

GEOGRAFIAS, IMAGINÁRIOS E NARRATIVAS TRANSMÍDIAS: A IMAGEM DA CIDADE NA SÉRIE O DEMOLIDOR

Geographies, imaginaries and transmedia storytelling: the image of the city in Marvel's Daredevil

Geografías, imaginarios y narrativas transmedias: la imagen de la ciudad en la serie Daredevil

Francyjonison Custodio do Nascimento

*Universidade Federal do Rio Grande do Norte - jonisoncustodio@hotmail.com

Recebido em 11/09/2023. Aceito para publicação em 28/11/2023
Versão online publicada em 30/03/2024

Resumo:

O diálogo entre a Geografia e as obras audiovisuais tem crescido nas últimas décadas, promovendo reflexões geográficas sobre os modos de ver o espaço geográfico e, mais precisamente, a cidade. Atualmente, ficções seriadas de teor onírico têm ganhado relevo e investigar os discursos espaciais presentes nestas obras é pertinente para a Geografia. Mais pertinente ainda é quando estas obras estão incluídas dentro de narrativas transmidiáticas, que promovem o diálogo de diversas linguagens e fomentam a experiência midiática atual. Diante disso, este artigo investiga os discursos espaciais acerca da cidade na série ficcionada O Demolidor da plataforma de *streaming* Netflix. Para tanto, faz uso de uma revisão bibliográfica e da interpretação de elementos da obra audiovisual, tais como estrutura narrativa, intertextualidade e paisagens. Os discursos da narrativa, aludindo a outras linguagens e visões de mundo, evidenciam a cidade perspectivada sob um viés negativo.

Palavras-chave: Geografia. Imaginário. Narrativa transmídia. O Demolidor.

Abstract:

The dialogue between Geography and audiovisual works has grown in recent decades, promoting geographical reflections on ways of seeing the geographic space and, more precisely, the city. Currently, dreamlike serial fictions have gained importance and investigating the spatial discourses present in these works is pertinent to Geography. Even more pertinent is when these works are included within transmedia storytelling, which promote the dialogue of different languages and foster the current media experience. Therefore, this article investigates the spatial discourses about the city in the fictional series O Daredevil on the Netflix streaming platform. Therefore, it makes use of a bibliographic review and the interpretation of elements of the audiovisual work, such as narrative structure, intertextuality and landscapes. The narrative discourses, alluding to other languages and worldviews, evidence the city from a negative perspective.

Keywords: Geography. Imaginary. Transmedia storytelling. Daredevil.

Resumen:

El diálogo entre la Geografía y las obras audiovisuales ha crecido en las últimas décadas, promoviendo reflexiones geográficas sobre las formas de ver el espacio geográfico y, más concretamente, la ciudad. En la actualidad, las series de ficción oníricas han ganado protagonismo e investigar los discursos espaciales presentes en estas obras es pertinente para la Geografía. Es aún más pertinente cuando estas obras se incluyen dentro de narrativas transmedia, que promueven el diálogo de diferentes lenguajes y fomentan la experiencia mediática actual. Con esto en mente, este artículo investiga los discursos espaciales sobre la ciudad en la serie de ficción Daredevil en la plataforma de *streaming* Netflix. Para ello, se vale de una revisión bibliográfica y de la interpretación de elementos de la obra audiovisual, como la estructura narrativa, la intertextualidad y los paisajes. Los discursos de la narración, aludiendo a otros lenguajes y cosmovisiones, muestran la ciudad desde una perspectiva negativa.

Palabras-clave: Geografía. Imaginario. Narrativa transmedia. Daredevil.

1. Introdução

Como produto e força condutora dos entrelaces arte-ciência, o diálogo entre a Geografia e as obras audiovisuais têm ganhado relevo nas últimas décadas, oportunizando reflexões de teor geográfico a partir dos elementos fílmicos e seus discursos a respeito do espaço (NAME, 2013). De fato, é presente, no seio da Geografia, o entendimento de que a linguagem e a narrativa das obras audiovisuais de ficção são elementos pertinentes nos estudos sobre a percepção e as experiências concretas com e no espaço (NASCIMENTO, 2020). A projeção de imagens, a sucessão de imagens nas sequências, tece um fio narrativo que proporciona oportunidades de reflexão; há, assim, uma certa capacidade reflexiva nos filmes e nas séries (COSTA, 2005; GOMES, 2013; SILVA, 2014).

São inúmeros, pois, os trabalhos e os autores que constroem interpretações geográficas de filmes e séries cinematográficas. Diversos também são os gêneros fílmicos elegidos e as temáticas geográficas que são estudados neste diálogo da Geografia com as obras audiovisuais em geral (CRESSWELL, DIXON, 2002; LIKINBEAL, 2005; FERRAZ, 2012; NAME, 2013; OLIVEIRA JUNIOR, 2014). Dentro desse movimento dinâmico e plural, pode-se dizer que todos estes trabalhos consideram as obras cinematográficas e outras expressões audiovisuais como portadoras de uma dimensão espacial, como comunicadoras de saberes e significados geográficos.

As séries, em especial, têm se tornado relevantes na cultura visual nos últimos anos, devido à expansão das mídias digitais. Estas últimas, de fato, proporcionam uma maior audiência, por serem acessíveis em aparelhos móveis (SILVA, 2014) – sobretudo por meio das plataformas de *streaming*, como é o caso da série O Demolidor. Com efeito, as séries ficcionais de *streaming* possibilitam a audiência consumir o seu conteúdo onde, quando e como quiser. Além disso, as séries têm suas histórias desmembradas em episódios de uma ou mais temporadas, favorecendo a audiência e o engajamento de fãs. Na verdade, Eliade (2010) já comentava sobre o envolvimento dos fãs nas mídias de massa há tempos, mas este processo evolui bastante. O que importa é que estas características citadas acima provocam um aumento no consumo dessas produções audiovisuais (ARDUÍNO, 2021). Diante disso, as séries surgem como novas oportunidades de se investigar as dimensões espaciais nos produtos audiovisuais (MOREIRA, 2013).

Pensar as expressões audiovisuais como portadores de uma dimensão espacial acaba, então, se tornando uma abordagem interessante para a Geografia. Trata-se, aliás,

de uma abordagem que tem a capacidade de se renovar com as inovações da cultura audiovisual, pois quando uma nova mídia ou um novo objeto da cultura visual surge, surge também a possibilidade de novos contatos com a ciência geográfica, alargando a abordagem supracitada.

Das várias entradas que esta abordagem permite aos geógrafos e pesquisadores do espaço pode-se sublinhar a relação dela com a cidade. De fato, o espaço citadino é privilegiado nas representações cinematográficas e nas ficções seriadas; estas, então, acabam por construir um imaginário acerca do espaço da cidade (REIS, 2020). Assim, a cidade e as relações com ela, sobretudo as afetivas, são registradas, imaginadas e re-apresentadas no espaço diegético, que, por sua vez, possibilita a construção de uma “cidade imaginada” através dos discursos geográficos apresentados (COSTA, 2002). Assim sendo, é pertinente investigar tais discursos a respeito do espaço citadino, a fim de compreender as imagens que a cidade possui nas mídias imagéticas.

Outro ponto interessante é reconhecer que as ficções seriadas têm modelos narrativos, linguagens e composições diferentes dos filmes. Daí a necessidade de pensar estratégias para pensar a relação entre as séries e a Geografia. Mesmo que as chamadas geografias fílmicas, como denominou Oliveira Junior (2014), possam dar uma boa base para pensar a relação Geografia-série, esta última precisa de concepções e métodos próprios, coadunados com a natureza das séries ficcionais – distinta dos filmes.

Partindo desses pressupostos, este artigo objetiva interpretar a imagem da cidade na série cinematográfica O Demolidor. A série é uma tradução dos quadrinhos, de mesmo nome, da empresa Marvel – que, além de O Demolidor (*Daredevil*, no original) vem traduzindo inúmeros quadrinhos para a linguagem cinematográfica e de ficção seriada. A Marvel Entertainment foi fundada no começo da década de 1930 e tem como diferencial o fato de seus heróis serem muito parecidos com os humanos comuns, tendo problemas semelhantes aos deles e vivendo em ambientes, sobretudo urbanos, em comum. É partir dessa identidade que surge os quadrinhos de O Demolidor em 1964.

Ao longo do tempo, o personagem sofreu alterações. Nos anos de 1980, Frank Miller reinventou o personagem e deu uma roupagem mais adulta ao personagem nos quadrinhos (YOUNG, 2016). Em 2015, a Marvel fechou uma parceria com o Netflix e ambas produziram uma série do Demolidor. Após ser lançada em 2015 na plataforma Netflix, a série permaneceu em seu catálogo até o início de 2022. Desde então, a decisão da Marvel foi colocá-la no catálogo de outro *streaming*, a Disney+.

A narrativa da série ficcional é localizada em Nova York, mais precisamente num bairro chamado Hell's Kitchen. O bairro, de fato, existe no mundo além-série, mas a composição de sua paisagem é uma criação própria da obra de ficção seriada. Na sua narrativa, a paisagem urbana é sempre presente e possui um teor lúgubre, sombrio. Como acontece em muitas séries e obras cinematográficas, aliás, a cidade ajuda a compor a narrativa (COSTA, 2002). Investigar como tal composição ocorre também é um objetivo deste artigo.

Assim, além de discutirmos acerca da relação entre a cidade e os objetos audiovisuais, desvelando como a imagem da primeira está presente nestes últimos, este artigo se debruça ainda sobre a reflexão sobre a tradução de conteúdos imaginários para suportes imagéticos bem como sobre o próprio processo de tradução e seu aspecto transmidiático na série O Demolidor. Para tanto, fez-se uso de levantamento bibliográfico sobre as temáticas supracitadas e, para compreender os discursos espaciais sobre a cidade, optou-se por uma interpretação dos elementos da ficção seriada, tais como fotogramas, estrutura narrativa e intertextualidade.

2. Imaginário e transmídia: postulados de compreensão

Uma história pode ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos. Depois, algum personagem secundário dessa história ganha um filme próprio ou se transforma no herói de um *game*. Este movimento é muito comum na atualidade. Trata-se de uma dinâmica transmídia. É o que Jenkins (2008) chama de cultura de convergência. É um fluxo de conteúdos, de toda ordem, que dialogam por meio de suportes midiáticos diferentes, se desenvolvendo num regime de cooperação, num movimento de interstício entre novas e antigas mídias.

Assim, os conteúdos produzidos para uma narrativa criada através da convergência podem se multiplicar em outras mídias através da transmídia, fazendo com que a convergência se expanda (JENKINS, 2008). De fato, a narrativa transmídia surge com uma história-base, que vai crescendo exponencialmente de acordo com as mídias disponíveis e criando extensões da história-base. Isto é importante, pois estas últimas podem adicionar um senso maior de realidade à ficção e promover engajamento nos produtos transmidiáticos – afinal, a história pode ser acessada de muitas formas e cada uma delas pode sugerir o consumo de outra. Desse modo, elementos da ficção são dispersos, de

forma sistemática, através de múltiplos canais de distribuição de determinado produto transmidiático (JENKINS, 2008).

Dessa maneira, as histórias transmídias são baseadas em mundos ficcionais complexos que podem sustentar múltiplos personagens inter-relacionados e suas histórias bem como na construção de mundos. Daí a relação, quase sempre necessária, entre as mídias transmídias e o imaginário: para que a convergência entre as diversas mídias ocorra é preciso fabular, inventar, criar personagens, situações e – preocupação maior dos geógrafos – lugares. Assim, mundos oníricos, marcas do tempo atual conforme Maffesoli (2021), são constantes no universo transmídia exatamente por isso.

No que se refere a série O Demolidor, a estratégia de produção foi transmidiática, posto que o personagem e a narrativa dialogam com outras narrativas, outros produtos, num mesmo universo, criando inúmeros pontos de convergência (JENKINS, 2008). Compreender este movimento é importante na compreensão dos significados geográficos da obra audiovisual. Afinal, é uma forma de intertextualidade. Ou seja, as outras narrativas que dialogam com a ficção seriada são textos que auxiliam na compreensão desta mesma série. Este intercruzamento de imagens e narrativas compõe a essência da obra que aqui se interpreta.

Assim, compreender as significações geográficas dos quadrinhos e suas reverberações e traduções para a série auxilia no entendimento dos discursos espaciais da série O Demolidor. Sobretudo quando se discorre sobre a imagem da cidade, posto que, enquanto imagem, a cidade também é mídia ao enunciar a si mesma e ter suas paisagens convertidas em representação visual (FERRARA, 2008).

Por ser fruto da cultura transmidiática, a série O Demolidor, como vimos, também está eivada pelo imaginário. Este último, não obstante sua maneira de se expressar, suscita sempre interpretações. Seus elementos são sempre portadores de significados a reinterpretar. Podem, de fato, serem constantemente refabulados (ELIADE, 2010; WUNEBURGER, 2007). Com efeito, há uma dinâmica criativa, com uma riqueza semântica, que possibilita interpretações diversas e indefinidas. Essa dinâmica da leitura dos conteúdos do imaginário é, essencialmente, aberta. Como nos lembra Bachelard (2001), tal dinâmica é a própria experiência da novidade.

Na contemporaneidade, aliás, as estruturas mítico-imaginárias estão cada vez mais vinculadas às mídias de massa, sobretudo as estruturas míticas da imagem (ELIADE, 2010). Os personagens de quadrinhos e, por tabela, de filmes e séries de heróis, por exemplo, são releituras de heróis mitológicos. Há, assim, uma mitificação dos personagens,

transformando-os em versões contemporâneas dos heróis de outrora. Esse movimento tem sido analisado e provocado uma consequência interessante: após séculos de coerção do imaginário, este último volta a ser perspectivado não como um erro ou uma ilusão, mas como outro modo de pensar, de refletir sobre a realidade (DURAND, 1994)

Ademais, ao interpretar conteúdos do imaginário em objetos audiovisuais, é preciso recordar, como pontua Wunenburger (2007), que a dimensão icônica do imaginário tem suas particularidades. A imagem tem um devaneio espontâneo, menos condicionantes do que as estruturas da cultura letrada. A imagem visual, de fato, enriquece o imaginário. As obras cinematográficas, ou as séries, são enriquecedoras, pois os meios de transmissão do imaginário não são estéreis, mas proporcionam uma renovação contínua das estruturas do imaginário. Na realidade, na criação ficcional contemporânea, sobretudo a audiovisual, há uma espécie de transfiguração, numa reescrita lúdica com uma reorganização dos conteúdos do imaginário que são ressignificados (BULCÃO, 2013)

Além disso, é preciso levar em conta que o imaginário permite em primeiro lugar um deslocamento do imediato, do real e percebido, sem se perder em abstrações (WUNENBURGER, 2007). É justamente aquilo que Bulcão (2013), retomando Bachelard, chama de função do irreal. Os conteúdos do imaginário, sobretudo os filmes e as séries de teor onírico, argumenta Bulcão (2013), promovem um afastamento da “realidade”, que é, na realidade, uma maneira condicionada de ver o mundo, e gera reflexões ao despertar das condições automáticas de perspectivar a realidade. Este movimento, argumenta Wunenburger (2007), é inseparável da natureza humana. Afinal, como nos recorda Morin (2014), o *homo sapiens* é *homo demens* também. Isto é, um produtor de fantasias, mitos e imaginários que promovem a compreensão do mundo.

Dessa maneira, refletir sobre séries de teor imaginário não é cair numa evasão, numa simples fuga da realidade. Ao contrário: é escapar dos automatismos e ter senso de realidade. Quando interpretamos geograficamente O Demolidor, encontramos um meio de compreender a cidade a partir de suas imagens. Efetivamente, o imaginário é uma via que nos permite pensar, posto que inventa modos de compreender as coisas para além da razão, dos relatos monológicos (WUNENBURGER, 2007).

Nesta esteira, sobretudo no último século, com a desconfiança da soberania e autonomia do racionalismo e sem cair num irracionalismo irrestrito, houve uma reavaliação do lugar do imaginário na construção dos saberes, inclusive os geográficos (DURAND, 2011; CLAVAL, 2012). No mesmo sentido, as linguagens imagéticas e suas inovações técnico-estéticas, as séries de plataforma de *streamings*, não escapam da mitificação.

Como nos lembra Rahde (2008), na atualidade, tais linguagens são, ao mesmo tempo, receptáculo e comunicador do imaginário. Quando tal obra eivada de conteúdos mítico-imaginários é permeada por saberes geográficos, cabe ao geógrafo interpretá-las.

Este imperativo é mais válido ainda quando os geógrafos optam por interpretar o espaço citadino. Afinal, as cidades são sempre um produto, como no cinema e nas ficções seriadas, da imaginação dos seres humanos (REIS, 2020). Elas são, de fato, protagonistas na nossa construção do imaginário (COSTA, 2006). É preciso pensar, então, a respeito das cidades imaginárias que ganham lugar no nosso imaginário. Antes disso, porém, vale a pena se debruçar na relação do espaço citadino com as linguagens de cunho visual.

3. Diálogos sobre cinema, ficção seriada e cidade

Não obstante as diversas formas de pensar a interrelação entre a produção audiovisual e a ciência geográfica, o trabalho em tela se valerá daquela que não resume a citada produção a uma mera cópia da realidade, numa concepção mimética. Opta-se por pensar nas ficções seriadas como narrativas que expressam conteúdos e discursos sobre a realidade (SOUZA, 2017). Essa opção tem uma consequência teórico-metodológica: os estudos geográficos que possuem o intento de interpretar as ficções seriadas não se concentram na relação entre elas e a pretensa realidade, pretensamente distante das obras ficcionais.

O que se trata, então, são as significações que as linguagens audiovisuais emitem sobre o espaço geográfico, pois tais linguagens são constituídas de significados e saberes espaciais. Assim, é o modo de apresentar o espaço que é vital para o fazer geográfico do cientista espacial. Isto é, (re)conhecer e identificar os discursos espaciais presente nos objetos audiovisuais é de grande valia para a Geografia, posto que o espaço diegético da ficção seriada é uma criação cultural, que, por sua vez, é ideologicamente comprometido com uma cosmovisão, uma visão de mundo. Nesta última, os espaços e lugares são formados, (re)significados, legitimados e/ou contestados a partir de sua apresentação nas ficções seriadas (COSTA, 2002).

Essa maneira de pensar o diálogo entre a Geografia e as linguagens audiovisuais, incluindo as narrativas transmídias, nos impulsiona a pensar em um conceito em especial: a cidade. Isso ocorre, pois tal conceito é eminentemente um objeto de teor cinematográfico, posto que o cinema e, mais tarde, as séries são desdobramentos de uma nova experiência

de tempo e espaço vivida na sociedade. Essa experiência surgiu do desenvolvimento tecnológico iniciado após a Revolução Industrial e aprimorado nas últimas décadas, que possui a cidade como o grande campo de realização. Desse modo, o cinema e mais novas representações audiovisuais são, pois, uma cultura urbana (REIS, 2020).

De fato, a cidade está presente em inúmeras dinâmicas contemporâneas do cinema e de transmídia e não apenas em formato de outdoor, como um mero cenário. A cidade, na verdade, vem desempenhando um papel consistente nas construções e expansões de mundos ficcionais (SOUZA, 2017). Não é à toa que Costa (2002) chega à conclusão de que a cidade é, muitas vezes, um personagem nas narrativas. Nesses casos, a autora chegou a criar um conceito próprio para ajudar a refletir: cidade cinemática. Trata-se, explica Costa (2002), daquela cidade representada nas paisagens fílmicas, que ganharam vida através da mídia, sobretudo o cinema. Não se trata de uma cópia da cidade “real”, mas uma interpretação desta e, como tal, nos ajuda a compreender as percepções da vida na cidade como também da própria cidade. Assim, por meio deste conceito se viabiliza cada vez mais o contato cidade e as mídias imagéticas (COSTA, 2002).

Com efeito, a experiência de vida citadina potencializou possibilidades de percepção do mundo. É dentro disto que o cinema se tornou o principal dispositivo artístico de expressão (BARBOSA, 2000; REIS, 2020). Justamente por isso nossa imagem sobre a cidade tem sido (re)modelada pelas convenções e narrativas cinematográficas dos filmes e das ficções seriadas (COSTA, 2002; SOUZA, 2017). É justamente por isso que

Podemos afirmar que o cinema é uma arte urbana por excelência, assim como constatar que a cidade é o espaço geográfico que o cinema mais registrou ao representar o mundo. A história do cinema se cruza com a geografia das cidades. (BARBOSA, 2000, p. 81-82).

Assim, sendo, a linguagem cinematográfica, nascida com as grandes cidades e, igualmente, produto de suas transformações sociais e culturais, tem capacidade de registra as diversas imagens sobre a cidade. E o mesmo pode ser dito das séries ficcionais (SOUZA, 2017). Elas, assim como o cinema, também nos munem de informações sobre as alterações nas concepções de cidade no imaginário coletivo. As obras de cinema e de ficção seriada, portanto, nos revelam aspectos físicos, simbólicos e culturais da cidade e da sociedade (REIS, 2020; SOUZA, 2017).

Diante disso, é pertinente, assim como Costa (2006), pensar na dimensão da cidade como imagem. Não obstante a importância das outras dimensões, a cidade como

imagem se mostra como uma via profícua na interpretação geográfica, posto que a dimensão imagética incorpora uma complexidade de elementos, tais como experiência, estruturas de inteligibilidade, memória, ideologia e valores – que tem sido valorizada nos últimos anos na ciência geográfica (COSTA, 2006; CLAVAL, 2014).

Dessa forma, o ponto de encontro entre a cidade e as linguagens audiovisuais é essa relação que prioriza a dimensão imagética. Pensa-se, então, numa cidade que não é apenas um conjunto de ruas, casas ou edifícios e seus problemas econômicos e/ou sociais, isto é, sua dimensão material. Trata-se disso também, mas se vai além dessa compreensão tangível. Concebe-se, então, uma cidade que possui uma carga simbólica, construída com e através de discursos. Mais do que isso, aliás. Como sugere Costa (2002), no contato com as linguagens audiovisuais, trata-se de uma cidade que tem voz, que conduz e produz a narrativa. É por meio da cidade que se situa e se constrói a narrativa.

Nessa dinâmica, pontua a autora, mesmo que as cidades presentes no espaço diegético sejam totalmente ficcionais, imaginárias, os discursos que elas constroem têm um pé na realidade. Na sua compreensão, então, a construção visual da “cidade da imaginação” sempre terá um referencial relacionado às cidades existentes e, sobretudo, aos discursos sobre estas cidades (COSTA, 2002). Assim, as ficções urbanas e suas significações geográficas são construídas em diálogo com elementos presentes nas cidades contemporâneas. Por essa razão, mesmo as séries de ficção são essenciais na reflexão dos geógrafos, pois os espaços imaginários lançam luzes nas questões e nos discursos geográficos a respeito do universo extra-série.

Para compreender tais significações e discursos geográficos presentes nas ficções seriadas, faremos uma composição entre as contribuições das geografias filmicas, sobretudo com Oliveira Júnior (2014) e Costa (2005), e as sugestões de Souza (2017) a respeito das Geografias da comunicação e seu enfoque na dimensão espacial das narrativas transmídias e ficções seriadas que privilegiam o espaço da cidade.

Antes de tudo, então, é preciso mapear as expansões das narrativas, isto é, saber tanto de onde veio a história-base como também as criações que partem dela. Trata-se, então, de encontrar as intertextualidades das séries ficcionais, que, segundo Costa (2005), é fulcral na construção dos sentidos numa obra, posto que esta é um texto – não verbal, obviamente – que fala sobre outros textos e não necessariamente um texto que fala sobre o mundo de forma direta. Este primeiro passo auxilia na identificação do campo discursivo que trata a obra, ou seja, quais são os conteúdos, sobretudo os geográficos, que estão inseridos na narrativa. Assim, no caso em tela, é vital compreender, ainda que brevemente

o mundo de convergências que atravessam a narrativa de O Demolidor, desde os discursos presentes nos quadrinhos até as interseções da série com outras séries e filmes.

Além disso, a nossa estratégia metodológica abarca também a interpretação de outros elementos da ficção seriada, como as paisagens presentes no espaço diegético. Essas, inclusive, também são consideradas discursivas, como enunciadoras de discursos geográficos (COSTA, 2005; NASCIMENTO, 2020). Desse modo, alguns fotogramas e um cartaz da série também serão utilizados na interpretação a respeito da imagem da cidade. Juntamente com os fotogramas e as expansões da narrativa, de maneira mais implícita, estará também a estrutura narrativa, que diz respeito ao que acontece na série e sobre o que ela aborda. Feitos esses apontamentos, vamos à interpretação da série ficcionada O Demolidor.

4. A imagem da cidade em o demolidor

A série O Demolidor é marcada por uma espécie de estética sombria, quase sempre noturna, *noir* (Figura 1). Trata-se daquilo que Mascarello (2006) declarou ser uma “atmosfera”, um “estilo” e/ou um “conceito”. E que não se restringe apenas às linguagens audiovisuais, mas, também, às expressões literárias e aos quadrinhos.

O tom *noir* das cenas da série são uma referência ao mesmo tom dos quadrinhos. Ambos estão relacionados a concepção de cidade apresentadas nessas representações. A atmosfera *noir*, de fato, foi concebida conceitualmente depois de existir efetivamente e contaminou – no sentido de contagiar – outras produções, inclusive a série ficcionada aqui interpretada, O Demolidor.

Nesta atmosfera, há uma visualidade marcante com uma primazia dos tons lúgubres, escuros. Assim, a presença de sombras fortemente marcadas também é comum, o que auxilia na construção de uma projeção de mistério e/ou de tensão nas narrativas que possuem esse tom (MASCARELLO, 2006).

Ademais, no tom *noir*, há a recorrência de aventuras criminais que delineiam a estrutura narrativa e acabam por moldar também, como veremos, uma ideia de cidade cheia de perigos e vícios. No caso de quadrinhos e séries de super-heróis, esse aspecto da presença de aventuras criminais é imprescindível, posto que justificam a própria existência do herói da narrativa. Com efeito, um universo tenso e sombrio exige alguém que intervenha

nessa realidade ou, como registra o *teaser* de lançamento de O Demolidor, toda cidade precisa de um herói (Figura 1).

Figura 1 – Cartaz de divulgação da série



Fonte: O Demolidor (2015)

O fato é que essa realidade pouco acolhedora, sombria, está presente nos quadrinhos que são a história-base de O Demolidor. Os Quadrinhos de Frank Miller, com efeito, têm essa estética. Segundo o próprio autor, ele desejava criar espaços e personagens com apenas poucos rabiscos e uma sombra negra (YOUNG, 2016)

Com efeito, os quadrinhos que inspiraram a série ficcionada o Demolidor também representam a cidade sob um prisma negativo (Figura 2). A estrutura da história-base, aliás, se baseia nisso. Ela conta a história de Matthew Murdock (Matt), estadunidense de ascendência irlandesa, criado apenas por seu pai, um boxeador em fim de carreira, no bairro de Hell's Kitchen em Nova York. Depois de um acidente radioativo, o menino perde a visão e os outros sentidos são aflorados demasiadamente. Depois de aprender artes marciais com um ancião, igualmente cego, e se formar na faculdade de Direito, Matt volta para seu bairro para ali trabalhar como advogado, mas acaba levando uma vida dupla: trabalhando com a justiça formal de dia e fazendo justiça com as próprias mãos a noite.

Figura 2 – O Demolidor nos quadrinhos



Fonte: Miller; Romita Junior (2010)

É nessa dinâmica da vida dupla de Matt que a imagem da cidade nos quadrinhos, que reverbera na série ficcionada, é construída. E esta construção se dá sob uma perspectiva pouco amistosa e até mesmo hostil. A cidade é, num turno, palco das injustiças das grandes corporações; e noutro, lócus da ação de criminosos que, não raras vezes, possuem ligações com o crime organizado e com as próprias grandes corporações que também trabalham no submundo do crime. Assim, a cidade é sempre rerepresentada como o espaço do crime e do vício. A imagem da cidade nessas representações, portanto, é negativa. Desde os encontros violentos com gangues de assaltantes e assassinos até as cenas de diálogos permeados com uma fina ironia entre criminosos de colarinho branco e o herói da série, a ideia de corrupção moral é sempre identificada. Não há ordem ou virtudes na cidade. Ela é apenas a morada de desordeiros e, por consequência, de quem sofre com a violência destes.

O mesmo acontece com a ficção seriada. A história-base se repete no seriado da Netflix. As mesmas batalhas são travadas e Matt (Charlie Cox) continua a combater diuturnamente contra grandes corporações e criminosos noturnos. Também na série, a cidade é um palco de conflitos. Yi-Fu Tuan (2005) comenta sobre essa imagem inamistosa da cidade ao longo da sociedade ocidental:

Durante a sua história a cidade tem sido oprimida pela violência e pela ameaça constante do caos. Dentre os muitos intrincados temas desta história, merecem especial atenção os seguintes: conflitos violentos entre cidadãos poderosos e a criação de uma fortificada paisagem do medo; perigo e ansiedade em relação aos estrangeiros no meio urbano; medo de anarquia e revolução, isto é, a queda de uma ordem estabelecida por massas inassimiláveis e incontroláveis; aversão e medo dos pobres, como uma fonte potencial de corrupção moral e de doenças; e medo dos imigrantes pobres. (TUAN, 2005, p. 521-252).

Em O Demolidor, de fato, a cidade é este imenso palco de conflito. Aqui, além da história-base dos quadrinhos, a intertextualidade da narrativa transmidiática também pode nos ajudar a compreender o porquê. A obra seriada é, dentro do universo Marvel, a “continuação” de uma outra história. Na verdade, a cidade de Nova York no enredo de O Demolidor é a mesma de um filme chamado Os Vingadores (2012). Nesta última obra, a cidade foi destruída e a que podemos contemplar na série é a mesma cidade pós-destruição. Uma cidade em frangalhos, portanto.

Assim, o elemento transmidiático presente na série não foi um personagem específico ou a própria história-base, como ocorre com os quadrinhos, mas a própria cidade – ainda que em ruínas, em destroços. Soma-se a isso o fato do espaço citadino ser desprovido de grandes investimentos urbanísticos, tornando-o cada vez mais corroído pela degradação, o que é causador de medo urbano, como já apontou Bauman (2009). Daí a intertextualidade nos propiciar um caminho para reforçar a compreensão da imagem do espaço citadino. A cidade é um espaço de conflitos e de caos; é perspectivada como o lócus do mundanismo, da corrupção das virtudes naturais e da opressão (TUAN, 2012).

Com efeito, apesar das cidades terem sido criadas para a estabilidade, harmonia e segurança, elas passam a estar associadas ao perigo. Muitas vezes, pontua Tuan (2005), o crescimento urbano desordenado é visto como um caos desorientador, perdendo a concepção positiva de que a cidade era o lócus do colorido, da intensidade e da amplitude das oportunidades. O próprio Tuan (2005), como vimos, cita os elementos que propiciam essa imagem de caos e conflito. Entre elas, as paisagens de medo reveladas pelas

construções arquitetônicas e pelas sombras reapresentadas no espaço fílmico, resquícios do teor *noir* comentado anteriormente (Figura 3).

Ademais, as ruas desertas que geralmente estão presentes na narrativa (Figura 3) contrasta com a vida fervilhante de alguns pontos da cidade cinemática. É comum, aliás, a presença de tomadas aéreas da cidade cinemática de O Demolidor. Nelas, podemos ver encruzilhadas e bifurcações diversas; numa palavra, o emaranhado de ruas e vielas que compõem a cidade. Nesta perspectiva, a cidade é vista como um labirinto desorganizado.

Figura 3 – Ruas e vielas de Hell's Kitchen



Fonte: O Demolidor (2015)

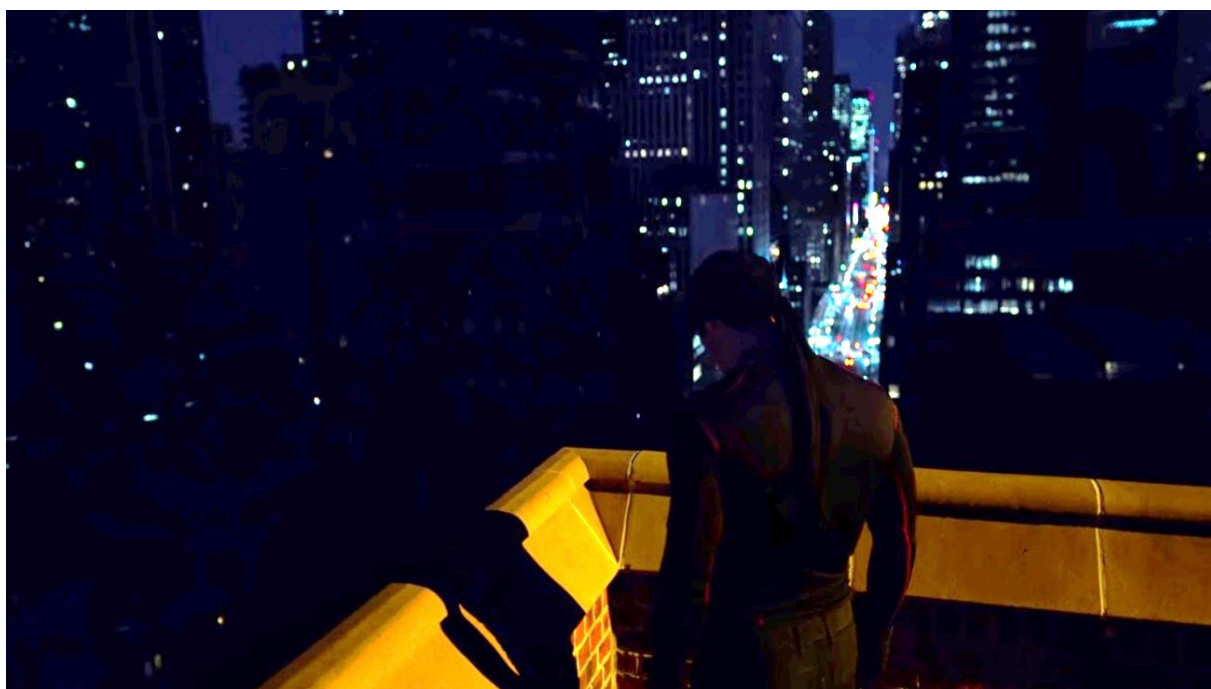
O emaranhado de ruas escuras denota a falta de lógica e planejamento da cidade. É verdadeiramente uma selva de pedra – uma metáfora ligada ao perigo, como pontua Tuan (2005). Com exceção do Matt com seus poderes, nenhum outro habitante se sente à vontade para andar pelas ruas. Na série, de fato, a desorientação é sempre presente na vida dos cidadãos.

Para compreender esta desorientação da experiência cidadina, os cheiros, os ruídos e as cores da cidade também são vitais (TUAN, 2012). Com Matt não seria diferente. Tendo a visão debilitada e os outros sentidos de forma sobre-humana, Matt, o Demolidor, precisa lidar com a cacofonia da cidade. Esta última é uma experiência desorientadora e

assustadora. O ruído, explica Tuan (2005), é o caos auditivo, posto que pode afetar as emoções mais básicas. Assim, ele é um causador de tensão e ansiedade, elementos que fazem evocação de caos.

Na narrativa, com efeito, são constantes os gritos de socorro e de tensão. Há uma espécie de desordem auditiva. Sirenes, buzinas, som de carros em alta velocidade, gritos criam tensão e ansiedade naqueles que experimentam a cidade: tudo converge para uma manifestação da paisagem de medo (TUAN, 2005). Essas relações sensíveis com a cidade, explica o autor sino-americano, pode causar aversão pelo espaço. A experiência sensível da cidade pode ser percebida, então, como maldição e infelicidade. Por vezes, Matt sente a cacofonia urbana e tem problemas para dormir; noutras, ele utiliza esse incômodo para encontrar criminosos. Para tanto, sobe no alto dos prédios e tenta discernir sons para localizar o próximo alvo da sua justiça com as próprias mãos (Figura 4). De qualquer modo, os ruídos levam uma experiência negativa.

Figura 4 – O Demolidor e a cidade



Fonte: O Demolidor (2015)

Bauman (2009) concorda com esta perspectiva tuaniana supracitada. Para o autor polonês, a desorientadora variedade do ambiente urbano é geradora de medo. O

caleidoscópico de sensações da cena urbana é desestabilizador. No caso em tela, como vimos, os ruídos e até mesmo as cores estão conectados a experiências negativas.

Assim, valores positivos na cidade são escassos na ficção seriada. Outro exemplo que evidencia esse discurso em O Demolidor é solidão e a falta de sociabilidade. De fato, no espaço citadino hodierno, há uma ausência de solidariedade, como aponta Bauman (2009). A única exceção é próprio protagonista que, aliás, muitas vezes se coloca num dilema moral por comumente responder agressivamente a violência que se instaurou no seu bairro.

Assim sendo, a sociabilidade definha enquanto o medo triunfa ao estabelecer relações de desconfiança na cidade. O outro é sempre a possibilidade de um assalto e nunca a possibilidade de encontrar um vizinho. Na cidade, advoga Bauman (2009), o maior medo humano é o outro. Tuan (2005) concorda com essa ideia e defende que, apesar do medo de caráter físico ou econômico, como deslizamentos, incêndios ou até mesmo revolução, o grande causador de fobia é o outro. Ele é sempre o promotor inexaurível de ansiedade e agressividade latente (BAUMAN, 2009). Na verdade, está embutido aqui o medo ao desconhecido, o que é cada vez mais comum nas grandes cidades e suas periferias. Assim, a tensão sempre toma conta da tela, eivada de tons escuros e raras luzes. Tais luzes são o símbolo da cidade que nunca dorme, insígnias do capitalismo que estendeu o tempo de produção (HARVEY, 2016) e, por isso, desorienta mais do que ilumina. Dessa maneira, elas – a luzes – não são capazes de apagar a tensão na tela e o receio continua a triunfar nas paisagens de O Demolidor.

5. Considerações finais

À guisa de conclusão, pode-se dizer que, ainda que as séries possuam modelos narrativos, linguagens e composição diferentes dos filmes, as interpretações geográficas de ficções seriadas podem e devem se apropriar de muitas metodologias e teorias das geografias fílmicas. Com efeito, como viu-se, as noções de intertextualidades e de discursos geográficos assim como as leituras das paisagens presentes nas obras audiovisuais podem ser adotadas na abordagem geográfica que intenta analisar séries. De fato, a interpretação geográfica dos elementos fílmicos pode auxiliar o caminho que busca estabelecer contato entre as narrativas transmidiáticas em plataformas de *streaming* e a Geografia.

De modo mais particular, focando a série O Demolidor e suas representações sobre a cidade, conclui-se que há um conjunto de imagens sobre o espaço citadino que é transmitido pelo *streaming*. Tal conjunto é sempre perspectivado de maneira desagradável. Ainda que, historicamente, a imagem e a experiência com a cidade sejam ambivalentes – ora perniciosa; ora virtuosa –, a imagem da cidade em O Demolidor é negativa devido ao ideário de que o espaço citadino é sempre agressivo e corrupto bem como em razão das experiências sensitivas do personagem principal que, nos ruídos e outras manifestações, encontra o medo e/ou a violência.

Constatou-se isso ao compreender que as narratividades e as produções de sentido das imagens da cidade são construídas em diálogo permanente com outros textos. A intertextualidade, assim, se mostrou fulcral na nossa compreensão. Mapear as histórias-base bem como as reverberações de narrativas midiáticas se mostram uma metodologia eficaz de encontrar o campo discursivo que revela uma imagem específica da cidade numa mídia imagética.

Ademais, percebeu-se que os espaços diegéticos da série são construídos para dar realismo, gerar identificação e, concomitantemente, possibilitar o escape da realidade meio da fantasia. Ou seja, a cidade e os discursos sobre o espaço citadino da série podem e devem ser para melhor compreender a cidade “extra-série” e seus problemas. A Fantasia, como vimos, não é uma fuga total da realidade, mas tem o poder de munir o geógrafo – e outros pesquisadores – de informações para uma interpretação acurada da realidade, posto o desvencilha de uma maneira condicionada de ver o espaço citadino e o mundo.

Por fim, conclui-se afirmando que este artigo é apenas mais passo na construção de um escopo teórico-metodológico para as ficções seriadas. O exemplo de O Demolidor pode não ser o único. Há uma miríade de séries que, perspectivadas geograficamente, podem enriquecer o debate sobre como as culturas visual e transmidiáticas influenciam as imaginações geográficas da sociedade contemporânea. Do mesmo modo, outras noções e escalas geográficas, além da de cidade, também podem ser utilizadas na construção de uma geografia das ficções seriadas. Ademais, há também as inovações teóricas da Geografia, como as teorias não representacionais, que ampliam os estudos espaciais das narrativas transmidiáticas, ao focalizar a maneira como essas representações são constituídas e praticadas corporeamente nas ações e relações que produzem o mundo. De tal modo, o esforço para a construção de um corpo teórico-metodológico para as ficções seriadas acaba de ser iniciado. Ainda há muito trabalho à frente.

6. Referências

- ARDUINO, L. G.. Análise da série La Casa de papel por uma perspectiva dialógica e transmidiática. **Tropos: Comunicação, Sociedade E Cultura**, v. 10, n. 1, p. 1-24, 2021.
- BACHELARD, Gaston. **O ar e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2001.288p.
- BARBOSA, Jorge Luiz. A arte de representar como reconhecimento do mundo: o espaço geográfico, o cinema e o imaginário social. **GEOgraphia**, v.2, n. 3, p.69-88, 2000.
- BAUMAN, Zygmunt. **Confiança e medo na cidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009. 96 p.
- BULCÃO, Marly. **Luz, câmera, filosofia**: mergulho na imagética do cinema. São Paulo: Ideias & Letras, 2013. 240p.
- CLAVAL, Paul. Mitos e imaginarios en geografía. IN: LINDÓN, Alicia; HIERNAUX, Daniel. **Geografías de lo imaginario**. Barcelona: Antropos, 2012. p. 29-48.
- COSTA, M. H. B. V.. Espaço, Tempo e a Cidade Cinemática. **Espaço e Cultura**, v. 13, p. 63-75, 2002.
- _____. Geografia Cultural e Cinema: Práticas, Teorias e Métodos. In: ROSENDAHL, Zeny; CORRÊA, Roberto Lobato. (Org.). **Geografia**: temas sobre Cultura e Espaço. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2005. p. 43-78.
- _____. A Cidade como Cinema Existencial. In: I Seminário Arte e Cidade, Salvador. **Seminário Arte e Cidade**. Salvador: EDUFBA, p. 1-14, 2006.
- CRESSWELL, TIM; DIXON, Deborah. **Engaging film**: geographies of mobility and identity. Lanham, MD: Rowman and Littlefield Publishers, 2002. 368p.
- DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1994. 112p.
- DURAND, Gilbert. **O imaginário**: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 2011. 128p.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2010. 184p.
- FERRARA, Lucrécia d'Aléssio. Cidade: meio, mídia e mediação. **Matrizes**, São Paulo, v. 1, n.2, p.39-53, abr. 2008.
- FERRAZ, Claudio Benito O. Imagem e geografia: considerações a partir da linguagem cinematográfica. **Espaço & Geografia**, Brasília, v.15, n. 2, p. 357-384, 2012.
- GOMES, Paulo César da Costa. **O lugar do olhar**: elementos para uma geografia da visibilidade. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013. 320p.

-
- HARVEY, David. **17 contradições e o fim do capitalismo**. Boitempo Editora. São Paulo, 2016. 304 p.
- JENKINGS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008. 432p.
- LUKINBEAL, Chris. Cinematic landscapes. **Journal of Cultural Geography**, v. 23, n. 1, Winter, p. 3-22, 2005.
- MAFFESOLI, Michel. **O theatrum mundi pós-moderno**: o jogo da vida, a vida como jogo. Curitiba: PUCPRESS, 2021. 159p.
- MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papirus, 2006. 432p.
- MILLER, Frank, ROMITA JUNIOR, John. **Daredevil**: the man without fear. Nova York, 2010. 224p.
- MORIN, Edgar. **O cinema ou o homem imaginário**: ensaio de antropologia sociológica. São Paulo: É Realizações, 2014.
- MOREIRA, S. V.. **Geografias da comunicação**: espaço de observação de mídia e de culturas. São Paulo: Intercom, 2013. 236p.
- NAME, Leonardo. **Geografia pop**: o cinema e o outro. Rio de Janeiro, Apicuri: 2013. 192p.
- NASCIMENTO, Francyjonison Custódio do. **Narrativas da geograficidade, legendas do mundo**: interpretando as paisagens de cinema em O Senhor dos Anéis. 2020. 221f. Tese (Doutorado em Geografia) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.
- O DEMOLIDOR**. Direção: Steven de Knight, Estados Unidos, Netflix, 2015.
- OLIVEIRA JUNIOR, W. Lugares Geográficos e(m) locais narrativos: um modo de se aproximar das Geografias de Cinema. .IN: MARANDOLA JR., Eduardo; HOLZER, Werther; OLIVEIRA, Lívia de (Orgs.). **Qual o Espaço do Lugar?** Geografia, Epistemologia, Fenomenologia. São Paulo: Perspectiva, 2014. P. 119-154.
- RAHDE, M. B. F.. Comunicação e imaginário nos contos do cinema contemporâneo: uma estética em transição. **Comunicação, Mídia e Consumo** (São Paulo), v. 5, n.12, p. 97-112, 2008.
- REIS, E. R.. Cidade e cinema: ensaio sobre a presença. **Geograficidade**, v. 10, n.2, p. 30-47, 2020.
- SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galáxia**, n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

SOUZA, A. C. A.. Um olhar da Geografia da Comunicação sobre a Transmídia. In: **40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, Curitiba. Comemorar e refletir: agir e transformar, 2017.

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do medo**. São Paulo: Editora UNESP, 2005. 376p.

_____. Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente. São Paulo: Difel, 2012. 342p.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **O imaginário**. São Paulo: Edições Loyola, 2007. 104p.

YOUNG, Paul. **Frank Miller's Daredevil and the ends of heroism**. Londres: Rutgers, 2016. 290p.