que, a cada vez, estrutura a experiência sensível de maneira específica. Mais do que uma simples organização técnica, o dispositivo põe em jogo diferentes instâncias enunciadoras ou figurativas e implica tanto situações institucionais quanto processos de percepção.

Ou seja, o material usado na captação, distribuição e fruição é parcialmente responsável pelas escolhas visuais e narrativas usadas. Embora se reconheça as inovações estilísticas da obra de Glauber Rocha em *Deus e o Diabo na Terra do Sol*, também se deve reconhecer que a visualidade tão marcante daquela obra também é decorrente das limitações de material, pessoal e equipamento. É um fato que é descrito por Robert STAM (2006, pg 371) como um dos importantes ingredientes, por exemplo, de certas escolhas estéticas em filmes como *Vidas Secas*:

De fato, o diretor Luiz Carlos Barreto foi aclamado por ter “inventado” uma luz apropriada ao cinema brasileiro. Incapaz de pagar pelos 20 mil watts de energia usados em Hollywood e na Europa para locações diurnas e de alto contraste, ele transformou a necessidade em virtude cinematográfica, sacrificando, por exemplo, a exposição total em favor das silhuetas de figuras humanas contra panos de fundo banhados de sol, com a luz reluzindo na direção das lentes da câmera. (...) para contornar a necessidade do caríssimo trilho tubular usado em hollywood, uma tremula câmera na mão transmite a mobilidade precária da odisséia pelo sertão.

Diferente da época de Luiz Carlos Barreto, a capacidade de captação é cada vez mais uma situação ubíqua. Temos câmeras por todos os lugares. E mesmo as câmeras de TV/Cinema cada vez menores. A *Red One*, uma câmera de qualidade super alta e resolução 4k, similar ao negativo de cinema super 35mm, pesa apenas 4kg, podendo ser carregada, montada, dentro de uma mochila grande, e os modelos novos possuem a capacidade filmar material para exibição em projetores 3d.

Mas mais importante, a quantidade de dispositivos de captação de imagem aumentou e se popularizou. Achar um celular que não tire fotos hoje em dia é uma tarefa quase impossível, e qualquer um que seja capaz de tirar fotos é igualmente capaz de registrar imagens em movimento. Também não podemos ignorar a profusão de câmeras de vigilância de circuito fechado de televisão (CCTV), que monitoram prédios,



shoppings, ruas e ônibus. E todo e qualquer computador portátil possui uma webcam acoplada, e câmeras similares são baratas o suficiente para poderem ser compradas separadamente e acopladas a computadores não-portáteis.

Todos esses dispositivos de imagem não somente captam e armazenam materiais: eles também expandem novas formas de olhar o mundo e a nós mesmos. E com a facilidade de distribuição permitida pela Internet, particularmente olhar a nós mesmos. O que já foi um dia uma visão de índice, da vigilância, adequou-se como uma das ferramentas de uma estética audiovisual específica. Os olhos-câmera que uma vez apenas vigiavam também se tornaram uma maneira de jogar para o mundo uma faceta da minha vida privada, graças à popularização, facilidade de alteração e simplicidade de circulação da imagem.

Esses olhares-lentes, usando a metáfora de Dziga Vertov, não somente ilustram novas formas de imagem, mas também novas maneiras de articulação da visão, novas formas de ver. Esses dispositivos interconectados não são somente blocos de armazenagem, mas também expandem o que e quanto vemos. Por exemplo, borrando ainda mais as fronteiras já estremecidas da divisão do espaço público e do espaço privado, ou dando atenção a essas pequenas coisas triviais que anteriormente nunca seriam consideradas dignas de representação. Argumento, de forma similar a de Benjamin, que estas formas de representar a visão da imagem sobre o humano como um reflexo da vida na Rede na virada do século XX para o século XXI.

Um dos sintomas desta mudança da forma do pós-moderno é como percebemos imagens, a profusão mídiática em si, sempre à disposição. As imagens não falam somente de si mesmas, mas as utilizamos para que elas falem sobre nós: personalidades desordenadas e esquizóides, sempre num estado contínuo de cozimento, usando como ingredientes a mídia que nos rodeia, brincando com imagens para definir, nem que seja superficialmente, quem nós somos, como citado por KELLNER(2001,pg 298)

Afirma-se que na cultura pós moderna, o sujeito se desintegrou, num fluxo euforia intensa, fragmentada e desconexa, e que o eu pós moderno descentra já não sente ansiedade (a histeria torna-se a típica doença psíquica pós moderna) e já não possui a profundidade e a coerência que eram os ideais e as vozes de realização do eu moderno.

Mesmo colocando de lado toda a problemática dessa instabilidade na época pós moderna, podemos afirmar com segurança que os dispositivos digitais convergentes são peça fundamental para essa construção da imagem contemporânea, e como tal, também



são definidores de novas maneiras de observação, consumo e representação da imagem de hoje em dia. Vamos observar essas modificações aplicadas em dois produtos criados para esse tipo de consumo de material, para serem vistos nesses dispositivos convergentes como celulares e computadores portáteis.

The Guild: Paródia da dualidade dos mundos Real x Virtual.

Uma das mais populares formas de cozimento de múltiplos conteúdos desordenados é a paródia. JAMESON(In: KAPLAN, 1993, pg29) define que, diferente do pastiche, a paródia tem uma certo nível de crítica, ela desafia e subverte aquilo que imita. Mais ainda, segundo DYER(2007, pg 40), a paródia tem o poder de, através da imitação, referenciar “qualquer prática cultural que proveja uma imitação relativamente polêmica de outra produção ou prática.” Já o pastiche, ao contrario, não precisa ser necessariamente cômico ou crítico das suas fontes originais, algo que veremos no próximo exemplo.

Essa paródia é uma webdrama, uma narrativa chamada The Guild. Essencialmente, é uma comédia de costumes que aborda uma subcultura específica, a dos jogadores de games de computador online. Alguns milhões de pessoas por todo o mundo gastam muitas horas jogando e conversando com pessoas que nunca viram, por vezes durante anos. Pela sua natureza social, já que o usuário sempre está jogando com e/ou contra outros oponentes humanos, esse tipo de Jogo Massivo de Rpg Multijogador Online (Massive Multiplayer Online Roleplaying Games, ou MMORPGs), criou uma subcultura de termos técnicos e gírias, em alguns casos até uma economia própria que afeta o mundo real, como a venda offline de itens dos mundos de jogo em troca de dinheiro de verdade. O senso de pertencimento e de simulação é um dos pontos altos desse tipo de diversão, já que os jogadores mais “elite” investem muito tempo e energia social dentro do mundo de jogo. Essa relação frequentemente é satirizada dentro da própria internet, quando, por exemplo, um jogador tem uma função específica dentro de um exército ou ordena sua vida real de acordo com os compromissos que possui dentro do mundo virtual.

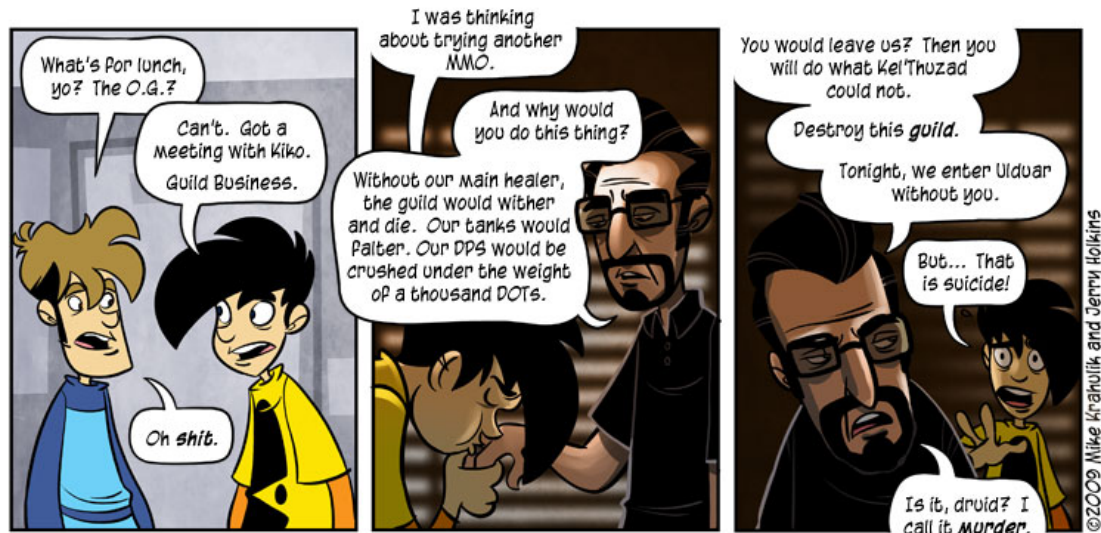


Figure 1 - Fonte: www.pennyarcade.com

Em *The Guild*, somos apresentados à Guilda dos Cavaleiros do Bem, um grupo de jogadores de um jogo MMORPG ficcional que jogam juntos há muitos meses. A protagonista é Syd, mas que é conhecida por seus amigos por Codex dentro do mundo de jogo. Como todos os seus amigos, Syd é um estereótipo-fora-de-controle da garota nerd: antissocial, patologicamente tímida, insegura, complexada, com medo de sair de casa e enfrentar o mundo lá fora. E por isso, se esconde dentro do Jogo.

Ela é interesse romântico de Zaboo, um jogador obsessivo com uma mãe controladora que acredita que os diálogos descompromissados de Codex dentro do Jogo são um indício de interesse romântico por ele. Temos também Tink, uma adolescente grosseira e materialista, Bladezz, um bully do mundo virtual, mas que é um modelo fotográfico mirim inferiorizado pela irmã mais nova na vida real. Os mais velhos são Vork, um quarentão sovina que vive dos cheques de INSS do avô que já morreu há anos, e Claire, uma dona de casa gorda mãe de três filhos, sempre deixados sem supervisão dentro de casa para que sua irresponsável mãe possa matar monstros dentro do Jogo.

A trama inicia quando Zaboo descobre onde fica o apartamento de Syd/Codex hackeando seu provedor de internet, e convencido do seu amor por ela estar correspondido, se muda para lá. Como ambos passam muito tempo ligados Online, os outros Guildies têm um papel muito ativo, gerando soluções ou dando sugestões de trama, mesmo que não fisicamente presentes. O fato de estarem fisicamente ou não próximos só importa em alguns poucos momentos, assim como o mundo lá fora. Para a maioria deles, o Jogo É o mundo onde vivem a maior parte do dia.



The Guild é filho direto da cultura da internet, e como paródia de sua mãe, é construído com óbvias referências estéticas e textuais. Embora a comunicação do Jogo seja apenas voz, a maior parte da série é filmada com ângulos fixos e frontais, imitando o posicionamento de webcams, seja alto sobre a tela ou nas laterais das escrivaninhas dos personagens. Raramente a continuidade é uma preocupação, e os diálogos são montados como se todos os personagens estivessem num contra campo, embora não estejam localmente na mesma cena. Porém, a série também expande a noção do extra campo contrastando-o com a idéia de hipermídia, como proposta por BOLTER, onde mídias mais novas misturam elementos de múltiplas mídias antigas ao mesmo tempo no mesmo espaço visual, criando uma estética própria.

Por exemplo, num determinado momento, as três damas da Guilda criam um canal privado para poderem comentar sobre a obsessão de Zaboo por Syd/Codex e a recém descoberta atração da mesma por um vizinho. Nesse momento, cada uma das “janelas” das moças é fechada, e depois reaberta numa tela conjunta onde podemos observadas dialogando na mesma tela em plano-sequência.



As Guildies em reunião em chat privado

Também por uma questão de custos, já que a série foi feita originalmente para ser barata e distribuída via streaming via Internet de modo gratuito, observamos que em cenas externas a qualidade das imagens deixa a desejar, geralmente com planos-sequência ou planos médios, os mesmos ângulos que geralmente são usados em câmeras digitais amadoras.

Essa referência é mais forte no início de cada capítulo, já que temos um pequeno trecho com comentários da protagonista Syd/Codex para a audiência, fazendo o papel



do que, em outras produções, seria o papel do *voice over* contando o que aconteceu no capítulo anterior. Sempre gravado no mesmo estilo webcam, mas com um *shot* de rosto mais próximo, com luzes mais suaves, sempre sugerindo um tom mais confessional. Porém, ao invés de uma narrativa suave, temos comentários neuróticos sobre o que acontece na trama, com a continuidade quebrada por cortes frequentes de *jump cut* entre as frases.

O tempo também é importante. Originalmente, *The Guild* foi distribuída pelo serviço Hulu, um portal de Streaming criado pela Microsoft, e depois massivamente popularizado pelo Youtube. Isso quer dizer que um arco de história tem de ser quebrado em pedaços menores, de no máximo 8 minutos, fracionando uma narrativa que é costurada junta pelas confissões de Codex. Essas divisões permitem que a fruição seja tanto fracionada quanto vista numa única sessão (já que todo um arco de história tem cerca de 1 hora e 20 minutos). Com o sucesso da história, o material foi reunido de forma contínua e não fracionada, e relançado no formato de DVD.

No entanto, *The Guild* também problematiza sua relação com o cinema *mainstream* de Hollywood. Certas sequências são recriações parodiadas de cenas icônicas do cinema, como o duelo de O Bom, o Mau e o Feio. Outro exemplo similar é uma entrada da guilda para um torneio, que imita, tanto em som quanto em enquadramento, as primeiras cenas de *Cães de Aluguel* de Quentin Tarantino: montagem rítmica com a música com baixo grave estilo anos 70, com os movimentos tratados com câmera lenta e cortes bruscos.

The Guild brinca também com o desordenamento das personalidades, conforme sugerido nos textos de JAMESON. Todos os jogadores existem como pessoas e como os avatares usados no jogo, o que causa confusões frequentes quando o que são na vida real e o que são no mundo virtual se conflitam. Vork afirma que ser uma pessoa de regras e regulamentos, um paladino da ordem, mas na vida real comete uma série de ilegalidades, como roubar a Wi-Fi de um vizinho para jogar de graça. Bladezz é uma adolescente que faz toda uma encenação de *Bad Boy*, mas na verdade esconde o fato de ter sido um modelo adolescente num comercial de salsichas pouco tempo atrás. A esquizofrenia entre persona/avatar é tal que em um dos episódios finais da série, Syd conversa com sua personalidade jogo, Codex, que comenta: “Melhor você não comentar nada com ninguém, mas provavelmente você está ficando louca”, seu alter ego virtual avisa.



Talvez o grande risco de *The Guild* seja a ironia não ser compreendida. Como afirmado por HUTCHEON(2000, pg 190), a ironia não é somente uma característica presente no texto e válida por si só, mas uma ação participativa de quem interpreta esse mesmo texto. A leitura irônica exige um determinado arcabouço de conhecimentos prévios, e também necessita de um desejo pela mesma a partir de quem lê. Procura-se a ironia, de maneira ativa. E, embora muitos comentários sobre a obra em sites de cinema sejam favoráveis, a maioria deles deixa claro que algum conhecimento da cultura específica que está sendo representada é mandatório para que certas nuances sejam percebidas.

Como afirmou DYER, às vezes, o risco do pastiche/parodia é um certo esnobismo (“como assim, não entendeu a piada?”), já que estamos aqui tratando de uma subcultura de nicho que graças às novas tecnologias de circulação acabou expandindo sua área de atuação.

Por fim, atualmente os novos episódios são disponíveis de forma limitada, através da loja virtual da Microsoft, a rede Live. Que não por acaso, também é acessada de maneira direta pelos videogames X-Box 360 fabricados pela Empresa.

Dr Horrible Sing Along Blog: Videoblog-Musical-Pastiche

Ainda com a mesma estratégia de distribuição, mas com uma visão muito mais profissional de produção, temos o blog ficcional Dr. Horrible Sing Along Blog. Ele apresenta a história e os devaneios do videoblog de Billy, um *nerd* que na verdade é o criminoso Doutor Horrível, um dos supervilões mais notórios da cidade. Ele tem uma



atração platônica com a boa moça Penny, que encontra toda semana quando vai levar suas roupas para a lavanderia. Assim sendo, Billy tem de equilibrar seus planos maléficos com uma tentativa de conseguir o amor da sua vida, com resultados trágicos.

Dr. Horrible Sing Along Blog (DRHSAB, para encurtar) é um projeto muito mais ambicioso e profissional que The Guild, apesar de também ter sido criado para ser visto e exibido em *sites* de *streaming* de vídeo como o Youtube. Criado e dirigido como um projeto pessoal de seu diretor, Joss Whedon, o Blog foi filmado e finalizado durante a Greve dos Roteiristas da WGA em 2008.

Assim como The Guild, Dr. Horrible também faz uso da mesma estética que imita os posicionamentos de *webcam*, mas as semelhanças param por aí. Apenas uma minoria das cenas realmente obedece a esse critério, e os enquadramentos em todo o resto da produção são bem trabalhados, com uma direção de cena e figurinos competente. A peça segue uma estrutura de três atos distintos, bem de acordo com a estrutura de roteiros de Hollywood, conforme descrita por Syd FIELD, com três atos bem definidos com eventos de virada de trama. Aliás, bem evidentes, já que Whedon coloca créditos gigantes para indicar esse fato. Quando originalmente lançados, cada Ato era uma peça de vídeo independente para ser assistida Online.

Ato I – Somos apresentados aos dramas do Doutor Horrível. Ele deseja ser aceito na Liga Maligna do Mal, uma liga de supervilões liderados pelo Puro-Sangue do Pecado, Cavalo Mau. Para isso, ele precisa fazer uma demonstração de suas capacidades num crime, ou assassinar alguém importante. Também somos apresentados a Penny, o interesse romântico do Doutor, e também ao seu nêmesis, o Capitão Martelo. Durante o roubo de uma substância cientificamente valiosa, o *Wonderflonium*, Penny e Martelo acabam se envolvendo romanticamente.

Ato II – Onde o drama se complica. Penny e Martelo são espionados pelo doutor, enquanto a relação dela com Billy, a identidade civil, fica mais presente. Um dos planos de Horrível falha, limitando suas chances de ser aceito na Liga, ao mesmo tempo que Martelo comunica ao cientista que está com Penny apenas por que sabe que o Doutor é apaixonado por ela. Dr. Horrível decide que matar Martelo é a saída.

Ato III – Temos a resolução e clímax. Durante uma cerimônia de premiação da cidade para o Capitão Martelo, Dr. Horrível o ataca com o Raio Paralizante e um rifle de Raios da Morte. O plano dá errado, e Martelo acaba por danificar a arma de Raios quando a rouba. O super-herói puxa o gatilho, causando uma explosão acidental que mata Penny com os estilhaços e fugindo ferido no processo. Como assassino de Penny,



Dr. Horrível é aceito na liga. Antes uma pessoa completa e vilão incompleto, agora ele é um vilão bem sucedido e uma pessoa infeliz.

Com essa estrutura definida, podemos desmembrar o complexo pastiche de 46 minutos que é DRHSAB.

De acordo com Dyer, não necessariamente uma obra Pastiche é limitada. Muitas vezes é definida inteiramente como tal. É possível um texto que possua leituras múltiplas, ou onde apenas um pedaço do texto poder ser identificado como pastiche. DRHSAB é um caso similar. Ele é um gênero cinematográfico que tende ao pastiche por natureza, já que é um musical. Mas assume várias formas em cada um dos seus atos.

De início, pode-se pensar se tratar de uma paródia, já que brinca com conceitos e idéias das histórias em quadrinhos e da nova febre de filmes de super heróis. Mas como já vimos anteriormente, a parodia pressupõe uma crítica a uma prática ou conhecimento realizada através da imitação. Não vemos coisa semelhante em DRHSAB, já que na maior parte do tempo, a trama, por mais absurda que seja, é tratada com extrema seriedade. Nenhum dos personagens nunca questiona sobre seu papel no mundo ou na narrativa, como acontece em *The Guild*. Diferente do exemplo anterior, Dr. Horrible se leva a sério demais enquanto filme para esse tipo de auto avaliação.



Capitão Martelo, Penny e Billy/Dr. Horrível – Ato II

O mais óbvio talvez seja a Homenagem, tanto a cultura dos musicais quanto às histórias Pulp em quadrinhos. Cientistas loucos são lugares comuns, e a figura do Capitão Martelo é suficientemente caricata para nos referenciamos a vários super heróis. Penny é um tipo de personagem que seria típica de uma história em quadrinhos da Era de Ouro, num contexto de gênero do que hoje seria visto como um texto subjugador do



olhar masculino. Penny é A Mocinha Doce e Iludida, com um bom coração que não tem de fazer nada exceto esperar seu príncipe encantado, e é plenamente incapaz de perceber que este na verdade é um cafajeste de marca maior. Quando atingida pela explosão acidental da arma do Dr Horrível, ativada pelo Capitão Martelo, Penny apenas olha para o vilão que verdadeiramente a ama e murmura. “Não se preocupe Billy. Capitão Martelo vai nos salvar.” Essas são as suas últimas palavras.

Mas também possuem momentos dignos de um Falso Épico(N do T, *Mock Epic*), já que, segundo DYER(pg 40), ele

“recebe um tratamento grandioso para um tema que não o é. O estilo de uma das formas associadas com alta cultura (Por exemplo, épico ou tragédia), é usado para lidar com conteúdos definidos como sem valor ou triviais. É ao mesmo tempo falso (não um verdadeiro épico ou tragédia por que nada do que é feito de um material que pode ser classificado como conteúdo grandioso), e uma zombaria (por que faz graça do sujeito, do estilo, ou de ambos).

De início, a história trabalha com o tolo e com o burlesco, como a tentativa frustrada de teleportação de barras de ouro de um banco que acaba transformando o dinheiro numa massa líquida com cheiro de cominho. Mas conforme avançamos para o segundo ato, percebemos que todos os nossas pré-idéias são traídas. O personagem principal é o vilão num gênero onde os vilões sempre perdem.

O Herói, capitão Martelo, é um *bully* canastrão de marca maior que só pensa em si mesmo. Ele explicitamente fala na cara do protagonista que só quer fazer sexo com Penny por que sabe que o doutor gosta dela. Martelo também não possui nenhuma noção da realidade dos seres humanos, já que quando o Raio da Morte do Dr. Horrível explode em suas mãos, ele cai ao chão chorando (“O que é isso?! Isso que sinto deve ser dor!”) e sai correndo chorando feito uma criança desconsolada. Depois, na montagem final, temos imagens dele escondido dentro de um consultório de psicanalista enquanto o Dr. Horrível realiza uma nova onda de crimes. Martelo é um Super Homem sem a humanidade de um Clark Kent, mostrando claramente que não possui uma identidade secreta. “Ela vai pro meu apê. Vou mostrar a Penny o Centro de comando, o Matelocarro. Depois, ela vai conhecer o martelo,” ele se gaba. “O martelo é o meu pênis,” esclarece.

Múltiplas figuras de vários gêneros também são costuradas juntas, especialmente durante os números musicais. Durante as partes que retratam os comentários do Líder da Liga Maligna do Mau, o Cavalo Mau, temos um coro que é composto por figuras de filmes de faroeste. Na seqüência onde somos apresentados á Liga em si, um dos



membros é uma versão morta viva de David Bowie (Inclusive sendo creditado como Dead Bowie nos créditos de encerramento). E qual a nossa surpresa quando descobrimos que o próprio Cavallo Mau é um cavalo de verdade.

Mas não podemos esquecer, nunca, que muito do que vemos é um blog: um comentário, feito pelo próprio Billy, e postado na internet, um meta-texto original, já que o filme foi lançado no formato de videoblog na Rede. Em determinado ponto, somos lembrados disso através da própria narrativa: Dr horrível se despede para partir para sua nova ação. Depois de um rápido *jump cut* para o mesmo enquadramento com uma luz diferente, percebemos o Doutor com uma cara cansada e levemente machucada. “Aparentemente,” ele comenta, inconsolável, “O departamento de polícia de Los Angeles e o Capitão Martelo estão entre nossos seguidores”.



“Capitão Martelo jogou um carro em mim” – Ato II

Portanto, podemos identificar claramente alguns traços diretos do pastiche na construção. Suas referências são claras, possuindo a semelhança de uma história de super-heróis. Semelhança é um dado importante, já que é desejável que o pastiche seja próximo, porém distinguível do seu material original. DRHSAB também deforma todas as convenções dos gêneros que utiliza. Os heróis não são admiráveis (como na tragédia), e não existe um final feliz mesmo na vitória (ao contrario da maioria dos musicais). Na verdade, nada realmente se resolve. É um texto onde o discrepante e o inesperado fazem alta figura, já que pessoas aparecem e desaparecem do nada. Apesar da clara tentativa de realismo (como as figuras de faoreste de Cavallo Mau), o próprio Capitão Martelo é mais anti ético do que um super vilão, já que o Dr. Horrível não é inicialmente confortável com a idéia de matar nem uma velhinha.



Dr Horrible Sing Along Blog é hoje disponível em DVD, mas ainda pode ser adquirido para ser visto em ipods através da iTunes Store, em nos seus três atos separados ou num pacote com as três partes unidas num único arquivo de vídeo.

Bibliografia

KELLNER, Douglas. *Cultura da Mídia*, EDUSC, São Paulo, 2001.

DYER, Richard. *Pastiche*, Routhledge, New York, 2007

HUTCHEON, Linda. *Teoria e Política Ironia*, Editora DFMG, 2000.

STAM, Robert e SHOHAT, Ella. *Crítica da Imagem Eurocêntrica*, São Paulo, Cosacnaify, 2006.

MALPAS, Simon, *The Postmodern*, Routhledge, New York, 2005

MILLER, Nancy, *Manifesto for a New Age*, Wired Magazine, Conde Nasté Group, 2008.
Disponível em: <http://www.wired.com/wired/archive/15.03/snackminifesto.html>

SINGER, Ben. *Modernidade, Hiperestímulo e Sensacionalismo Popular*

In: CHARNEY, Leo e SWCHARTZ, Vanessa. *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna*, São Paulo, Cosacnaify, 2007.

BENTES, Ivana e LEVN, Thomas. *A Reconfiguração do Olhar e novos Dispositivos*.

In: FATORELLI, Antônio. *Fotografia e Novas Mídias*. Editora Contracapa, Rio de Janeiro, 2008.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Editora Aleph, São Paulo, 2006.

DUGUET, Anne-Marie, *Cinema do Dispositivo*

In: MACIEL, Kátia (org). *Transcinemas*, Contra Capa Editora, Rio de Janeiro. 2009.

FIELD, Syd. *Manual de Roteiro*. Editora Objetiva, Rio de Janeiro, 2001

KAPLAN, E. Ann (Org). *O mal-estar no pós-modernismo: teorias e práticas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

KRAHULIC, Mike e HOLKINS, Jerry. *Penny Arcade: The Guildfather*

Disponível em <http://www.penny-arcade.com/comic/2009/6/29/>