
CARRO REI: EM CORPO E TERRITÓRIO¹

KING CAR: IN BODY AND TERRITORY

Heverton Guedes

Universidade Federal de Pernambuco

Maria Lúcia Duarte de Oliveira

Universidade Federal de Pernambuco

Resumo

Esta pesquisa investiga o filme pernambucano *Carro Rei* (2022), de Renata Pinheiro, a partir da conjunção de dois conceitos centrais: corpo e território. Primeiro, discutimos o que faz do espaço um território, pensando política e imaginário, com especial atenção às negociações, por vezes, contradições, que transparecem entre eles. Segundo, destacamos como o corpo também aparece assentado em tensionamento, entre o biológico e o tecnológico, o orgânico e o artificial. Assim, defendemos, de antemão, que o encontro desses dois, corpo e território, está mais para um confronto mal resolvido, mas, decerto atraente, sobretudo quando temos em mente a perceptível reorientação que *Carro* propõe: seja do imaginário nordestino sobre o qual se debruça, seja do gênero cinematográfico com o qual se articula.

Palavras-chave: cinema contemporâneo; corpo; território; Carro Rei.

Abstract

This research investigates the film *King Car* (2022), directed by Renata Pinheiro, through the combination of two central concepts: body and territory. First, we explore what transforms space into territory, considering both politics and imagination, with particular attention to the negotiations, and at times contradictions, that emerge between them. Second, we emphasize how the body is portrayed as being in tension, between the biological and the technological, the organic and the artificial. Thus, we argue in advance that the interaction between these two — body and territory — is more of a confrontation, unresolved yet undeniably compelling, especially when considering the perceptible reconfiguration that *Carro Rei* suggests: both in terms of the Northeastern imaginary it delves into, and the cinematic genre it engages with.

Keywords: Contemporary cinema; body; territory; King Car.

¹ Uma primeira versão deste trabalho foi apresentada no GP Cinema do XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (INTERCOM) - 2024.

1 INTRODUÇÃO

Na esteira de autores que vêm destacando a importância crescente da espacialidade (Prysthon, 2023) e da corporeidade (Vieira Jr., 2021) para os estudos de cinema brasileiro contemporâneo, esta pesquisa pretende pensar certa relação entre esses dois movimentos, distintos, mas, de forma alguma, antagônicos. Para isso, observamos como objeto o longa de ficção distópica passado no agreste pernambucano *Carro Rei* (2022), de Renata Pinheiro, por meio do qual testamos essa nossa intuição de que a recente disseminação do cinema futurista brasileiro em espaços até então inusitados tende a significar um diferencial não só para o que chamamos de “gênero cinematográfico” (Altman, 2000), mas também para o nosso imaginário de corpo e de território.

É bem esse o nosso interesse por gênero: o que ele tem a nos dizer, e mostrar, sobre o imaginário corrente: o que está arraigado e o que parece disruptivo, o que se espera e o que é surpreendente... O nosso uso de gênero, cabe um esclarecimento, dada a natureza desse dossiê, está mais preocupado com uma abordagem de imaginário, quer dizer, alguma forma de mapeá-lo, do que, necessariamente, com uma discussão mais detida sobre gênero(s) cinematográfico(s), sendo ele mais uma *chave* para chegar a “algum lugar” do que um fim em si.

E isso, a nosso ver, é algo pertinente, primeiro, porque as discussões sobre esse assunto são já vastas e robustas (Altman, 2000; Langford, 2005; Cánepa, 2016), e, segundo, porque acreditamos que investigando imaginários podemos, se quisermos, entender o gênero no cinema um tanto mais de perto: em suas fissuras e rupturas, menos pronto e mais processo. Assim, as características e práticas que usualmente são usadas para “defini-lo” estão presentes aqui mais no sentido de interrogá-lo.

Nesse intuito, são bem esses os nossos conceitos centrais: corpo e território. Por mais que a conjunção dos dois seja, além de intuitiva, basilar para esta pesquisa, escolhemos, pois nos parece mais didático, abordar esses dois eixos em duas seções

separadas. São elas que compõem o nosso texto, além deste tópico introdutório e um último conclusivo.

Na primeira parte, apresentamos termos que costumam nortear a espacialidade no cinema, pensando principalmente, como não poderia deixar de ser, uma noção territorial, afinal, interessa saber: como e por que o cinema territorializa a imagem? Quais são seus métodos e, sobretudo, quais são seus *sentidos*? É nesse intento que recorreremos à interlocução com autores como Zan (2022) e França (2003), que vêm falar de um território cinematográfico permeado por tensionamentos políticos e de imaginário, como esse que encontramos em *Carro*: aqui, uma Caruaru arcaica e contemporânea atua, enquanto paisagem autônoma (Lefebvre, 2006), para uma narrativa de disputa que, seja pela terra, seja pela tecnologia, acaba testando as imagens imaginadas que temos em nós, tanto da *sci-fi*, como do nosso próprio país. É bem aí onde assentamos o motivo de nosso interesse, e, infelizmente, de frustração com o filme: na proposta de pensar espaços conhecidos sob perspectivas inusitadas.

No segmento seguinte, por sua vez, interessa pensar como esse tensionamento, central ao território, repercute na carne aberta dos corpos-personagens de *Carro*: como corporificar o território, ou melhor, como propor um corpo *significado* pelo conflito, estético e político, tal qual uma instância territorial? Eis a questão que nos orienta. A fim de respostas, recorreremos, desta vez, a nomes como Haraway (2000) e Berardi (2019), que lançam luz sobre certo corpo disputado, entre o orgânico e o tecnológico, em simbiose socialmente radical e biologicamente visceral, como aquele que vemos, com estranhamento, em *Carro*: entre o animalesco e o grotesco (Dery, 1999), o corpo, feito território, também está em conflito(s). E com isto, vamos a eles.

2 TERRITORIALIZAR A IMAGEM

O cinema brasileiro contemporâneo parece cada dia mais interessado em reivindicar a atenção do olhar ao espaço diegético. Dos caóticos centros urbanos, sempre e ainda lá, aos rincões mais interioranos, cada vez menos afastados, esse cinema vem mobilizando o espaço em cena menos como um cenário, onde se desenrola a história, e mais como uma paisagem, autônoma e ativa (Lefebvre, 2006), que contribui decisivamente para o desenrolar da narrativa.

Pensamos, exemplificando, nos filmes de Adirley Queirós, como *A cidade é uma só?* (2013), *Branco Sai, Preto Fica* (2015) e *Era uma Vez Brasília* (2017), onde a capital federal aparece como um constante ponto de partida, e de retorno, para uma série de tensões que encontram no projeto moderno de cidade “do futuro”, um objeto claro da desigualdade e da marginalização socioeconômicas. Podemos pensar também em Kleber Mendonça Filho, onde a capital pernambucana, em suas grades e telas, permanece ainda rente às casas grandes e senzalas, impregnada por um passado que não passa, nem se afasta, como em *O Som ao Redor* (2012) e *Aquarius* (2016).

Por isso, nosso argumento: a espacialidade demonstra uma centralidade crescente no cinema contemporâneo brasileiro (Prysthon, 2023), não se tratando, importante destacar, de uma espacialidade por si só, isto é, dada, esvaziada, naturalizada, isenta de tensões e conflitos, pelo contrário: o espaço importa porque é quase sempre um espaço em/de disputa.

Tudo isso para apresentar nosso objeto: *Carro Rei* (2022), de Renata Pinheiro, filme que nos trouxe até aqui justamente por se passar em um lugar conhecido sob um olhar um tanto inusitado, como é, e vocês devem concordar, uma Caruaru distópica: ali, a ferrugem suja de ferros-velhos (Imagem 01) convive, nem sempre de forma pacífica, com a estranheza imponente de um automóvel capaz de pensar, falar e manipular: o Carro Rei (Imagem 02). Sim, o filme acompanha a trajetória de Uno, interpretado por Luciano Pedro Júnior, que, desde pequeno, possui, pelo menos aparentemente, a habilidade de se comunicar com automóveis, algo valioso quando as autoridades da até então, “pacata” cidade decidem proibir a circulação de veículos antigos e o menino, agora crescido, resolve insuflar o levante conduzido pelo Carro Rei.

Imagens 01 e 02: Caruaru distópica



Fonte: *Carro Rei*, Renata Pinheiro, 2022.

Fonte: *Carro Rei*, Renata Pinheiro, 2022.

Todavia, para uma melhor apreciação desse nosso objeto, parece conveniente, antes, amarrar e separar alguns conceitos importantes. Como esta primeira parte pretende uma leitura do filme à luz de sua espacialidade, é interessante pontuar quais são os termos que compõem essa dimensão no cinema e, sobretudo, quais são suas especificidades, uma vez que eles costumam ser confundidos e sobrepostos. Pois bem, o primeiro deles é justamente o mais imediato, “espaço”, conceito amplo e polissêmico que pode ser usado para se referir desde dimensões astronômicas até aquelas atômicas; para especificar porções do espaço, precisamos recorrer a um segundo termo, “lugar”, que vem falar, por sua vez, daquela parcela delimitada, do todo espacial, na qual os seres humanos agem cotidianamente, como uma escola, ou, um hospital; já se quisermos desenhar uma dimensão ainda mais particular, podemos recorrer a um terceiro termo, “território”, que tem a ver, por fim, com uma relação mediada ou estabelecida por fatores políticos, ou, mais precisamente, geopolíticos, por isso, pensar território implica em pensar conflito(s) (Zan, 2022).²

Sem dúvida, destacando-se a disputa, a categoria que emerge com maior força, pensando espacialidade, é a de território, tanto em *Carro*, como, de uma maneira mais geral, no cinema contemporâneo feito no Brasil (Zan, 2022). Quando buscamos situar a importância da espacialidade para esse cinema falando de filmes que constroem seus “lugares” a partir de cidades conhecidas nacionalmente por suas tensões socioeconômicas e, claro, suas implicações geopolíticas, é porque encontramos nisso

² Tanto as três categorias espaciais como suas definições são tributárias do texto de Zan (2022), no qual o autor se propõe, de maneira didática e objetiva, a conceituar essas noções que colocamos aqui.

algo que nos soa como um esforço para territorializar a imagem em tela. Isto é, alertar para a dimensão política e conflituosa que constitui a nossa relação com a terra, nesse caso, partindo de um já consolidado e corrente imaginário. Em outras palavras: podemos ler filmes, como os de Queirós e Mendonça, através do conflito porque, além de outros fatores que não cabe revisar no âmbito deste texto, eles se situam em lugares reconhecidos por isso, o que não limita as realizações de nenhum dos dois, como se fosse algum caminho mais fácil, pelo contrário: a nosso ver, essa escolha amplia através do diálogo, das relações entre imagem e imaginário, mediadas, mais uma vez, por um território.

Antes de adentrar com maior ênfase na espacialidade de *Carro*, convém, ainda, tecer um breve esclarecimento, agora, sobre as distinções entre um território geográfico e um outro cinematográfico. Para isso, não conseguimos pensar em nenhum autor com melhor possibilidade de interlocução do que França (2003), que tem trabalhado questões indispensáveis a esse respeito. Para ela, a terra, quando “pensada e experimentada em imagem e som” (França, 2003, p. 08), demonstra possibilidades poderosas de criar territórios em seus próprios meios e formas, sentidos e intenções, sem carecer de ser, necessariamente, um “reflexo” de dada “realidade” (ainda que esses dois, o cinema e o real, alimentem-se constantemente).

Por isso, a leitura de França nos interessa. Porque investiga um cinema autônomo, mais preocupado com agência do que com representação, mais próximo do imaginário do que do geográfico: cinema que inventa e sustenta sua própria territorialidade, de terra em imagem, em movimento e tensionamento, à procura d'algum “mundo possível, com todas as diferenciações que ele possibilita” (França, 2003, p. 08). Assim, pensar o território no cinema é, sobretudo, um exercício de imaginário. Aí sim, podemos adentrar em *Carro*.

Sim, mas por quê? Porque embora haja muitas outras possibilidades de se aproximar deste filme, foi bem a dimensão do imaginário que nos chamou a atenção e nos trouxe até ele, logo, essa nos parece uma boa porta de entrada. Acontece que, como dito anteriormente, *Carro* se vende como uma ficção científica ambientada em uma Caruaru futurista, algo que, logo de cara, desperta certo interesse, por se tratar de um deslocamento de um gênero afamado para um espaço um tanto inusitado.

Por isso importa pensar em imaginário: porque tanto o mote como o centro do filme, o que veremos adiante, partem de um apelo que se faz ao conjunto de imagens, imaginadas e consagradas, que trazemos de antemão, no sentido de confrontá-las, com o que parecer ser uma provocação simples, mas que pode, todavia, ser amplamente estendida (e é isto o que propomos aqui): trata-se de certo *choque* entre um gênero conectado com signos modernos de futuro (Gunn, 2005) e um lugar geralmente significado pelo contrário: pela tradição, pelo arcaico³ e, em última instância, pelo passado (Freixinho, 2003).

Um exemplo de encontro, em tom contrastado, entre tradição e futuro é quando Zé Macaco, o mecânico excêntrico, interpretado por Matheus Nachtergaele, discute, de forma articulada, sobre a simbiose tecnológica entre homem e máquina, tema caro à ficção científica (Haraway, 2000), para, logo em seguida, dançar ao som de um forró característico...⁴ que remete a um tempo passado, das cantoras de rádio... que nos fala de uma Caruaru do “sertão”, de uma “princesinha do Norte”.

Tamanho é o arrebatamento deste trecho que nos faz pensar, ademais, em uma audiotopia (Lopes, 2010): quando a trilha “leva-nos a ouvir as imagens e a ver o som” (Lopes, 2010, p. 104), quando a música em cena, por sua força subjetiva, nos arremessa para uma espacialidade específica, como que trazendo à tona, com toda a profusão de sentidos que a memória sonora permite, aqueles lugares que temos íntimos em nós.

Outro elemento que atende bem ao nosso argumento pode ser encontrado, certamente não por coincidência, já na primeira cena: assistimos, no primeiro plano, a um mato verde, do qual vemos emergir uma boiada; os bois olham, serenos e atentos, para o que, com os cortes seguintes, descobrimos ser veículos sucateados pelo abandono; os animais seguem, conduzidos por vaqueiros vestidos de chapéu de couro e gibão, até se depararem, agora no meio de uma rua, com um pequeno aglomerado de carros; os carros não conseguem sair dali e ali mesmo, no interior de um deles, em meio a confusão do encontro entre bichos e máquinas, vemos nascer uma criança: Uno, o nosso protagonista.

³ Quando dizemos “arcaico”, queremos dizer não só algo remoto, mas também originário, isto é, “próximo da origem”, como propõe Agamben (2012, p. 69) autor no qual ancoramos essa nossa acepção.

⁴ A música em questão é *Caruaru*, cantada por Dalva de Oliveira e gravada em 1958.

Essa cena parece importante, primeiro, porque evidencia uma forma possível de caracterização do espaço em *Carro*, algo próximo de uma heterotopia (Foucault, 2013): amontoado de lugares contrastantes, de temporalidades estranhas (Prysthon, 2015), aparentemente incompatíveis, no mesmo tempo-espaço, aqui relacionados aos componentes rurais e urbanos, mais tarde, sobrepostos com frequência;⁵ segundo, porque anuncia aquele que é o conflito central da trama: uma oposição, binária e até mesmo superficial entre natureza e tecnologia, que se encontram, ou melhor, se confrontam, com a mesma constância.

Para melhor desenvolver nosso ponto convém avançar um pouco mais na trama. À medida que a história se desenrola, vamos vendo uma narrativa seriamente interessada em tensionar o natural e o tecnológico como polos, reiteradamente, opostos: após a proibição da circulação dos veículos mais antigos pelas autoridades caruaruenses e a eclosão do levante, liderado por Carro Rei, acompanhamos a atuação de duas forças antagônicas: de um lado, os “mocinhos”, Uno e seus amigos do curso de agroecologia, indubitavelmente preocupados com a “salvação” de todos; e do outro, Carro Rei, que não demora em se mostrar um “vilão” inescrupuloso e manipulador, praticamente, tal qual uma caricatura.

Por isso, entendemos que é no conflito onde podemos situar o centro da trama: ele perpassa do todo aos miúdos. Por isso, também, defendemos o contraste como uma marca característica da espacialidade do filme: ela orienta a construção do mundo a que assistimos aqui, um mundo heterotópico. Por isso, enfim, o motivo de nossa frustração: *Carro*, valendo-se de uma roupagem instigante de *sci-fi*, propõe um desenho novo de imaginário, mas, a contragosto, produz um mundo binário que, longe de conseguir extrair da dualidade alguma realidade mais profunda, acaba desembocando em mais uma história de bem *versus* mal...

Ainda assim, é legítimo ler em *Carro* uma dimensão de território muito forte: de espaço em disputa, de imaginário *em movimento*. Antes de tudo, precisamos reiterar que falamos de um imaginário ao qual, até então, pouco foi dado elaborar imagens urbanas, sempre dito e visto “vazio”, sempre mais próximo dos desertos e dos sertões

⁵ Um exemplo pontual é a cena em que Carro Rei sai em sua primeira viagem, Caruaru adentro, e, surpreso, questiona as ruas tomadas por motos e carros: “*oxe, essa avenida aqui era cheia de jumento!*”.

do que das ruas das cidades (Garcia, 2007)... Mas, aqui, essas cidades não só existem como incomodam, com sua estranheza, sua heterotopia.

No entanto, nesse novo mundo urbano, igualmente conectado e precarizado (Berardi, 2019), o tecnológico assume sempre uma ameaça: o passado não pode aceitar o futuro porque ele o maltrata. Entre ferros-velhos e carros conscientes, a ideia inusitada de uma cidade futurista se perde, pouco pode, nada sabe, não, ela parece mesmo é fadada ao distópico... É aí, nessa forma maniqueísta e pouco aprofundada com que esse território é construído que nos frustramos, sem nos furtar, no entanto, de acrescentar outra significativa camada à territorialidade do filme: o corpo. Eis o que propomos a seguir.

3 CORPORIFICAR O TERRITÓRIO

O corpo em *Carro* é também espaço e *artifício*, significativo de disputas políticas, por isso, passível de ser lido enquanto território (Zan, 2022; França, 2003). Embebido em uma estética grotesca, muitas das relações corpóreas da trama chamam atenção para a corporeidade encarnada do cinema contemporâneo (Vieira Jr., 2021) ao mesmo passo que evocam discussões caras às narrativas modernas de ficção científica (Gunn, 2005). Entre elas: a disciplina do corpo, a fusão de homem-máquina e a suplantação da natureza humana pela tecnologia (Haraway, 2000).

Não por coincidência, a primeira obra considerada como “ficção científica”, *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, parece centrada nos (des)limites das transformações do corpo humano. É esse o símbolo, da criatura fundada e formada de restos que é trazida novamente à vida por um cientista maluco, que o mecânico excêntrico de Matheus Nachtergaele evoca quando declara para a frota emergente de carros conscientes que: “os carros de luxo serão os doadores de órgãos”. O corpo aqui, assim, apresenta-se como símbolo de “modernas” e conhecidas ansiedades...

No humanismo moderno, se quisermos, o humano reclama um tanto: a centralidade e a referência para todas as coisas. Aos olhos desse antropocentrismo cego, o homem moderno seria formado por, adivinhem só, dois polos dicotômicos: mente e corpo. A mente seria única, imutável e coesa. Dela: toda a lógica com a qual o indivíduo conceitua e cataloga o mundo e a realidade, além, é claro, de sua “essência” singular. Já

o corpo, por outro lado, é percebido como dispositivo, como ferramenta, através do qual a mente “experimenta” este vasto universo. Dos estudos de Descartes à Foucault, o corpo é visto como objeto e *processo* de poder, instrumento técnico, coisa-feita que pode ser consertada e, principalmente, disciplinada (Siqueira, 2015).

Na ficção científica, tão íntima à modernidade (Gunn, 2005), bem sabemos, é através da tecnologia que se pode separar o corpo “disciplinado” daquele natural (Siqueira, 2015). Essa divisão aparece clara em *Carro*, principalmente na dicotomia das relações entre os personagens mais regrados e aqueles tidos como “desajustados”. Como o são Zé Macaco e Mercedes, a artista e ativista interpretada por Juliane Elting. São eles e os carros que tentaremos “tocar” com este estudo de corpo.

Imagens 03 e 04: Corpo animalesco



Fonte: *Carro Rei*, Renata Pinheiro, 2022.

Fonte: *Carro Rei*, Renata Pinheiro, 2022.

Em cena: os corpos de Zé e de Mercedes ostentam certo caráter animalesco, tensionando poderes e pudores sociais, atraindo nossa atenção pelo seu excesso (Williams, 1991), por suas reações corporais extremas, seus desejos e seu desajuste... Em uma das cenas mais insanas do longa, Mercedes “transa” com o Carro Rei, em performance, parece um corpo entregue, por completo, à mais pura pulsão carnal: se torce, se toca... excitada no contato cru com/contra o frio metal... (Imagem 03); já Zé Macaco, ao contrário de Uno e seu pai Josenildo, aparece sempre como um homem de “mente fraca”, pouco inteligente e facilmente influenciado pelo Carro autoconsciente, vai definhando, bem diante de nossos olhos: passa a andar, agir e falar como um símio, como se quanto mais perto do tecnológico, menos humano e mais estranho fosse ficando... (Imagem 04).

É possível pensar, pois, em uma distinção entre o corpo do homem civilizado, útil e dócil, e o corpo do homem descontrolado, medonho e selvagem (Siqueira, 2015). Entretanto, é interessante pontuar como a dinâmica dessa lógica é ainda uma inevitável via de mão dupla, e nesse sentido, *Carro* nos ajuda. Outro exemplo, se necessário, está na cena em que Zé exibe um comportamento “tabu” ao dançar pole dance no ferrovelho com Mercedes, enquanto se vê isolado e indefeso do julgamento social, como se todo seu respiro só fosse possível quando longe de gente...

Além de Zé e Mercedes, também merece atenção o papel que os próprios automóveis desempenham em *Carro*. Nossa apreensão desse elemento, em especial, está próxima daquilo que Berardi (2019) chama de “máquina externa”: uma alegoria do símbolo de progresso para o período moderno.

Nas suas palavras: “máquina é a concatenação de entidades (metais, líquidos, conceitos, formas) que funcionam de acordo com uma determinada finalidade. A máquina que o futurismo exalta é um objeto externo em relação ao corpo e à mente” (Berardi, 2019, p. 14).

Acontece que a máquina, aquela pré-cibernética, corporifica a pureza e o idealismo no imaginário da ficção científica: é ela a volta prometida a uma unidade fundamental, anterior à toda “contaminação”, da consciência e do *espírito* (Haraway, 2000). Presas no determinismo tecnológico, essas máquinas externas (Berardi, 2019), quer dizer, pré-cibernéticas, “não podiam realizar o sonho do homem, só podiam arrematá-lo, elas não eram o homem, um autor para si próprio, mas, apenas uma caricatura daquele sonho reprodutivo masculinista” (Haraway, 2000, p. 41 - 42).

É que aqui, a tecnologia se apresenta, ou pelo menos assim nos parece, como valor estético, ecoando o imaginário do projeto moderno, onde o desenvolvimento técnico é sinônimo de desenvolvimento social, econômico e militar.

Para diretora Renata Pinheiro, em entrevista à revista *Continente* (2022),⁶ os automóveis se tornam extensão do corpo, fortificando e “virilizando” os personagens:

⁶ Renata afirma: “o próprio governo do PT, (...) tinha também a indústria automobilística como o motor do nosso desenvolvimento econômico. (...) Achei tão interessante o texto que *Roterdã* escreveu sobre o filme. Eles (os críticos) apontam que os carros são como os zumbis do capitalismo. E eu achei isso uma imagem tão absurda, porque quando a gente pensa que está se desenvolvendo, estamos presos em um modelo antigo. São zumbis, porque, no nosso caso, eles estão sendo manipulados por uma força maior,

são eles que ditam o ritmo do urbano e dilatam o sentido do humano, usurpando seus direitos e impondo uma visão demasiadamente masculina e dominadora da paisagem. A diretora critica, ainda, a simbologia do carro como indicador de ascensão social das classes mais baixas, tanto utilizada por governos ditos progressistas.

A industrialização e a tecnologização como princípios de progresso (e o progresso como signo de futuro) estão, nesse raciocínio, incrustados em *Carro*, que acertadamente estabelece diálogo com certa safra contemporânea de uma ficção científica cada vez mais, escancaradamente, política (Prysthon, 2015).

Nesse raciocínio, é curioso perceber que, ao contrário do que dizem tantas sinopses do filme, não é o garoto Uno quem tem a habilidade de falar com carros, mas sim, Carro Rei, e mais: de forma inerente.

Acontece que quando Zé Macaco forja uma ferramenta de tradução dos pensamentos do Carro, todos, humanos e automóveis, conseguem compreender os seus planos. A humanização dos carros catalisa, assim, aquele fetiche moderno da máquina criada “à imagem do homem, que nunca se cansa ou comete um erro”.⁷

Não coincidentemente, à medida que Carro Rei aprimora sua consciência, mobilizando e manipulando outros seres, ele vai se alinhando cada vez mais com certa postura bélica-nacionalista do projeto moderno, em especial, aquela do raiar do século XX, de natureza futurista (Berardi, 2019). Tanto é que, em dado momento, ele faz referência explícita à Filippo Marinetti,⁸ ecoando uma das ideias mais discutidas e repercutidas do movimento por ele criado, do alto de sua voz metálica, ele declara: “quero glorificar a guerra, única higiene do mundo”.

Não à toa, o hino nacional brasileiro toca enquanto os soldados do Carro (zumbi-robôs sem rosto) dançam, momentos antes da batalha final do longa. Neste momento, mais um sensível uso crítico do nacionalismo em nosso cinema (Almeida, 2022), em que se amplia, por *tensão*, o espaço simbólico do regional para o nacional escancara-se,

meio mortos, meio vivos. E o Brasil é muito isso, um zumbi do capitalismo, a gente é ultrapassado sem nem ter ainda chegado lá” (Continente, 2022).

⁷ Frase de C. A. Rotwang, personagem fictício, cientista inventor do robô “Máquina-Humana”, do filme alemão *Metropolis* (1927), de Fritz Lang.

⁸ Filippo Tommaso Marinetti foi o escritor e ideólogo italiano que fundou o movimento futurista, cujo manifesto foi publicado em 1909, celebrando a arte e a política como uma ode ao progresso, a tecnologia e a “velocidade” da vida urbana-industrial.

enfim, a ideologia do Carro líder: de um tirano, como já adiantamos. A partir daí, o discurso dúbio de justiça social e violência de *Carro* vai sendo embalado por frases como “Caruaru acima de todos”, ou, “sejam condutores da sua própria vida”.

Acontece que o plano do tirano é, no fim das contas, a pureza maquínica, a ser alcançada através da multiplicação da sua consciência para outros veículos e da fusão tecnológica com os corpos humanos, mas, principalmente, através do genocídio.

Aí, a ficção científica de Renata Pinheiro é, ainda e novamente, um exercício reiterado de imaginário: com seus ares de “premonição sombria” (Prysthon, 2015), faz pensar o porvir, aquele que assusta pela incerteza (Berardi, 2019), faz olhar o passado recente (aquele de levante da extrema-direita...)⁹

Exemplo está na “seita” que vamos ver se desenvolver com o avançar da trama: à medida que a mente do Carro demonstra cada vez mais complexidade, aumenta também o seu séquito de seguidores, entre os quais é nítido observar o efeito oposto: mentalmente entregues e fisicamente débeis, eles são antes servos e, depois, “seres”; sim, são esses os zumbis-robôs sem rosto que dançam e definham diante do projeto de passado, agora morto, quase enterrado...

A interação com Carro provoca em Zé Macaco, em particular, a perda progressiva de sua capacidade de falar e de articular ideias autônomas, além de uma assustadora mudança de postura, que o faz agir como um símio, com gestos e gritos que beiram a animalidade, como já colocado. Enquanto isso, os demais participantes da seita, de maneira mais geral, sofrem progressiva homogeneização de seus corpos, sem rostos ou agência própria, esses se tornam soldados de um Carro consciente que, agora, consegue se comunicar através de seus corpos, permeáveis à tecnologia da “gasolina azul” (Imagens 05 e 06).

⁹ Renata afirma ainda: “Tem uma ironia, no caso do filme, porque a gente faz com que o espectador caia naquele sentimento que rolou lá por 2013, no levante pelo aumento da passagem, em que a gente pensou que era uma coisa social, e quando você vê, a direita se apoderou daquilo ali e terminamos agora no domínio da extrema direita. Existe uma manipulação de *fake news*, aplicativos, redes sociais, e o carro termina se inserindo dentro desse mundo de tecnologia, que está em rede e pode manipular seu usuário. É uma coisa que está cada vez mais presente, num futuro muito próximo. E isso causa medo, porque se elege presidente nesse contexto, essa manipulação pode mudar todo um panorama. O Carro Rei representa isso, uma inteligência a serviço próprio que movimenta uma massa maior, que no filme é uma espécie de seita” (Continente, 2022).

Eis o corpo suplantando, como tanto assusta e interessa à ficção científica. A tecnologia, antes de uma implementação para ampliação do corpo e da mente humanas, opera pelo contrário: para rebaixá-los, isto é, instrumentalizá-los. A máquina, antes de um instrumento, configura um *substituto* para o humano na linha evolutiva proposta pela lógica moderna: Zé Macaco perde sua humanidade, os demais, perdem suas identidades... ninguém sai ileso, portanto, do contato com “o futuro”.

Imagens 05 e 06: Corpo suplantado



Fonte: *Carro Rei*, Renata Pinheiro, 2022.

Fonte: *Carro Rei*, Renata Pinheiro, 2022.

E esse corpo suplantado nos faz pensar, para terminar, no grotesco, ou, mais precisamente, no que Dery (1999) entende como princípio estético do grotesco. Característico do romântico século XVIII, “manifestado no apreço vitoriano pelo esquisito e pelo deformado” (Dery, 1999, p.148), esse conceito passa por uma significativa atualização ao longo do século XX, especialmente com o avanço da cibernética pós-segunda Grande Guerra, no que o autor identifica como neogrotesco: uma combinação, nem sempre indolor, muito menos agradável, de carne e metal; uma tentativa de se livrar do estorvo da carne, dos fluidos, do sangue e do suor; uma fusão, enfim, do dentro e do fora, da indistinção do que é externo e do que é *íntimo*.

E se o território de Carro é fundado no confronto entre passado e futuro, o corpo também tem fundamento em enfrentamento: entre o biológico e o tecnológico, o orgânico e o artificial. Por isso pensar no grotesco. Potência estética esta ostentada em tantos momentos: Mercedes se sujando inteira de terra antes do sexo com o Carro, Zé Macaco cuspiendo líquido azul nos participantes da seita, ou, simplesmente, aquela gaita metálica que lhe ornamenta (e amordaça) a cara... são apenas exemplos miúdos.

Mas, que podem, sem dúvida alguma, ser estendidos ao macro. Sim, são essas performances de excesso (Williams, 1991), flertando com o animalesco, que dão tom a praticamente todo o filme, tom de horror: “horror porque apresenta o encontro com o 'outro' num misto de fascínio e rejeição, atração e medo” (Amaral, 2006, p. 69). E é aí, bem aí, onde podemos situar o confronto entre máquina e homem, onde podemos pensar o encontro, confrontado, entre corpo e território. E daí: gênero e imaginário.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Carro Rei se apresenta, diante de tudo isso, como um amontoado de dicotomias, nem sempre bem-resolvidas, não raro, frustrantes: tanto pela sua construção de território quanto pela sua proposta de corpo. Seja em sua heterotopia espaço-temporal, seja em sua perspectiva grotesca do corpo e idealista da máquina, *Carro* opera como sismógrafo do imaginário de certo cinema brasileiro contemporâneo: aquele onde a espacialidade é exercício plástico de poder (Zan, 2022), aquele onde a ficção é tão científica quanto política.

Em entrevista à revista *Continente* (2022), a diretora, Renata Pinheiro, afirma que seu filme não é “fechado em nenhum gênero específico”. Entretanto, é notável que o longa se utiliza de convenções características do cinema *sci-fi*, sobretudo, como forma de alegoria política, algo que muito nos incita, como vocês bem perceberam.

Carregados de tensões, com a extrapolação e o deslocamento cognitivos, típicos do gênero (Haraway, 2000), corpo e espaço são convidados à ruptura da aparente normalidade, em suas “esperanças e ansiedades” (Amaral, 2006, p. 70), ao mesmo passo que nos convidam a uma leitura interessante de imaginário(s) à luz do gênero cinematográfico, em seus contratos e contradições.

A partir da conjunção de corpo e território, é possível discutir o legado moderno do que, por um lado, se entende como pertencente ao passado, e, pelo outro, o que “se vende” como futurista, assim mesmo, aos olhos de *Carro*: dois lados opostos. É que esse mundo possível pelo cinema (França, 2003), uma Caruaru arcaica-futurista, revela, em tom “agreste”, um dilema entre imagens hegemônicas e disruptivas.

Aqui e assim, corpo e território se mostram heterocrônicos e tensionados, escancarando características excêntricas. O espaço se corporifica ganhando contornos de território, com agência e urgência política. Já o corpo, se *coisifica*, entre o orgânico e o grotesco, quebrado ou excitado, ele se contorce, até, quem sabe, poder aceitar este eterno futuro incerto (Berardi, 2019).

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2012.

ALMEIDA, Ana Caroline de. Enfrentamentos à bandeira nacional a partir do cinema brasileiro contemporâneo. **Mídia e cotidiano**, v. 16, n. 2, p. 108-128, 27 maio 2022. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/53211>. Acesso em: 24 nov. 2024.

ALTMAN, Rick. **Film/genre**. London: British Film Institute, 2000.

AMARAL, Adriana. **Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk**. Comunicação e cibercultura. Porto Alegre, RS: Sulina, 2006.

BERARDI, Franco. **Depois do futuro**. São Paulo, SP: Ubu Editora, 2019.

DERY, Mark. **The pyrotechnic insaniarium: american culture on the brink**. New York: Grove Press, 1999.

FOUCAULT, Michel. De espaços outros. **Estudos avançados**, São Paulo, SP, v. 27, n. 79, p. 113–122, 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/eav/article/view/68705>. Acesso em: 1 dez. 2024.

FRANÇA, Andréa. **Terras e fronteiras no cinema político contemporâneo**. 1. ed. Rio de Janeiro, RJ: 7 Letras, 2003.

FREIXINHO, Nilton. **O sertão arcaico do Nordeste do Brasil: uma releitura**. Rio de Janeiro: Imago, 2003.

FROW, John. **Genre**. New York: Routledge, 2005.

GARCIA, Álvaro Andrade. **O sertão e a cidade**. Curitiba: Peirópolis, 2007.

GUNN, James. Toward a definition of science fiction. In: GUNN, James; CANDELARIA, Matthew (orgs.). **Speculations on speculation: theories of science fiction**. Lanham: Scarecrow Press, 2005.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org.). **Antropologia do ciborgue**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

LANGFORD, Barry. **Film genre: Hollywood and beyond**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.

LEFEBVRE, Martin (Org.). **Landscape and cinema**. New York and London: Routledge, 2006.

LOPES, Denilson. Paisagens transculturais. In: LOPES, Denilson; FRANÇA, Andréa (Org.). **Cinema, globalização e interculturalidade**. 1. ed. Chapecó, SC: Argos, 2010.

PRYSTHON, Ângela. Furiosas frivolidades: artifício, heterotopias e temporalidades estranhas no cinema brasileiro contemporâneo. **Revista Eco-Pós**, [S. l.], v. 18, n. 3, p. 66–74, 2015. DOI: 10.29146/eco-pos.v18i3.2763. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/2763. Acesso em: 4 jan. 2024.

PRYSTHON, Ângela. **Recortes do mundo: espaço e paisagem no cinema**. Campinas, SP: Pontes Editores, 2023.

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. O corpo no cinema de ficção científica. **Logos**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 51–59, 2015. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/14721>. Acesso em: 2 jan. 2024.

REVISTA CONTINENTE. Meu interesse é me comunicar. **Revista Continente**, [S. l.], n. 256, [2022]. Disponível em: <https://revistacontinente.com.br/edicoes/256/rmeu-interesse-e-me-comunicarr->. Acesso em: 26 nov. 2024.

VIEIRA JR., Erly. Estéticas da corporeidade e espectralidades à flor da pele no cinema contemporâneo. **Revista Visuais**, Campinas, SP, v. 7, n. 2, p. 32–50, 2021. DOI: 10.20396/visuais.v7i2.15913. Disponível em: <https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/visuais/article/view/15913>. Acesso em: 4 jan. 2024.

ZAN, Vitor. Espaço, lugar e território no cinema. **Galáxia**, v. 47, p. 1-22, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1982-2553202255455>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/hLj4WjhcqvDtMCgwnkPjndd/?lang=pt>. Acesso em: 3 nov. 2024.



Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação – UFC

ISSN 2179-9938

WILLIAMS, Linda. Bodies, gender, genre and excess. **Film Quarterly**, Berkeley, v. 44, n. 4, 1991. Disponível em: <http://faculty.las.illinois.edu/rrushing/470j/ewExternalFiles/Williams%E2%80%94Film%20Bodies.pdf>. Acesso em: 4 jan. 2024.

SOBRE O(A) AUTOR(A)

Heverton Guedes

Historiador e doutorando em Comunicação (PPGCOM - UFPE), investiga história e teoria do cinema, com ênfase no espaço e na cultura dos sertões.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1490941376976192>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-6107-1772>

E-mail: heverton.sguedes@ufpe.br

Maria Lúcia Duarte de Oliveira

Graduada em Comunicação Social - Rádio, TV e Internet pela UFPE. Mestre em Comunicação Social na linha Estética e Culturas da Imagem e Som pela UFPE com a dissertação intitulada: Futuro Cancelado: Cyberpunk como forma estética de futuro no Realismo Capitalista. Atua como Analista de Inovação na Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação (Propesqi) da UFPE.

Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1267609411125823>

Orcid: <https://orcid.org/0009-0002-7244-9555>

E-mail: marialucia.oliveira@ufpe.br

COMO CITAR ESTE ARTIGO

GUEDES, Heverton; DUARTE DE OLIVEIRA, Maria Lúcia. Carro Rei: em Corpo e Território. **Passagens: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará**, Fortaleza, v. 16, n. 2 especial, p. e95208, 2026.

RECEBIDO EM: 18/03/2025

ACEITO EM: 22/08/2026

PUBLICADO EM: 10/09/2026



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional
