

## O monstro que não se vê e a cultura da participação em Bird Box

### The monster that cannot be seen and participatory culture in Bird Box

Fernanda Manzo Ceretta<sup>1</sup>

Silvio Antônio Luiz Anaz<sup>2</sup>

**Resumo:** *Bird Box*, filme de terror e um dos maiores sucessos da Netflix, tem entre os protagonistas um monstro cuja imagem não é revelada. Tal estratégia narrativa resulta em amplo engajamento da audiência, que busca preencher a lacuna deixada no processo de criação do filme. Neste artigo, analisamos como a construção da ideia do monstro se dá também por meio de recursos não visuais, sobretudo sonoros, e é complementada por um imaginário que explora o tema do apocalipse, a metáfora da cegueira e a oposição arquetípica claro-escuro. A investigação fundamenta-se nas relações imagem-som propostas por Altman e Iazzetta e na teoria do imaginário de Durand. Os resultados mostram como esses elementos fomentam o engajamento da audiência, convergindo para a ideia de cultura da participação de Jenkins.

**Palavras-chave:** *Bird Box*; monstro; imagem sonora; imaginário; cultura da participação.

**Abstract:** *Bird Box*, a horror film and one of Netflix's greatest hits, has among its protagonists a monster that is not imagetically revealed. Such narrative strategy results in broad audience engagement, which seeks to fill this gap left in the creative process of the film. In this article, we analyze how the construction of the monster idea is also based in non-visual resources, especially sound, and is complemented by an imaginary that explores the theme of apocalypse, the metaphor of blindness and the archetypal opposition between light and darkness. The investigation is based on the image-sound relations proposed by Altman and Iazzetta, and in the theory of the imaginary by Durand. The results show how

*these elements foster audience engagement, converging on Jenkins' idea of participatory culture.*

**Keywords:** *Bird Box; monster; sound image; imaginary; participatory culture.*

## Introdução

Em *Bird Box* (2018), filme de terror dirigido por Susanne Bier e baseado no livro homônimo de Josh Malerman, um tipo de monstro percorre o mundo e provoca um impulso suicida nas personagens que o veem diretamente ou por câmeras. Lembranças terríveis e medos insuportáveis, moldados de acordo com as vivências individuais, seriam a consequência do efeito do monstro. A forma pela qual a criatura provoca o ímpeto suicida origina-se de um imediato estado de profunda depressão, que dialoga com vivências das personagens. Isto transparece através do que é dito pelas vítimas. Lydia (Rebecca Pidgeon), ao ver o monstro (após esse a chamar pelo nome), tem lembranças da mãe, morta há anos. A personagem, após ser afetada, diz: “Mamãe? Por favor, não vá embora”. Olympia (Danielle Macdonald), personagem de vida feliz e tranquila, ao ver o monstro reage dizendo “Não é tão ruim assim”. Ambas, em seguida, cometem suicídio. Para não sucumbir aos efeitos autodestrutivos do monstro, personagens cobrem seus olhos ou isolam-se em locais fechados.

Enquanto as personagens podem evitar olhar diretamente para o monstro, o espectador não tem essa alternativa: o momento de revelação da criatura, recorrente em outros filmes do gênero, jamais acontece.

A decisão de não mostrar o monstro não foi simples. O roteirista Eric Heisserer conta que foi pressionado por produtores para revelar a criatura (TOPEL, 2018), o que o levou a escrever uma cena em que uma das versões do monstro aparecia. Susanne Bier explica que a sequência foi gravada e posteriormente abandonada, pois tinha um viés cômico. Finalmente, decidiram extinguir a visualidade do monstro da edição, pois, como descreve Bier:

Seja o que forem estes seres, eles ativam o seu maior medo. O maior medo de alguém será diferente do de outra pessoa. [...] Quando o conceito é tão forte, tentar ilustrá-lo perde o sentido. Portanto, seria uma decisão equivocada (TOPEL, 2018).

Neste caso, manter o mistério por meio da ausência visual significa depositar nos demais recursos narrativos a construção da imagem do monstro. O trabalho da equipe, como veremos, se dá, sobretudo, na composição das sonoridades. Por meio dos sons emitidos pela criatura, podemos compreender sua presença ameaçadora. Entretanto, como a revelação do monstro é um cânone do gênero, *Bird Box* aposta na incompletude acerca da personagem que tem o maior potencial gerador de curiosidade nos espectadores. Mesmo assim, tem uma grande audiência e reverbera nas redes.

O filme está entre os maiores sucessos produzidos pela Netflix. Foi assistido em sua semana de estreia por aproximadamente 45 milhões de pessoas, segundo a empresa. A relevância de *Bird Box* é dada não só pelo tamanho da audiência mas também pelo engajamento dela.

Apesar de não ter sido lançado como um produto transmídia (JENKINS, 2009), os fãs cuidaram de encaminhá-lo na direção do transmidiático. Entusiasmados em construir teorias que expliquem os enigmas da narrativa, eles formaram *fandoms*, criaram *fan fictions* (*fanfics*) e publicaram em *blogs*, *sites*, redes sociais e em canais do YouTube. Apenas em uma das plataformas de criação de *fanfics*, a *Wattpad.com*, foram registradas cerca de 70 mil histórias inventadas pelos fãs a partir do filme da Netflix<sup>3</sup>, incluindo versões *crossovers*. A propagação de informações relacionadas ao filme levou a Netflix a alertar os fãs dos riscos de participar de alguns desafios como o que no Twitter (*#birdboxchallenge*) os incentivava a fazer *cosplay* da protagonista, o que significava caminhar pelo mundo real com uma venda nos olhos (SHOARD, 2019).

Um dos caminhos para entender o que leva ao alto engajamento dos fãs em *Bird Box*, embora o filme não seja bem avaliado nem pela crítica nem pela audiência<sup>4</sup> e caracterize-se como mais uma produção dentro dos padrões narrativos de Hollywood, é entender quais elementos na narrativa estimulam isso. Na hipótese que desenvolvemos a seguir

3 A série *Black Mirror*, por exemplo, tinha cerca de 4 mil fanfics na mesma plataforma.

4 No Metacritics (<https://www.metacritic.com/movie/bird-box>), a avaliação média dos críticos é 51/100. No IMDb (<https://www.imdb.com/title/tt2737304/>), a nota média dada pela audiência foi de 6.6/10.

a participação da audiência é o resultado da combinação de alguns fatores-chave: (i) decisão no processo criativo de não revelar o monstro; (ii) uso de recursos especialmente sonoros para construir a ideia de sua existência invisível; e (iii) construção de um imaginário centrado no tema do apocalipse, na metáfora da cegueira e na oposição arquetípica claro-escuro.

### **Apocalipse e oposição arquetípica claro-escuro no imaginário de *Bird Box***

*Bird Box* insere-se na linhagem de narrativas apocalípticas que alcança sucesso global desde o final dos anos 1970, como *Mad Max* (1979, 1981, 1985 e 2015), *Independence day* (dir. Roland Emmerich, 1996), *Armageddon* (dir. Michael Bay, 1998), *Guerra dos mundos* (dir. Steven Spielberg, 2005), *Cloverfield* (2008, 2016 e 2018) e a série de TV *The walking dead* (criação de Frank Darabont, 2010-atual). Para Ostwalt Jr. (1995), o modelo tradicional de narrativas apocalípticas traz o fim dos tempos e da história como uma realidade imanente e iminente definida por Deus (ou pelos deuses), enquanto o modelo contemporâneo oferece a noção de que o fim dos tempos é evitável: “[...] A imaginação moderna sobre o apocalipse remove o fim dos tempos do sagrado reino dos deuses e coloca o apocalipse firmemente sob o domínio e controle da humanidade” (OSTWALT JR., 1995, p. 63).

Em narrativas audiovisuais de sucesso contemporâneas, o apocalipse ocorre por diferentes causas, como invasões alienígenas, megacatástrofes naturais, contaminações do ambiente, mutações genéticas, escassez de recursos e a aparição de monstros. *Bird Box* se filia a esta última categoria, mas ao longo do processo criativo a ideia de revelar um monstro como causa do cenário apocalíptico foi abandonada em prol de uma fonte de ameaça que não se torna visível aos espectadores.

A ideia de que há algo *invisível* no mundo diegético que ao ser *visto* pelos personagens torna-se fonte de impulsos suicidas ou assassinos é um dos principais recursos para motivar o engajamento da audiência em

*Bird Box*. O efeito narrativo que surge ao não se revelar esse algo que é responsável pela ameaça apocalíptica foi decidido no processo criativo quando a equipe de criação e produção optou, na etapa de edição, por cortar a cena em que o monstro apareceria (TOPEL, 2018). A decisão mostrou-se eficiente para a geração de desafios narrativos em *Bird Box* que levam ao engajamento da audiência.

Com um monstro que não se vê como protagonista, *Bird Box* recorre à atualização da metáfora da cegueira, tema ancestral que está presente nas mitologias de diversas culturas. Dentre elas, destacamos as que se alinham com a perspectiva adotada em *Bird Box* e exploram a premissa paradoxal de que a *cegueira* – o *não olhar* ou o *não ver* – é fonte de sabedoria, ou de que o ato de *olhar* ou *ver* é ameaçador. Ela está presente em mitos gregos como o da Medusa, criatura mortal para quem para ela olhasse, e o de Narciso, jovem belo que ao olhar a si próprio como reflexo é tomado pela *hybris* que o leva ao suicídio.

O paradoxo aparece também na produção dramaturgica de Sófocles, que fez da cegueira motivo constante em suas peças. Buxton (1980), ao analisar as sete dramaturgias do autor grego que chegaram até nós, entende que o tema da ausência de visão é uma constante nas suas tragédias. A ausência visual da deusa Atena ao falar com Ulisses e a desorientação visual que provoca em Ajax, escurecendo sua visão para que confunda animais com homens, na tragédia *Ajax* (445 a.C.), “ênfaticamente caracterizam uma característica recorrente e crucial no universo dramático sofocliano: o sentimento de que a visão e a compreensão humanas são limitadas quando comparadas com a visão e a compreensão dos deuses” (BUXTON, 1980, p. 23). Mas é na tragédia *Édipo Tirano* (ou *Édipo Rei*) que a metáfora da cegueira ganha maior relevância ao destacar o paradoxo de que, enquanto paradigma da humanidade, Édipo tem a visão, mas não a compreensão do mundo, enquanto Tirésias, o profeta cego de Tebas, apresenta uma compreensão superior à de qualquer humano dotado de visão. Buxton (1980) mostra que, em outras cinco dramaturgias de Sófocles (*Antígona*, *Édipo em Colona*, *Electra*, *As Traquíncias* e

*Filoctetes*), o paradoxo visão = ignorância e cegueira = sabedoria faz-se sempre presente.

*Bird Box* atualiza a metáfora da cegueira, em sua forma paradoxal, presente nas obras gregas mencionadas, e a insere na narrativa arquetípica do fim dos tempos. Para fazer isso, não recorre a recursos sofisticados que tornem a história intrincada. O elemento que estimula o engajamento é simplesmente o enigma sobre qual é a causa da ameaça à humanidade, uma vez que ao não revelar o *monstro* aos espectadores – e apenas sugerir pistas de como ele seria a partir dos desenhos feitos por um personagem e de outros elementos visuais e sonoros – a narrativa abre outras possibilidades interpretativas, como fica evidente nas diferentes teorias criadas pelos fãs, analisadas mais à frente.

O engajamento da audiência em *Bird Box* se dá a partir de uma estrutura narrativa convencional, com o recurso aos *flashbacks* para mostrar o início do cenário apocalíptico em que os protagonistas estão inseridos. A espinha dorsal da história é a da *heroína que supera o monstro para salvar algo*, neste caso, a *heroína* é Malorie Hayes (Sandra Bullock), que *supera o monstro* ao completar sua jornada, sem sucumbir à ameaça de algo que ao ser visto pelos personagens no mundo diegético torna-se letal a esses, *para salvar* Tom/o garoto (Julian Edwards), seu filho biológico, e Olympia/a garota (Vivien Lyra Blair), sua filha adotiva. A relação da heroína com a maternidade – da relutância/rejeição à aceitação – estabelece a premissa do filme de que *o instinto materno vence todos os males*.

O imaginário que emerge é construído principalmente a partir dessa premissa inserida num cenário apocalíptico, em que se destacam as grandes oposições entre *bem e mal, ordem e caos, luz e escuridão*.

O apocalipse é uma imagem comum a diferentes culturas. O tema do fim do mundo, representado por narrativas como a do dia do juízo final, aparece nas mitologias das principais religiões, como o cristianismo, judaísmo, islamismo, budismo, zoroastrismo, confucionismo, hinduísmo e taoísmo, e nos mitos das civilizações arcaicas (NEAMAN, 2004). A imagem arquetípica do apocalipse é representada pela última batalha

entre as forças do bem e as do mal, que precede o surgimento de um novo mundo. Na civilização ocidental, influenciada pelo cristianismo, o retorno do messias e o enfrentamento do anticristo alimentam as metáforas sobre o apocalipse.

Em *Bird Box*, com a chegada do *dia final*, que muda o mundo como era conhecido, aquilo que se revela aos olhos humanos é o *mal* e a *danção* – sendo que essa *revelação* se dá apenas no mundo *diegético*, uma vez que o espectador não vê o que os personagens veem nesses momentos –, restando a *cegueira* como o único caminho para o *bem* e para a salvação das personagens.

Se tomarmos como referência a arquetipologia de Durand (2002), o imaginário do filme constrói-se principalmente a partir da oposição arquetípica claro e escuro, arquétipos esses situados no âmbito mais abstrato da estrutura durandiana e pertencentes ao Regime Diurno das imagens, regido pela lógica da oposição, combate, contradição, exclusão e antítese. Cabe analisar aqui quais aspectos desses arquétipos prevalecem na narrativa e quais significações eles constroem.

O arquétipo do *claro* resulta no simbolismo da iluminação, associado muitas vezes, como afirma Bachelard (2001), com aquilo que está no alto, pois é a mesma operação do espírito humano que nos conduz para o alto e para a luz. Assim, como mostra Durand (2002), a luz celestial, o azul-celeste, o céu, as divindades celestiais, o sol, a coroa solar, o olho e a visão são símbolos da ideia de claridade ou luminosidade. Claridade e luminosidade que podem ser associadas quando de sua valoração positiva às significações de revelação, de conhecimento e de esclarecimento, ou quando da sua valoração negativa, isto é, quando há claridade excessiva, aos significados de cegueira e ofuscamento. Em oposição ao *claro*, o arquétipo do *escuro* liga-se ao simbolismo nictomórfico, fruto das nossas experiências primordiais. As trevas, o negro, o escuro, a noite e a cegueira são valorados negativamente quando remetem ao desconhecido, ao caos e ao obscuro, ou positivamente quando têm seus sentidos invertidos ou transmutados já no âmbito do Regime Noturno das imagens – assim, a noite eufemiza-se e torna-se divina, tempo do grande repouso;



forma-se nesse sentido uma “cadeia isomórfica que vai da revalorização da noite à da morte” (DURAND, 2002, p. 218).

Em *Bird Box*, a principal cadeia isomórfica surge da ambivalência dos arquétipos do *claro* e *escuro* e das inversões de suas significações mais comuns. No filme, o *claro* relaciona-se com a visão da criatura pelos personagens, o que resulta em consequências nefastas a eles, associando, assim, as ideias de excesso de luminosidade e conhecimento à da manifestação do *mal*. Já o arquétipo do *escuro* liga-se à metáfora da cegueira, que remete ao obscuro, mas única forma de salvação, associando a ideia da escuridão ou do desconhecimento à do *bem*. Em *Bird Box*, assim como em *Édipo Tirano*, a *claridade* e a *visão* são valoradas negativamente, enquanto o *escuro* e a *cegueira* são valorizadas positivamente.

Essas relações arquetípicas, que ocupam o núcleo do imaginário do filme, alimentam as teorias criadas pela audiência para explicar os mistérios do filme. Antes de analisarmos isso, vejamos como a partir dos recursos audiovisuais a imagem do monstro é suscitada em *Bird Box* e como isso também alimenta as teorias dos fãs.

## **A construção da imagem do monstro em *Bird Box***

Culturalmente, a depender do contexto, o monstro assume diferentes formas e surge em narrativas distintas. Produções audiovisuais exploram várias facetas do monstruoso, desde criaturas fantásticas até personagens com atitudes consideradas desumanizadas. O monstro pode ser uma criatura fisicamente incomum ou até mesmo um ser humano com atitudes consideradas eticamente *monstruosas*.

*Monstro* deriva da palavra latina *monstrum*, que deriva da raiz *mo-nerere*, a qual significa avisar/aviso (ASMA, 2009). Para Stephen Asma, a recorrência de monstros nas mídias se dá pela sua representação de tudo aquilo que é desconhecido e/ou assustador. Asma, porém, revela em sua pesquisa uma relação particular entre o que é desconhecido/assustador e a curiosidade humana. O pesquisador cita uma experiência feita por Charles Darwin. O autor de *A origem das espécies* (1859) buscava

compreender a relação entre macacos e seu medo instintivo de cobras. Para tal, colocou uma cobra empalhada na *casa* desses animais. Eventualmente, os macacos perceberam que se tratava de um animal morto, desconsiderando-o. Posteriormente, no mesmo lugar, Darwin colocou uma cobra viva dentro de um saco:

[...] um dos macacos imediatamente aproximou-se, abriu o saco cuidadosamente, espiou e se afastou rapidamente. Mas então, em uma atitude de curiosidade típica dos homens, nenhum macaco resistiu a dar uma espiada momentânea, um após o outro, para ver o animal terrível repousando calmamente no fundo do saco (ASMA, 2009, p. 3).

A experiência mostra que os macacos eram repelidos e, simultaneamente, atraídos por aquilo que provoca medo. Para Asma, assim como os macacos da experiência darwiniana, “não conseguimos resistir a dar uma espiada momentânea no animal terrível” (ASMA, 2009, p. 5).

Diretores de filmes com criaturas fantásticas seguidamente constroem uma crescente de expectativas que precede a total revelação da personagem assustadora. Isso se dá de formas diferentes. Em *Metrópolis* (d. Fritz Lang, 1927), uma cortina de fumaça ralenti faz a revelação de Morloch. Em *A Mosca* (d. David Cronenberg, 1986), acompanhamos a lenta transformação do protagonista em monstro. Igualmente, em *Godzilla* (d. Gareth Edwards, 2014), a revelação coincide com o clímax do roteiro, próximo ao final do filme, no momento da batalha decisiva. São exemplos que, com outros como *Tubarão* (d. Steven Spielberg, 1975), *Alien* (d. Ridley Scott, 1979) e *Cloverfield* (d. Matt Reeves, 2008), apontam para um cânone do gênero que consiste em mostrar o monstro em algum momento.

*Bird Box* provoca os espectadores e dispõe de vários recursos para gerar antecipação para a visualidade do monstro. No entanto, rompe com as expectativas do gênero e mantém o monstro oculto.

Imageticamente, enfatiza a reação das personagens ao fenômeno, propondo inclusive um aspecto físico distinto nos olhos de quem olha para o monstro. É uma forma de suscitar ainda mais a curiosidade dos espectadores, propondo que o que é visto é extraordinário. Esta intenção

é fortalecida pelos adjetivos que as personagens imunes ao monstro (os *loucos*) usam para descrevê-lo: ver o monstro é “ver a verdade”, “é preciso” e ele “é belo”, entre outros.

Figura 1. Fotograma do filme *Bird Box*. Jessica Hayes (Sarah Paulson) vê o monstro.



Fonte: Netflix.com

Sobre a imagem da criatura em si, o filme sugere algumas características. Em determinado momento, um destes *loucos*, Gary (Tom Hollander), antes de persuadir os demais personagens a olharem e succumbirem, dispõe vários desenhos em uma mesa. As ilustrações podem ser imagens do monstro, e são o que o filme apresenta de mais concreto imageticamente para compreendermos sua forma ou uma de suas formas possíveis.

Figura 2. Fotograma do filme *Bird Box*. Ilustrações de monstro.



Fonte: Netflix.com

Na decupagem, percebemos como o monstro afeta o ambiente circunstante. A sua aproximação, além dos limites do enquadramento, provoca a movimentação brusca de elementos leves, como folhas, copas de árvores e cabelos, que parecem *empurrados* pelo monstro e magnetizados pela sua presença. Além disso, quando o monstro se aproxima de eletrônicos, provoca uma perturbação em seu funcionamento. Estes eventos sugerem que a presença do monstro emite um tipo de energia, a qual pode ser percebida também por pássaros, que ficam agitados em sua presença. A partir disso, seria possível concluir que o monstro é esta massa de energia invisível, assumindo uma forma apenas na mente de vítimas potenciais. Entretanto, o filme sugere uma certa concretude do monstro pela sombra que este projeta dentro do enquadramento, em algumas sequências. A sombra traz a sugestão da existência de um corpo, de uma forma, que vai além da emissão de ondas, e deixa evidente a escolha da diretora de não mostrá-lo.

Figura 3. Fotograma de *Bird Box*. Sombra.



Fonte: Netflix.com

Figura 4. Fotograma de *Bird Box*. Sombra.



Fonte: Netflix.com

Frequentemente, em filmes de monstro e de terror, o som ajuda na antecipação da criatura terrível e potencializa a curiosidade sobre como é a sua forma. Não raramente, o espectador pode ouvir o monstro antes de vê-lo, como em *Predador* (d. John McTiernan, 1987) e *It* (d. Tommy Lee Wallace, 1990).

O som possui grande potencial na construção de expectativa. Baitello define visão e audição como sentidos de alerta e prontidão. Como tais, movidos pelo medo (BAITELLO, 2012). O homem vivia no topo das árvores, onde tinha uma visão privilegiada, conseguindo observar o ambiente em todas as direções e a grandes distâncias. “[...] nossa percepção cobria todas as direções espaciais, para todos os lados, para cima e para baixo, construindo um entorno perceptivo esférico [...]. A visão não conhecia horizonte [...]” (BAITELLO, 2012). Posteriormente, ao abandonar as árvores e viver no chão, a visão do homem limita-se por obstáculos, torna-se menos abrangente, e com essa reconfiguração do modo de vida, é necessário também reconfigurar a função dos sentidos. A audição, neste novo contexto, “torna-se mais importante como sentido prospectivo, pois na vegetação densa deve-se escutar o que ainda não pode ser visto” (BAITELLO, 2012).

A partir dessa relação com as sonoridades, efeitos sonoros em filmes de terror são usados para esconder referências visuais como forma de gerar suspense, ansiedade e medo. Segundo Whittington (2007), efeitos

sonoros criam corpos e, portanto, também podem ser utilizados para escondê-los.

Quando ouvimos uma voz ou ruído em um filme antes de vermos o emissor, esses sons “[...] tornam-se investidos com poderes mágicos assim que envolvidos, mesmo que levemente, na imagem” (CHION, 1999, p. 23). No entanto, quando um som específico não faz parte do nosso repertório, portanto não é reconhecível, e se o filme não nos apresenta o emissor, como em *Bird Box*, construímos uma imagem mental daquele som, a partir de relações de proximidade. A *Hermenêutica Sonora*, descrita por Altman (1992) nos ajuda a compreender como é forte esta antecipação. O fenômeno compreende a dúvida do espectador e a resposta do filme para a pergunta: *quem emitiu esse som?* Deixar o público sem a resposta durante muito tempo quebraria com um dos recursos cinematográficos mais tradicionais, o de identificar a fonte emissora e responder à pergunta. Quando ocorre esta incompletude da *Hermenêutica Sonora*, o espectador fica um tempo considerável tentando, incessantemente, responder à questão, ou seja, descobrir o emissor, o que engrandeceria o momento da revelação do monstro. Daí a importância do design sonoro em *Bird Box*: o som faz várias sugestões e provoca a dúvida no espectador, deixando a questão inconclusa enquanto este prova grande curiosidade.

Mas, como vimos a partir de Whittington (2007), o som por si só é capaz de construir um corpo. Sendo assim, podemos considerar que o som que acompanha o monstro em *Bird Box* é a sua própria imagem. Entre autores que discutem os conceitos de imagem, a sonora não incomumente é mencionada, como mostra W. J. T. Mitchell em *Iconoly: image, text and ideology* (1986). Por exemplo, Ludwig Wittgenstein menciona imagens mentais sonoras (MITCHELL, 1986, p. 15) e Edmund Burke afirma que a sonoridade pura das palavras é capaz de produzir efeitos e significados (MITCHELL, 1986, p. 124).

Em *A imagem que se ouve*, Fernando Iazzetta explica que

[...] imagem é tudo aquilo que representa algo, por analogia ou semelhança, por figuração. Portanto, não seria um ato irregular, nem mesmo

um mero artifício de metáfora, usá-la na representação de um outro campo que não fosse visual. [...] O que dizer do som enquanto formador de imagens? [...] O que são os sons senão uma representação acústica de algo? Assim como acontece com aquilo que vemos, o que ouvimos é a impressão criada pelo nosso aparelho sensório-mental a partir de estímulos externos: ondas acústicas de natureza mecânica no caso dos sons e ondas luminosas de natureza eletromagnética no caso das luzes que compõem o que vemos. Som e luz não são opostos, mas parentes em suas capacidades de impressionarem nossos sentidos. Ambos originam-se de uma fonte e são refletidos nos objetos que fisicamente ocupam o ambiente. Ao mesmo tempo em que há uma diferença em suas naturezas - mecânica e eletromagnética -, há também uma semelhança em seus modos de operação na forma de ondas que se propagam no ambiente. Assim, não me parece um problema tomar ambos, o som e a luz, como geradores de imagem (IAZZETTA, 2016, p. 377-378).

Em *Bird Box*, a construção da imagem sonora do monstro ficou a cargo da equipe liderada por Glenn Freemantle e Ben Barker. Em entrevista, Bier afirma que:

Todo o uso do som é incrivelmente importante. [...] Ter criaturas que são principalmente compostas por coisas invisíveis gera uma grande pressão para que o som seja bem distinto. As criaturas mexem com a sua cabeça e brincam com seus maiores medos, portanto o som precisa sugerir isso (BURGOS, 2018).

A diretora pediu à equipe de áudio que os sons do monstro fossem originais. Apesar de toda obra ter sua particularidade, o som do monstro em *Bird Box* dialoga com o repertório de filmes de terror. Em entrevista para o site *A Sound Effect*, Freemantle e Barker comentam as três camadas de som que compõem a imagem sonora do monstro: movimentação, ataque e comunicação. Para sugerir movimentação e ataque do monstro, a equipe utilizou como base a captação do ruído de enxames de abelhas e sons diversos emitidos por animais e humanos (ANDERSEN, 2019). Contudo, como explica Bier, os efeitos sonoros são “na verdade compostos por muitas coisas diferentes, estimando cerca de 30 camadas sonoras sobrepostas” (BURGOS, 2018).

A camada mais importante para compreendermos de que forma o monstro afeta suas vítimas, a da comunicação, é composta, sobretudo, pelo som de sussurros e uma cacofonia de vozes inteligíveis e ininteligíveis. Freemantle explica que o guia para a gravação foi um efeito sonoro de vento que seria mixado junto às vozes (ANDERSEN, 2019). Com isso, pretendiam que o espectador sentisse que os sussurros fossem circundantes e acompanhassem o padrão de movimento sugerido pelas demais camadas.

Nas seqüências em que assumimos o ponto de vista de Malorie Hayes (Sandra Bullock), assumimos também o ponto de escuta da personagem, e é possível entender melhor a ação do monstro e como esta a afeta individualmente. Na cacofonia de vozes e sussurros, dentre o que é inteligível, ouvimos o monstro chamar Malorie e emular vozes de pessoas próximas a ela, como a de seu companheiro Tom (Trevante Rhodes) e a de sua irmã Jessica (Sarah Paulson).

Várias tradições religiosas têm como característica a presença das vozes em orações coletivas, cantos e outras manifestações. No entanto, se estas se apresentam em desarmonia e dissonância, frequentemente são relacionadas ao oculto. Segundo Altman, 1992, esta noção está presente em diversos momentos históricos:

Enquanto Pitágoras estava mapeando a harmonia das esferas, outros desenvolveram um mito para explicar o fenômeno do eco, transformaram o ventriloquismo em uma fonte sagrada de profecias e tornaram o processo de falar com muitas vozes algo para uso oracular. Na Idade Média, sons continuaram a ter um papel religioso importante. Para exprimir as intenções diabólicas de guerreiros infiéis, poetas épicos regularmente os descreviam como produtores de uma cacofonia de sons não-cristãos. A presença divina era indicada pelas harmonias calmas da banda angelical (ALTMAN, 2004, p. 5).

O repertório cinematográfico consolida a cacofonia e os sussurros como manifestação sombria em filmes de fantasia e horror. Para Whittington, *sound designers* baseiam-se no imaginário sonoro estabelecido por outras obras cinematográficas para criar a partir dele. Esse trabalho



leva em conta vários aspectos culturais, como a história dos efeitos sonoros e convenções de gênero. “É por isso que fantasmas ainda gemem, tempestades chicoteiam e enrolam ao nosso redor, e computadores mastigam dados com silvos e assovios audíveis” (WHITTINGTON, 2007).

A partir da relação do imaginário de *Bird Box* com o apocalipse e a oposição arquetípica claro-escuro, junto com um design sonoro capaz de construir uma imagem, o monstro assume uma forma e é capaz de contar a história. No entanto, a quebra de expectativas gerada a partir da escolha de não revelação fez com que o filme abrisse possibilidades interpretativas. A incompletude do monstro e a falta de precisão de sua forma servem como fomentadoras para geração de conteúdo por parte dos espectadores. Nas redes, interatores contribuíram com a construção da imagem do monstro a partir de um regime de cultura participativa.

### **Recriação de *Bird Box* pelos fãs: engajamento, arquétipos e teorias**

O engajamento dos fãs de uma narrativa, por meio de *fandoms*, produção de conteúdo enciclopédico em rede (*wikis*) e criação de *fan fictions*, por exemplo, é o principal indicador do que Jenkins (2015) define como *cultura de participação*. Em *Bird Box*, parte do engajamento dos fãs se dá pelo desenvolvimento de teorias que tentam explicar qual é a causa do apocalipse. Uma vez que a criatura não é revelada à audiência, os fãs desenvolvem teorias alimentados por pistas sobre o invisível, o que inclui os elementos sonoros, como vimos no segmento anterior.

Em uma amostragem de teorias publicadas em plataformas de fãs, é possível observar que elas convergem em três tipos, dentre as mais populares (Quadro 1).

## Quadro 1- Principais tipos de teorias sobre Bird Box

Natureza da ameaça apocalíptica	Teoria
Demônios (ou espíritos malignos)	Das teorias propostas no mundo diegético pelos personagens do filme, a de Charlie (Lil Rel Howery) é a que mais ecoa junto aos fãs. Nela, são recuperadas as narrativas mitológicas de diversas culturas sobre o apocalipse, sendo a entidade causadora do fim dos tempos um demônio ou um espírito do mal. Os elementos mitológicos são atualizados e expandidos nas teorias dos fãs que apontam para demônios ou espíritos malignos previstos nas mitologias como causas do apocalipse.
Monstros (e/ou alienígenas)	Nas teorias que apontam para monstros como a causa do que está acontecendo, destacam-se as que indicam que essas criaturas seriam similares ao Cthullhu, criação do escritor H.P. Lovecraft, que também levava as pessoas que o viam à insanidade e, da mesma forma que a criatura em <i>Bird Box</i> , não consegue atravessar barreiras, como portas e paredes. Os desenhos feitos pelo personagem Gary (Figura 2) também remeteriam ao monstro lovecraftiano. Assim como o Cthullhu que é um ser monstruoso extraterrestre, há variações nessa teoria que sugerem um ataque de seres alienígenas como causa do apocalipse.
Alucinações (e demência)	Histeria em massa e projeção de medos subconscientes sob a forma de alucinações seriam as causas dos suicídios em massa e da violência no filme, segundo parte dos fãs. Propõe-se ainda a possibilidade de tais alucinações serem causadas por elementos de uma guerra química ou biológica, conforme o aventado na hipótese do personagem Douglas (John Malkovich). Uma espécie de epidemia de uma doença mental teria atingido a população em escala global, segundo esse tipo de teoria, o que inclui o comportamento suicida das pessoas como uma metáfora da depressão. Ainda nesse grupo, encontra-se a teoria que vê a narrativa como uma metáfora do medo de tornar-se mãe, relacionado à protagonista.

Fonte: Autores<sup>5</sup>

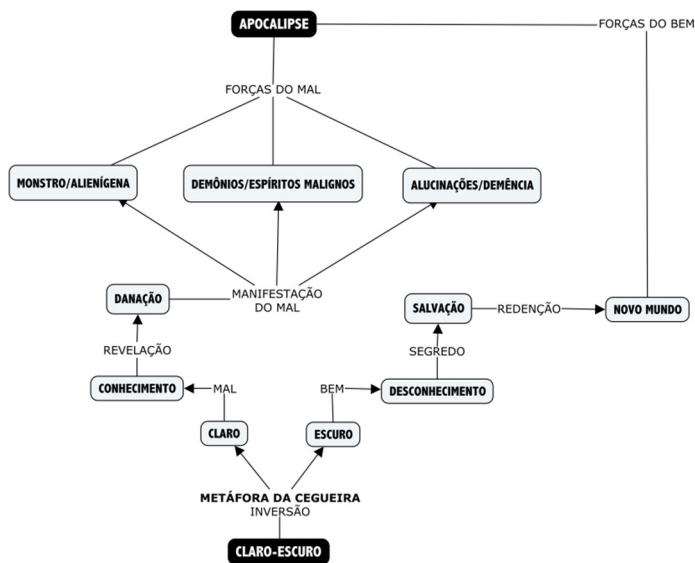
As principais teorias dos fãs associam a causa da situação apocalíptica à percepção (visual e sonora) do *mal*, seja ele encarnado em criaturas sobrenaturais (demônios, monstros, alienígenas ou espíritos malignos),

seja como projeção em alucinações daquilo que há de sombrio no interior do ser humano. Os elementos sonoros, especialmente os *sussurros*, presentes em *Bird Box* contribuem significativamente nesses tipos de interpretações pela recepção.

As teorias dos fãs são alimentadas por referências a imaginários mitológicos (apocalipse) e literários (H.P. Lovecraft) e por pistas apresentadas pelos elementos audiovisuais (sons, vozes, sombras, movimentos de folhas). Graças aos mecanismos da cultura da participação contemporânea, é possível observar alguns dos resultados no âmbito da recepção do processo de (re)criação do filme pelos fãs mais engajados.

Em *Bird Box*, há lacunas deixadas pela imaginação e pelas decisões dos criadores (roteirista, diretora, produtores) que estimulam o seu preenchimento pela imaginação da audiência. Assim, não revelar o monstro foi uma decisão eficiente nesse sentido. Quanto ao processo de explicar o elemento não revelado, o que os fãs mais compartilham do imaginário do filme em suas teorias são a imagem arquetípica do *apocalipse* e a oposição entre *bem* e *mal*, inserida na cadeia isomórfica da oposição arquetípica *claro-escuro*.

A ascendência desses elementos na construção das teorias pelos fãs é representada no diagrama:

Figura 5: Relações entre arquétipos e teorias dos fãs em *Bird Box*.

Fonte: Autores

O diagrama mostra como os três grupos de teorias (monstros/alienígenas; demônios/espíritos malignos e alucinações/demência), que procuram preencher a lacuna deixada na narrativa a partir das pistas (recursos sonoros e visuais) e intertextualidades (remissões a elementos mitológicos, religiosos e literários) presentes no filme, são o resultado principalmente da ascendência do mito do *apocalipse* e da oposição arquetípica *claro-escuro*.

O mito cristão da batalha final entre as forças do bem e do mal e do segundo advento e surgimento de um mundo novo – e purificado –, constitui-se como um dos elementos estruturantes da narrativa, oferecendo aos fãs o desafio de definirem qual é a representação das forças do mal nessa versão do apocalipse construída por *Bird Box*.

Sincronicamente, a oposição arquetípica claro-escuro vai ser outra influência importante. Neste caso, com seus convencionais significados (claro = bem; escuro = mal) invertidos pela metáfora da cegueira, uma

vez que apenas quem não vê a criatura apocalíptica, isto é, quem vive no escuro, tem a possibilidade de alcançar a salvação, representada por um novo mundo pós-apocalíptico habitado pelos mansos. Assim, na direção oposta, forma-se uma cadeia isomórfica de significados que associa o claro (ou o excesso de luminosidade), isto é, a possibilidade de ver, conhecer a verdade ao mal, à revelação e à danação, culminando na manifestação concreta desse mal, seja como monstro, demônio ou alucinação.

## Conclusão

*Bird Box* rompe com expectativas de gênero ao optar por não revelar o monstro. Mais do que uma solução inspiradora para filmes com baixos orçamentos, esta incompletude age como fomentadora de uma elevada participação da audiência.

O uso do som como principal recurso de linguagem a compor a imagem do monstro e a construção de um imaginário que dialoga com temas arquetípicos, sobretudo do apocalipse e das metáforas da cegueira e da oposição claro-escuro, são recursos que constroem de forma elaborada a expectativa dos que assistem. Ao oferecer a imagem sonora do monstro, a obra dá pistas sensoriais sobre sua forma e ação. Ao dialogar com temas arquetípicos presentes em outras obras, promove o acesso do espectador ao seu próprio repertório de narrativas midiáticas.

O fato do monstro não ser visto pelos espectadores, nem mesmo no clímax do filme, deixa a experiência de assistir *Bird Box* sem um desfecho completo. Esta lacuna torna-se, portanto, uma abertura à participação dos fãs que, ao produzirem conteúdos diversos e debaterem os aspectos do monstro e do roteiro, oferecem para a *experiência Bird Box* diferentes motivações, explicações e desfechos para o mistério, como vistos no Quadro 1. Cabe ao espectador interagir e consumir o conteúdo além do filme, escolhendo e debatendo suas teorias favoritas.

No caso, *Bird Box* nos permite compreender a importância de vislumbrar possibilidades de reverberação e contribuição por parte dos fãs na concepção de obras audiovisuais e alguns dos mecanismos que estão à disposição dos produtores para estimular a audiência a participar de suas histórias.

## Referências

- ALTMAN, R. (Ed.). *Sound theory, sound practice*. New York: Routledge, 1992.
- ANDERSEN, A. How Bird Box's quietly intense sound was created. *A Sound Effect*, 17 jan. 2019. Disponível em: <https://www.asoundeffect.com/bird-box-sound/>. Acesso em: 5 abr. 2019.
- ASMA, S. *On monsters: an unnatural history of our worst fears*. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- BACHELARD, G. *O ar e os sonhos*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BAITELLO, N. *O pensamento sentado: sobre glúteos, cadeiras e imagens*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2012.
- BIRD Box. Direção: Susanne Bier. Produção: Chris Morgan. Intérpretes: Sandra Bullock, Trevante Rhodes, Rosa Salazar, Danielle Macdonald, Lil Rel Howery, Tom Hollander, Sarah Paulson, John Malkovich e Colson Baker. Roteiro: Eric Heisserer. Música: Trent Reznor e Atticus Ross. Los Gatos: Netflix, 2018. Streaming online (124 min), color. Produzido por Netflix, Inc. Baseado na obra "Bird Box" de Josh Malerman.
- BURGOS, D. *How Bird Box director Susanne Bier made the movie's unseen monsters so terrifying*. 21 dez. 2018. Disponível em: <https://www.bustle.com/p/how-bird-box-director-susanne-bier-made-the-movies-unseen-monsters-so-terrifying-15547101>. Acesso em: 3 mar. 2019.
- BUXTON, R.G.A. Blindness and limits: Sophokles and the logic of myth. *The Journal of Hellenic Studies*, v. 100 (centenary issue), 1980. p. 22-37.
- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix/Pensamentos, 1989.
- CHION, M. *The voice in cinema*. New York, USA: Columbia University Press, 1999.
- DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário*. São Paulo: Martins Fontes, 2002.
- IAZZETTA, F. *A imagem que se ouve*. In: PRADO, G.; TAVARES, M.; ARANTES, P. (Org.). *Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa*. São Paulo: ECA/USP, 2016. p. 376-395.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Editora Aleph, 2009.
- JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. *Cultura da conexão*. São Paulo: Aleph, 2015.
- MITCHELL, W. J. T. *Iconology: image, text, ideology*. Chicago, USA: University of Chicago Press, 1986.
- NEAMAN, J. Doomsday (Day of Judgment). In: GARRY, J.; EL-SHAMY, H. (Eds.). *Archetypes and motifs in folklore and Literature: A handbook*. New York: ME Sharpe Inc., 2004.
- OSTWALT JR., C. Hollywood and Armageddon: apocalyptic themes in recent cinematic presentation. In: MARTIN, J. W.; OSTWALT JR., C. *Screening the sacred: religion, myth, and ideology in popular american film*. Boulder: Westview Press, 1995.
- SCHOARD, C. *Netflix warns viewers against Bird Box challenge meme: 'Do not end up in hospital'*. The Guardian, 3 jan. 2019. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2019/jan/03/netflix-bird-box-challenge-meme-sandra-bullock-blindfold>. Acesso em: 15 mar. 2019.

TOPEL, F. *A Deleted Scene for 'Bird Box' Actually Showed the Creature*. Bloody Disgusting. 21 dez 2018. Disponível em: <https://bloody-disgusting.com/interviews/3536447/creature-almost-saw-bird-box-deleted-scene/>. Acesso em 10 maio 2019.

VOGLER, C. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. São Paulo: Aleph, 2015.

WHITTINGTON, W. *Sound Design & Science Fiction*. Austin, EUA: University of Texas Press, 2007.

## Sobre os autores

*Fernanda Manzo Ceretta* – Doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP sob orientação da Profa. Dra. Lúcia Leão. Bacharel em Rádio e TV pela Universidade Anhembi Morumbi (2008). Atuou como docente na Graduação em Rádio e TV da Universidade Anhembi Morumbi e é membro do grupo de pesquisa Comunicação e Criação nas Mídias, certificado pelo CNPQ. Possui experiência em sonoplastia de games mobile (TFG Co) e produção de webséries (8KA Produções). No presente artigo, a autora atuou no desenvolvimento do questionamento inicial, na análise da presença sonora e imagética do monstro na obra, na redação final e na formatação.

*Silvio Antônio Luiz Anaz* – Pós-doutorado em Meios e Processos Audiovisuais na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (Bolsista FAPESP). Pesquisador visitante na School of the Arts, Media, Performance & Design da York University (Bolsista FAPESP). Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Mestre em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professor no Mestrado Profissional em Jornalismo no FIAM-FAAM. No presente artigo, o autor atuou no desenvolvimento da discussão teórica sobre arquétipos e cultura da participação e contribuições na análise do objeto, redação final e revisão.

---

Data de submissão: 12/06/2019

Data de aceite: 04/10/2019