



ROSANA CORDEIRO PAREDE

IT, A COISA QUE HABITA EM NÓS:
Fobia e saúde mental no cinema de horror contemporâneo

SÃO PAULO
2025

ROSANA CORDEIRO PAREDE

IT, A COISA QUE HABITA EM NÓS:
Fobia e saúde mental no cinema de horror contemporâneo

Tese de Doutorado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Doutora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual, da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

SÃO PAULO
2025

Ficha Bibliográfica elaborada pela biblioteca UAM
Com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P249i Parede, Rosana Cordeiro
IT, a coisa que habita em nós: fobia e saúde mental no cinema
de horror contemporâneo / Rosana Cordeiro Parede – 2025.
141 f.: 30 cm.

Orientador: Prof. Rogério Ferraraz.
Tese (Doutorado em Comunicação) – Universidade Anhembi
Morumbi, São Paulo, 2025.
Bibliografia: f. 132 - 138

1. Cinema contemporâneo. 2. Horror. 3. Trauma 4. Fobia 5.
Stephen King. 6. *It*. I. Título.

CDD 302.2

ROSANA CORDEIRO PAREDE

IT, A COISA QUE HABITA EM NÓS:
Fobia e saúde mental no cinema de horror contemporâneo

Tese de Doutorado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Doutora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual, da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Ferraraz.

Aprovada em ____/____/____

Presidente - Prof. Dr. Rogério Ferraraz

Membro Externo - Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa

Membro Externo - Prof. Dr. Genio de Paulo Alves Nascimento

Membro Interno - Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello

Membro Interno - Profa. Dra. Maria Ignês Carlos Magno

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, expresso minha imensa gratidão ao meu orientador, Prof. Dr. Rogério Ferraraz, cuja sabedoria, paciência e generosidade foram fundamentais para que este trabalho chegasse até aqui. Mais do que um guia acadêmico, foi um farol de apoio humano, sempre compreensivo, cuidadoso e incansavelmente disponível para me orientar, mesmo nos momentos mais desafiadores. Suas palavras de incentivo e seu olhar atento não apenas me mostraram o caminho, mas me deram a confiança necessária para percorrê-lo.

À Universidade Anhembi Morumbi, que me permitiu, através dessa bolsa de estudos, percorrer mais essa trajetória para a conquista dessa etapa importante na minha carreira acadêmica.

Aos amigos Holyver Yoshida, Ricardo Matsuzawa, Juliana Monteiro, Lucas Lespier e Bernardo Queiroz pelo apoio e incentivo constantes que transformaram momentos de caos em motivação. Vocês não apenas dividiram a carga das responsabilidades acadêmicas comigo, mas carregaram um pedaço do peso emocional dessa pesquisa. Saibam que essa conquista também é de vocês.

Ao coordenador Miguel Valione Junior, meu sincero agradecimento pela compreensão e gestão atenta da minha carga horária durante este período. Sua sensibilidade em ajustar minhas atribuições foi decisiva para que eu conseguisse conciliar as demandas acadêmicas com os desafios da pesquisa.

À Laura Louguercio Canepa, meu profundo reconhecimento por sua contribuição fundamental a esta pesquisa. Através de suas aulas pude me reconectar com os filmes de terror e despertar meu interesse para essa pesquisa. Além disso, se tornou uma profunda inspiração enquanto mulher e pesquisadora do gênero.

Ao meu companheiro, Feliipe Kuhlmann, pelo apoio incondicional, pelos conselhos acertados e, sobretudo, pela paciência que transformou tensão em tranquilidade.

E a todos que, de alguma forma, contribuíram para esta jornada. Seja com uma palavra, um gesto ou simplesmente estando presentes, meu profundo agradecimento. Vocês são parte fundamental desta conquista.



You will float too.

RESUMO

Esta pesquisa propõe a análise de aspectos do cinema de horror contemporâneo, apontando como traumas e fobias são utilizados para intensificar o medo psicológico. Através de um estudo comparativo das adaptações de *It* (minissérie de 1990 e o filme de 2017), investiga-se a representação dos personagens, sua construção emocional e as escolhas estéticas que refletem o contexto de cada época. Baseando-se em teóricos do cinema como Brigid Cherry e Peter Hutchings, o trabalho discute a estética do horror e o conceito freudiano do *unheimlich*, enquanto as reflexões de Linda Hutcheon sobre nostalgia fundamentam a análise de seu uso como recurso narrativo. Combinando análise fílmica e comparação crítica, o estudo aponta como a versão de 1990 privilegia uma atmosfera sugestiva e simbólica, enquanto a de 2017 adota um tom visceral, vinculando a figura do monstro a ansiedades modernas, como as crises de saúde mental. Conclui-se, assim, que há uma forte tendência no cinema de horror atual que transforma o medo em reflexão sobre fragilidades humanas, destacando cicatrizes internas como o verdadeiro terror.

Palavras-chave: Cinema contemporâneo. Horror. Trauma. Fobia. Stephen King. *It*.

ABSTRACT

This research proposes an analysis of aspects of contemporary horror cinema, highlighting how trauma and phobias are used to intensify psychological fear. Through a comparative study of adaptations of *It* (the 1990 miniseries and the 2017 film), the work investigates the portrayal of characters, their emotional construction, and the aesthetic choices that reflect the context of each era. Drawing on film theorists such as Brigid Cherry and Peter Hutchings, the work discusses the aesthetics of horror and the Freudian concept of the Unheimlich, while Linda Hutcheon's reflections on nostalgia underpin the analysis of its use as a narrative device. Combining film analysis and critical comparison, the study highlights how the 1990 version favors a suggestive and symbolic atmosphere, while the 2017 version adopts a visceral tone, linking the figure of the monster to modern anxieties, such as mental health crises. It can be concluded, therefore, that there is a strong tendency in current horror cinema that transforms fear into a reflection on human frailties, highlighting internal scars as true terror.

Keywords: Contemporary Film. Horror. Psychological Trauma. Phobia. Stephen King. *It*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Pennywise simpático e sombrio - 1990	31
Figura 2 – Pennywise alegre e colorido - 1990	31
Figura 3 – Pennywise com expressão provocativa - 2017	32
Figura 4 – Pennywise com roupas em tons acinzentados - 2017	32
Figura 5 – uso termo “gatilho” nas redes sociais.....	34
Figura 6 - Vecna na primeira atuação - <i>Stranger Things</i> - 2022.....	35
Figura 7 – Primeira morte causada por Vecna - <i>Stranger Things</i> - 2022	35
Figura 8 – Frame do filme <i>Luzes da Cidade</i> - 1931	38
Figura 9 – Cartaz do filme <i>Freaks</i> - 1932	38
Figura 10 – Cartaz do filme <i>O Maior espetáculo da Terra</i> - 1952.....	39
Figura 11 – O criador Larry Harmon e seu personagem Bozo	39
Figura 12 – Frank Avruch interpretando Bozo.....	40
Figura 13 – O primeiro Bozo brasileiro, Wanderley Tribeck	40
Figura 14 – Luiz Ricardo Monteiro como Bozo.....	40
Figura 15 – Capa do jornal Notícias Populares - 1989	41
Figura 16 – Cartaz do filme <i>Bingo: o Rei das Manhãs</i> - 2017	41
Figura 17 – Cartaz do filme <i>Palhaços Assassinos do Espaço Sideral</i> - 1988	42
Figura 18 – Frame do filme <i>Palhaços Assassinos do Espaço Sideral</i> - 1988	42
Figura 19 – Aparência “amigável” de Pennywise - 1990	43
Figura 20 – John Wayne Gacy, quando foi preso, e o palhaço Pogo.....	44
Figura 21 – Cartaz de divulgação de <i>To Catch a Killer</i> - 1992	45
Figura 22 – Frame da minissérie <i>To Catch a Killer</i> - 1992	45
Figura 23 – relato de palhaço em São Paulo nas redes sociais.....	46
Figura 24 – relato de palhaço em Suzano em redes sociais	46
Figura 25 – Capa do livro <i>Carrie</i> , edição brasileira de 1987	48
Figura 26 – Cartaz de lançamento do Filme <i>Carrie</i> - 1976.....	48
Figura 27 – Primeira versão da capa de <i>O Iluminado</i> - 1977	50
Figura 28 – Cartaz de lançamento do filme <i>O Iluminado</i> - 1980	50
Figura 29 – Capa da primeira edição do livro <i>A Incendiária</i> - 1980	52
Figura 30 – Cartaz do filme <i>A Incendiária</i> - 1984	52
Figura 31 – Capa original do livro <i>Quatro Estações</i> - 1982.....	53
Figura 32 – Cartaz original do filme <i>Conta Comigo</i> - 1986.....	54

Figura 33 – Primeira edição brasileira do livro <i>Christine</i> - 1983	55
Figura 34 – Cartaz de lançamento do filme <i>Christine</i> - 1983	55
Figura 35 – Capa do livro <i>O Cemitério</i> - 1983	55
Figura 37 – Cartaz de lançamento <i>Pet Sematary</i> - 2019	56
Figura 36 – Cartaz de lançamento <i>Pet Sematary</i> - 1989	56
Figura 39 – Primeira edição do livro <i>A Coisa no Brasil</i> - 1987	57
Figura 38 – Cartaz de lançamento de <i>It</i> - 1990	57
Figura 40 – Fachada da casa da família Denbrough - 1990	60
Figura 41 – Georgie acompanha o barquinho - 1990	60
Figura 42 – Fachada da casa da família Denbrough - 2017	61
Figura 43 – Georgie corre atrás do barquinho - 2017	61
Figura 44 – Pennywise no bueiro - 1990	62
Figura 45 – Pennywise no bueiro - 2017	63
Figura 46 – Quarto de Bill Denbrough - 1990	63
Figura 47 – Quarto de Bill Denbrough - 2017	64
Figura 48 – Jonathan Brandis como Bill - 1990	70
Figura 49 – Jaeden Martell como Bill - 2017	70
Figura 50 – Aparência de Richard Tozier - 1990	73
Figura 51 – Imagem do Mascote da Propaganda Castor Bucky - 1950	73
Figura 52 – Aparência de Richard Tozier - 2017	74
Figura 53 – Eddie Kaspbrak com aparência franzina - 1990	78
Figura 54 – Eddie e sua mãe na adaptação de 1990	78
Figura 55 – Aparência da Sra. Kaspbrak, mãe de Eddie - 2017	80
Figura 56 – Aparência de Eddie próximo dos amigos - 2017	80
Figura 57 – Aparência da esposa de Eddie, Myra Kaspbrack - 2019	81
Figura 58 – Câmera subjetiva do menino ao avistar o monstro - 2017	82
Figura 59 – Plano aberto do monstro de Eddie Kaspbrak - 2017	83
Figura 60 – Ben Heller interpreta de Stanley Uris - 1990	85
Figura 61 – Stanley Uris adulto na versão - 1990	86
Figura 62 – Plano detalhe das estatuetas de pássaros sob a mesa - 2019	86
Figura 63 – Stanley Uris usando quipá na escola - 2017	87
Figura 64 – Stanley Uris junto aos amigos saindo do colégio - 2017	87
Figura 65 – Stanley estudando na sinagoga com seu pai ao fundo - 2017	88
Figura 66 – Stanley, em contra-plongée, montando o quebra-cabeças - 2019	89

Figura 67 – Quebra-cabeças de aves, montado por Stanley - 2019	89
Figura 68 – Emily Perkins como Beverly - 1990	92
Figura 69 – Sophia Lillis como Beverly - 2017	92
Figura 70 – Primeiro contato de Beverly com Pennywise - 1990	94
Figura 71 – Primeiro Contato de Beverly com Pennywise - 2017	94
Figura 72 – Beverly, adulta, no confronto final com Pennywise - 2019	94
Figura 73 – Brandon Crane como Ben Hanscom - 1990	98
Figura 74 – Jeremy Ray Taylor como Ben Hanscom - 2017	98
Figura 75 – Manchete do livro de história que Ben observa - 2017	101
Figura 76 – Detalhe do livro observado por Ben Hanscom - 2017	101
Figura 77 – Balão vermelho flutuando na biblioteca - 2017	102
Figura 78 – Corpo fumegante, sem cabeça, indo em direção de Ben - 2017	102
Figura 79 – Pennywise na biblioteca - 2017	103
Figura 80 – Valentões cortam a barriga de Bem- 2017	104
Figura 81 – Visão de Mike ao chegar no local da entrega - 2017	108
Figura 82 – Visão de Mike ao abrir a porta dos fundos do açougue - 2017	109
Figura 83 – Michael Hanlon reluta em sacrificar uma ovelha - 2017	110
Figura 84 – Avô de Michael Hanlon o ensina como sacrificar a ovelha - 2017	110
Figura 85 – Manchete sobre a morte dos pais De Mike - 2019	112
Figura 86 – Harry ameaça Mike de morte - 2019	113
Figura 87 – Mike apresenta seu trabalho em sala de aula - 1990	115
Figura 88 – Momento em que Mike sofre ataque racista - 1990	115
Figura 89 – Frank Avruch, o Bozo americano (1967 – 1970)	118
Figura 90 – Clarabell em <i>The Howdy Doody Show</i> (1947 - 1960)	119
Figura 91 – Personagem Ronald McDonald (1963-2016)	119
Figura 92 – Aparência de Pennywise com balões coloridos - 1990	122
Figura 93 – Aparência de Pennywise - 2017	123
Figura 94 – Pennywise segura balões vermelhos - 2017	123
Figura 95 – Pennywise com maquiagem deformada e traços exagerados - 2017 ..	124

SUMÁRIO

Introdução	11
1 Traumas, fobias e nostalgia no desenvolvimento dos enredos	16
1.1 Representações do medo na figura do palhaço	36
1.2 Stephen King e o horror contemporâneo	47
2 Estudo comparativo entre as duas versões de <i>It</i> - 1990 e 2017	67
2.1 William Denbrough, o Bill Gago	68
2.2 Richard Tozier, a comédia como escudo	71
2.3 Eddie Kaspbrack, a falta de ar e o excesso de doenças	75
2.4 Stanley Uris, o judeu entre a razão e o sobrenatural	83
2.5 Beverly Marsh, a única do Clube	90
2.6 Benjamin Hanscom, o gordinho inteligente	96
2.7 Michael Hanlon, a pele que o mundo rejeita	105
2.8 Pennywise, o palhaço dançarino	117
CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	132
FILMOGRAFIA	136

INTRODUÇÃO

O cinema de horror, entre o fim do século XX e as primeiras décadas do século XXI, tem como característica uma rica mescla de subgêneros e abordagens, refletindo as ansiedades e medos de uma sociedade em constante mudança. Apesar de o gênero frequentemente utilizar manifestações por meio de monstros tangíveis e sustos palpáveis, o horror contemporâneo expande suas narrativas para mergulhar em angústias psicológicas, traumas subjetivos e questões sociais intrincadas. Essa evolução não elimina os elementos tradicionais do gênero — criaturas simbólicas, violência visceral e efeitos práticos que auxiliam na construção de sentido ainda são marcas registradas. A diferença está na camada adicional de profundidade: os avanços tecnológicos potencializam o impacto visual, mas também servem para materializar medos mais abstratos, como a fragilidade da mente humana ou crises coletivas. O horror, assim, não perde sua raiz, mas se adapta para ecoar os tempos atuais.

Um aspecto marcante que proporcionou o início desse estudo é a exploração de questões emocionais e psicológicas, que ressoam profundamente com o espectador. Com a popularização de discussões sobre saúde mental e o aumento da conscientização sobre transtornos emocionais, o público passou a reconhecer e se identificar com as representações de medos e traumas apresentados nas narrativas audiovisuais. A divulgação de experiências pessoais e estudos científicos sobre ansiedade, depressão, fobias e outros transtornos emocionais, amplificada pelas redes sociais e pela mídia, contribuiu para maior compreensão e empatia em relação a essas questões. Esse reconhecimento, por parte do espectador, pode modificar como o medo é explorado no horror, tornando-o mais pessoal e impactante.

Desde o final do século passado e nas primeiras décadas deste, uma diversificação nas narrativas e abordagens do medo tem sido observadas, impulsionada por avanços tecnológicos, mudanças socioculturais e a exploração de novas fronteiras do medo. Em sua dinâmica evolutiva, o gênero frequentemente espelha e investiga as ansiedades e angústias de uma sociedade em perpétua mutação. Busca estabelecer uma conexão com os temores e inquietações do indivíduo contemporâneo, bem como com a complexidade da existência moderna. Nesse cenário, a tecnologia, a globalização e a instabilidade política fomentam um ambiente de incerteza, gerando uma ansiedade que o horror explora e intensifica.

Um exemplo notável dessa exploração da psique humana é a série *Stranger Things*, que se passa na década de 1980 e acompanha um grupo de amigos que enfrenta eventos sobrenaturais em sua cidade natal. A temporada quatro se destaca pela forma como o monstro explora a intimidade de cada personagem, utilizando-o como metáfora para os traumas, medos e inseguranças dos personagens. Diferente dos monstros tradicionais, que se baseiam em força física ou sustos repentinos, Vecna se alimenta dos traumas, medos e inseguranças de suas vítimas. Ele invade suas mentes, revelando seus segredos mais obscuros e explorando suas feridas emocionais. Essa exploração psicológica do medo é um elemento crucial na narrativa da série, criando uma sensação mais intimista e perturbadora.

Essa mudança de abordagem também pode ser observada na forma como o alcoolismo é retratado em alguns filmes de horror. Em *O Iluminado* (1980), o alcoolismo de Jack Torrance é um fator que contribui para sua instabilidade mental e para o terror que se abate sobre sua família. No entanto, o filme não explora o alcoolismo, mas sim os efeitos do isolamento de um personagem pressionado pela necessidade de produzir seu trabalho. Já em *Doutor Sono* (2019), o alcoolismo é abordado de forma mais explícita e complexa. O protagonista, Dan Torrance, luta contra o vício e os traumas do passado, buscando redenção e cura, deixando claro o alcoolismo herdado do pai (Jack Torrance), amplamente citado nessa narrativa. Essa mudança na representação do alcoolismo reflete maior conscientização sobre a doença e seus impactos na vida das pessoas.

É importante destacar que, apesar dessa exploração mais aprofundada da psique humana, o horror contemporâneo não abandona os elementos viscerais que o caracterizam. Sangue e monstros continuam presentes, muitas vezes amplificados pelos avanços tecnológicos na produção cinematográfica. A possibilidade de mudança reside na forma como o medo é explorado, utilizando o reconhecimento de questões emocionais como “gatilho”¹ para gerar identificação e intensificar a experiência do horror.

Para aprofundar minha análise, este estudo se divide em duas partes principais. Primeiramente, será discutida a relevância de Stephen King para o gênero, com foco em suas obras que exploram o horror psicológico e a complexidade da psique humana. Em seguida, a análise se volta para as adaptações de *It*, comparando seus

¹ Conceito que se popularizou a partir de estratégias de marketing para influenciar a compreensão humana em um plano subliminar.

elementos visuais e narrativos para tentar evidenciar a mudança de abordagem do horror ao longo das décadas. Serão analisados elementos como a representação dos monstros, o uso de cores, a construção dos personagens e a exploração dos medos e traumas, buscando traçar um panorama abrangente da transformação do horror.

A partir da análise comparativa entre as adaptações audiovisuais da obra *It*, de Stephen King - a minissérie de 1990 (*It, uma obra-prima do medo*) e os filmes de 2017 (*It: A Coisa*) e 2019 (*It: capítulo dois*), busca-se compreender como o gênero tem se transformado ao longo do tempo, utilizando questões emocionais mais íntimas como gatilhos para o medo, sem abandonar os elementos clássicos do horror, como monstros e cenas de sangue.

A escolha de *It* como objeto de estudo se justifica por sua relevância no cenário do horror, tanto na literatura quanto no cinema. A obra de Stephen King, publicada em 1986, insere-se em um contexto cultural marcado por narrativas que colocavam crianças como protagonistas na resolução de conflitos - tendência exemplificada por filmes da época como *Os Goonies*, *E.T. - O Extraterrestre*, *Conta Comigo*, dentre outros. Tornando-se um clássico do gênero, *It* dialoga com essa tradição, mas a subverte ao explorar temas como trauma, abuso, amizade e o confronto com os medos mais profundos a partir de outra perspectiva.

As adaptações audiovisuais de 1990 e 2017/2019, por sua vez, permitem observar as mudanças na representação do medo ao longo de quase três décadas, evidenciando a mudança de abordagem em cada período e a capacidade do gênero em se adaptar aos novos tempos, mantendo e até ampliando a presença de elementos tradicionais como monstros e sangue.

O estudo busca contribuir para a compreensão do horror contemporâneo e seus mecanismos de construção do medo. A análise comparativa entre as duas versões de *It* pretende identificar as mudanças na representação do medo ao longo do tempo, evidenciando a influência do contexto sociocultural e tecnológico na produção audiovisual. Espera-se que os resultados desta pesquisa possam contribuir para o debate sobre o gênero de horror e para a compreensão da linguagem audiovisual contemporânea, destacando que a exploração do horror psicológico não substitui, mas sim complementa e enriquece, os elementos tradicionais do gênero.

O primeiro capítulo aborda a intrínseca relação entre saúde mental e narrativas de horror, destacando como traumas, fobias e nostalgia são utilizados para a construção de enredos mais profundos e impactantes. A saúde mental, definida pela

OMS como um estado de bem-estar que permite lidar com desafios cotidianos, é influenciada por fatores biológicos, psicológicos e sociais. Apesar dos avanços na conscientização, o estigma ainda persiste, barrando muitas pessoas de buscar ajuda.

A análise se concentra na figura do palhaço Pennywise, de *It*, como representação do medo individual e coletivo. A evolução da representação do palhaço — de uma figura alegre (como em *It*, 1990) para uma entidade aterrorizante (em *It*, 2017) — reflete mudanças na percepção social sobre fobias e saúde mental. O capítulo também explora conceitos freudianos, como o *unheimlich* (o estranho familiar), para explicar como o horror psicológico subverte elementos cotidianos, tornando-os perturbadores.

O interesse central deste capítulo reside em compreender como o horror contemporâneo utiliza traumas, fobias e nostalgia para criar narrativas que não apenas assustam, mas também promovem reflexões sobre a condição humana. As obras de Stephen King, especialmente *It*, servem como eixo para discutir a ressignificação do medo e sua relação com questões emocionais não resolvidas, demonstrando a potência do gênero como espelho das ansiedades sociais.

O capítulo ainda apresenta a trajetória de Stephen King como um dos autores mais influentes do horror contemporâneo, destacando sua habilidade em mesclar o sobrenatural com dilemas humanos profundos.

Desde seu primeiro romance, *Carrie* (1974), que explora bullying e repressão religiosa através de poderes telecinéticos, King estabeleceu-se como um mestre em traduzir ansiedades sociais e psicológicas em histórias de terror.

O estudo procura apontar a forma como a adaptação das suas obras contribui para o enriquecimento do horror, utilizando elementos sobrenaturais que discutem questões universais — como luto, isolamento e a dualidade entre o bem e o mal.

O capítulo dois apresenta uma análise comparativa entre as adaptações audiovisuais de *It*, a minissérie de 1990 e o filme de 2017, explorando como cada obra reinterpreta os personagens, os temas e a atmosfera do romance original de Stephen King. O foco central é entender como as escolhas estéticas, narrativas e técnicas refletem as preocupações culturais e as ferramentas disponíveis em suas respectivas épocas, além de como essas diferenças impactam a representação do horror psicológico. A análise se estrutura em torno das personagens principais do Clube dos Perdedores e o monstro Pennywise, de forma que as características das adaptações demonstrem como se dá a exploração da mesma história em épocas distintas.

Além da caracterização dos personagens, o capítulo examina como cada adaptação lida com a dualidade temporal (infância e vida adulta) e a nostalgia. A minissérie, limitada pelos recursos técnicos da TV dos anos 1990, prioriza o suspense sugestivo e uma narrativa mais linear. Já o filme de 2017, com efeitos visuais avançados, mergulha em cenários sombrios e explora traumas individuais com maior intensidade, utilizando referências dos anos 1980 para criar identificação emocional com o público.

Esta pesquisa busca investigar a possibilidade de que as narrativas de horror, em especial as adaptações da obra *It*, de Stephen King, modifiquem a experiência do medo ao explorar fobias individuais e promover uma imersão emocional do espectador. A hipótese central é a de que, ao reconhecer suas próprias fobias refletidas nas histórias, o espectador pode não apenas vivenciar o medo, mas também reinterpretá-lo — uma dinâmica que tem o potencial de redefinir o impacto do gênero tanto na cultura quanto na psique individual.

1 TRAUMAS, FOBIAS E NOSTALGIA NO DESENVOLVIMENTO DOS ENREDOS

A saúde mental é um dos pilares fundamentais do bem-estar humano, influenciando não apenas a qualidade de vida dos indivíduos, mas também sua capacidade de se relacionar, trabalhar e enfrentar os desafios cotidianos. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a saúde mental é definida como “um estado de bem-estar no qual o indivíduo realiza suas próprias habilidades, pode lidar com o estresse normal da vida, trabalhar de forma produtiva e frutífera e é capaz de contribuir para sua comunidade”². No entanto, essa definição abrangente esconde uma complexidade intrínseca, uma vez que a saúde mental é influenciada por uma imensa quantidade de fatores biológicos, psicológicos, sociais e ambientais.

A complexidade da saúde mental reside no fato de que ela não pode ser reduzida a uma única causa ou solução. Fatores biológicos, como predisposições genéticas e desequilíbrios neuroquímicos, interagem com aspectos psicológicos, como traumas, estresse e padrões de pensamento, e com elementos sociais, como pobreza, discriminação e isolamento. Além disso, eventos globais, como pandemias, crises econômicas e mudanças climáticas, têm impactado significativamente a saúde mental das populações, aumentando a prevalência de transtornos como depressão, ansiedade e estresse pós-traumático.

A importância da saúde mental tem ganhado destaque nas últimas décadas, especialmente com o aumento da conscientização sobre os transtornos mentais e seus impactos na vida das pessoas. Dados da OMS³ revelam que, globalmente, mais de 300 milhões de pessoas sofrem de depressão e cerca de 260 milhões vivem com transtornos de ansiedade. Esses números evidenciam a magnitude do problema e a necessidade de abordagens integradas para promover a saúde mental e prevenir transtornos. O Plano de Ação Abrangente para a Saúde Mental 2013–2030⁴, lançado pela OMS, é um exemplo de iniciativa global que busca enfrentar esses desafios, promovendo a inclusão da saúde mental nas políticas públicas e incentivando a redução do estigma associado aos transtornos mentais.

No entanto, apesar dos avanços, o estigma e a falta de compreensão sobre a saúde mental ainda são barreiras significativas. Muitas pessoas relutam em buscar

² Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/74566-sa%C3%BAdade-mental-dep%C3%ADsico-e-social-diz-oms-em-dia-mundial>

³ A fonte: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/depression>

⁴ Disponível em: <https://www.who.int/publications/i/item/9789240031029>

ajuda devido ao medo de serem julgadas ou marginalizadas. Esse cenário tem sido gradualmente transformado pela divulgação de informações, o compartilhamento de experiências pessoais e a atuação de movimentos sociais que buscam normalizar as discussões sobre saúde mental. As redes sociais, por exemplo, têm desempenhado um papel crucial nesse processo, permitindo que indivíduos compartilhem suas histórias e encontrem apoio em comunidades online.

No horror contemporâneo, observa-se uma crescente incorporação de temas ligados à saúde mental e às complexidades emocionais, que passam a estruturar narrativas antes centradas em elementos mais imediatos. Questões como ansiedade, depressão, abuso e isolamento não só refletem inquietações sociais atuais, mas também se tornam dispositivos narrativos capazes de amplificar o medo e a conexão com o público. Essa abordagem não elimina a presença de elementos tradicionais do gênero, mas os ressignifica, integrando-os a uma exploração mais subjetiva do terror — onde o horror emerge tanto do que é visceral quanto do que é psicologicamente latente.

Podemos entender que a gênese do horror psicológico pode ser percebida no início da história do cinema, onde encontrou terreno fértil, especialmente, nas obras expressionistas alemãs que exploravam temas como a alienação, a deformidade e a dualidade da natureza humana. Filmes como *Nosferatu* (1922), um marco do expressionismo alemão, e *Frankenstein* (1931), embora uma produção americana, mas profundamente influenciada pelas estéticas e temas góticos e de horror que permeavam o cinema europeu e, em particular, as vanguardas alemãs, inauguraram uma forma de representar o medo. Essas obras exploraram temas como a solidão, a culpa e o medo da própria existência, elementos que continuam a ser abordados pelo gênero até os dias de hoje.

Criaturas como o *Nosferatu*, com sua aparência cadavérica e movimentos erráticos, causavam repulsa e terror, representando o medo do desconhecido e da morte. O monstro de *Frankenstein*, uma figura deformada e rejeitada pela sociedade, evocava o medo daquilo que é diferente, do anormal.

Com o tempo, o horror cinematográfico passou a explorar o medo de forma mais psicológica, aprofundando-se nos traumas, ansiedades e conflitos internos das personagens. Em *Psicose* (1960), o medo se manifesta na figura perturbada de Norman Bates, um homem atormentado por seus próprios demônios psicológicos. A casa assombrada de *O Iluminado* (1980) se torna um reflexo da mente de Jack

Torrance, que sucumbe à loucura e à violência. Em *O Silêncio dos Inocentes* (1991), o medo se materializa na figura do matador em série Hannibal Lecter, um personagem que causa terror por sua inteligência fria e manipuladora.

O horror contemporâneo tem explorado ainda o medo em sua dimensão social e política, refletindo as ansiedades e inseguranças da sociedade. Em *Corra!* (2017), o medo se manifesta no racismo velado e na exploração do corpo negro. *Hereditário* (2018) explora o medo da herança genética e dos traumas familiares que se repetem ao longo das gerações. *Parasita* (2019) traz o medo da desigualdade social e da luta por sobrevivência em um mundo cada vez mais competitivo.

Embora não se encaixe no gênero do horror tradicional, *Coringa* (2019) oferece um estudo de caso fascinante sobre a fragilidade da mente humana e a construção de uma personagem. Arthur Fleck, o protagonista interpretado por Joaquin Phoenix, é um homem marginalizado que sofre com problemas mentais e traumas do passado. A máscara do palhaço que ele utiliza, inicialmente em seu trabalho como animador de festas, se torna uma metáfora para a própria identidade fragmentada e a sua tentativa de esconder a dor e a frustração por trás de um sorriso artificial. O filme explora a transformação de Arthur em *Coringa*, mostrando como a violência e o caos se tornam uma forma de expressão para um indivíduo que se sente invisível e rejeitado pela sociedade. A máscara do palhaço, nesse contexto, deixa de ser apenas uma forma de esconder a própria identidade e passa a ser utilizada para representar as complexidades da psique humana, se tornando um reflexo das fragilidades, das frustrações e dos conflitos internos de um indivíduo que busca seu lugar em uma sociedade complexa e desigual.

A exploração de traumas psicológicos e fobias em obras audiovisuais permite que o espectador se conecte emocionalmente com as personagens e suas lutas internas. Por exemplo, filmes como *Hereditário* (2018) e *O Babadook* (2014) abordam temas como luto, depressão e ansiedade, criando uma atmosfera de horror que vai além do susto momentâneo e se aprofunda nas camadas emocionais do público. A representação de personagens que enfrentam questões psicológicas complexas ressoa com o espectador, que pode se identificar com suas experiências ou reconhecer nelas as lutas de pessoas próximas.

A popularização de termos como “gatilhos emocionais” e a maior compreensão sobre transtornos mentais ampliam o impacto dessas narrativas. O uso de elementos que desencadeiam respostas emocionais intensas, como a representação de fobias

específicas ou a exploração de traumas infantis, permite ao gênero construir uma experiência mais imersiva e perturbadora. O espectador, ao reconhecer suas próprias emoções e medos refletidos na tela, é levado a uma jornada psicológica que pode intensificar a sensação de horror.

O cinema de horror, portanto, não apenas reflete as preocupações da sociedade em relação à saúde mental, mas também contribui para a normalização dessas discussões. Ao retratar personagens que enfrentam transtornos mentais e traumas psicológicos, os filmes de horror ajudam a evidenciar esses temas, promovendo uma maior compreensão e empatia. Com a criação dessa empatia, o espectador se enxerga dentro da sensação de medo gerada no personagem e, a partir desse reconhecimento, pode experimentar uma modificação desse medo a partir do compartilhamento dessas sensações.

Além da exploração de questões psicológicas, muitas obras audiovisuais contemporâneas têm se valido de outro recurso poderoso para ampliar a imersão do espectador: a nostalgia. A nostalgia, entendida como uma saudade afetiva de um passado idealizado, é um fenômeno que transcende gerações e culturas, evocando memórias e sentimentos profundamente enraizados no indivíduo.

A nostalgia, de fato, pode depender precisamente da natureza irrecuperável do passado para seu impacto emocional e apelo. É a própria condição do passado, sua inacessibilidade, que provavelmente explica grande parte do poder da nostalgia — tanto para conservadores quanto para radicais. É raro que se trate do passado como realmente vivenciado, é claro; é o passado imaginado, idealizado pela memória e pelo desejo. Nesse sentido, porém, a nostalgia diz menos respeito ao passado do que ao presente. (HUTCHEON, 2012, p. 19, tradução nossa⁵)

No contexto do horror, esse sentimento não apenas conecta o espectador a referências do passado, mas também intensifica a experiência emocional, criando uma camada adicional de identificação. Como argumenta Hutcheon (2012), a nostalgia funciona como uma forma de engajamento crítico, permitindo que o presente seja reinterpretado à luz das memórias.

Essa associação entre nostalgia e questões emocionais é particularmente eficaz no horror porque combina o reconhecimento de experiências pessoais com a exploração de medos universais. Ao evocar memórias afetivas, a nostalgia cria uma sensação de familiaridade que é subvertida pelas cenas de terror, ampliando o

⁵ Disponível em: <https://www.revistas.unam.mx/index.php/poligrafias/article/view/31312>

impacto da narrativa. Um exemplo notável desse mecanismo está na adaptação da obra *It*, de Stephen King.

No cinema de horror a nostalgia pode ser explorada de diversas formas, desde a recriação de cenários e estéticas de décadas passadas até a reinterpretação de personagens icônicos e tramas clássicas. Obras como *It: A Coisa* (2017) e *Stranger Things* (série de TV, 2016–presente) são exemplos notáveis de como a nostalgia pode ser utilizada para construir uma atmosfera envolvente e emocionalmente carregada. Ao ambientar suas histórias nos anos 1980, essas obras não apenas evocam um período específico da cultura pop, mas também resgatam medos e ansiedades associados à infância e à adolescência, momentos marcados por descobertas, vulnerabilidades e traumas.

Em *It: A Coisa*, a nostalgia gerada pela ambientação nos anos 1980 — com suas referências à música, moda e filmes — cria um cenário familiar para o público que viveu a época. Longe de ser um mero recurso estético, essa nostalgia opera como uma ferramenta narrativa crucial: serve como pano de fundo para explorar medos universais como bullying, abandono e perda da inocência. Dessa forma, ao evocar memórias afetivas, ela não apenas amplifica a conexão emocional do espectador com a história, mas também intensifica o impacto das cenas de horror, tornando-as mais pessoais e perturbadoras, o que, por fim, convida à reflexão sobre as próprias vulnerabilidades e a complexidade da condição humana.

Da mesma forma, *Stranger Things* não apenas recria a estética e a atmosfera dos filmes de horror e ficção científica dos anos 1980, mas também resgata temas como a amizade, a coragem e o confronto com o desconhecido. A nostalgia, nesse caso, funciona como uma ponte entre o passado e o presente, permitindo que o espectador reviva suas próprias memórias enquanto se identifica com as lutas e os medos dos personagens. Como pode estar ligada a traumas e memórias reprimidas, a nostalgia não é apenas sobre o que foi perdido, mas também sobre o que foi vivido e não resolvido, conectando-a com um peso emocional onde as lembranças continuam a influenciar o presente de uma maneira profunda e dolorosa.

A partir do estudo de Hutchings (2004) sobre o *uncanny*, podemos argumentar que a nostalgia no horror funciona como um mecanismo para evocar uma sensação de familiaridade, que é então subvertida pelo retorno do reprimido (traumas, medos e ansiedades). Baseando-se em Freud, o autor explica que o *uncanny* (*unheimlich*) é uma sensação que se relaciona a crenças, ideias ou experiências que foram

reprimidas ou superadas, mas que ainda persistem dentro de nós. Segundo Freud, o *uncanny* é, na realidade, "nada de novo ou estranho, mas algo que é familiar e antigo na mente e que se tornou alienado dela apenas através do processo de repressão". (HUTCHINGS, 2004 apud FREUD, 1990, p. 363). Essa tensão entre o conhecido e o desconhecido, entre o passado idealizado e os traumas reprimidos, intensifica a experiência emocional do espectador, tornando-a mais profunda e impactante. Além disso, ao se deparar com as questões emocionais não resolvidas no passado, o presente se sobrepõe oferecendo uma intensificação desse medo ao se espelhar nas questões expostas pela narrativa.

Em seus estudos, Hutchings afirma que o *uncanny* surge quando algo familiar, mas reprimido, retorna de forma perturbadora. A nostalgia, ao trazer de volta memórias afetivas, cria essa sensação de familiaridade, mas, no contexto do horror, ela é subvertida por elementos de medo e suspense. Essa tensão entre o conhecido (o passado idealizado) e o desconhecido (os traumas reprimidos) é exatamente o que Freud descreve como *uncanny*. O espectador é confrontado com algo que deveria ser reconfortante, mas que se torna perturbador. O *uncanny* é eficaz porque explora o retorno do reprimido. No caso da nostalgia, o passado idealizado é "reprimido" no sentido de que é algo que o espectador deseja recuperar, mas que, ao ser revisitado, revela traumas e medos ocultos. Essa subversão cria uma experiência emocional mais profunda, pois o espectador é confrontado com suas próprias vulnerabilidades.

Freud identifica o estranho, ou *unheimlich*, como uma sensação ou sentimento que se relaciona com crenças, ideias ou experiências que foram reprimidas ou superadas, mas que ainda permanecem dentro de nós. A palavra alemã *unheimlich* possui uma ressonância a este respeito que falta à palavra inglesa *uncanny*, pois o *unheimlich* pode significar tanto algo que é estranho como algo que é caseiro. (...) Segundo Freud, certos acontecimentos da vida real ou, de outra forma, ocorrências na ficção, podem reativar elementos mentais reprimidos ou superados de uma maneira que para o indivíduo envolvido combina um sentimento desconhecido com uma estranha sensação do familiar (...). (HUTCHINGS, 2004 apud FREUD, 1990, p. 363, tradução nossa)

A tradução do termo alemão *unheimliche* para outras línguas tem sido um desafio persistente, tanto para a psicanálise quanto para os estudos literários e estéticos. Freud, em seu ensaio *Das Unheimliche* (1919), dedicou-se a explorar não apenas a sensação descrita por essa palavra-conceito, mas também sua complexidade semântica, marcada pela ambivalência entre o familiar (*heimlich*) e seu oposto (*unheimlich*). Essa dualidade, como destacado na dissertação de Marchezane

(2021), revela um núcleo teórico fundamental: o *unheimliche* não é simplesmente o "estranho" ou o "assustador", mas aquilo que, sendo íntimo e recalcado, retorna sob uma forma perturbadora. Diante disso, a escolha da tradução adequada não é mero detalhe técnico, mas uma decisão que impacta a compreensão do conceito e suas implicações clínicas e culturais.

No contexto brasileiro, as traduções mais recorrentes têm sido "estranho", "inquietante" e, mais recentemente, "infamiliar" (IANNINI; TAVARES, 2019). A primeira opção, "estranho", embora amplamente difundida, esbarra em problemas significativos. Como observa Marchezane (2021), o termo "estranho" (em alemão, *fremd*) refere-se ao que é externo, desconhecido ou alheio, enquanto *unheimliche* remete ao que é familiar, mas se torna estranho por meio do recalco. Essa confusão entre *fremd* e *unheimlich* obscurece a dimensão psicanalítica do conceito, que reside justamente no retorno do reprimido. Já a tradução por "inquietante" enfatiza o afeto angustiante, mas perde a conexão com a ideia de familiaridade, essencial para entender o mecanismo descrito por Freud.

A proposta de "infamiliar", adotada por tradutores como Iannini e Tavares (2019), busca preservar a ambiguidade original do termo, mantendo o prefixo "in-" como negação do familiar (*heimlich*). Essa escolha, embora teoricamente consistente, apresenta um obstáculo prático: trata-se de um neologismo que, por não constar em dicionários, exige do leitor um esforço adicional de assimilação. Além disso, como aponta Marchezane (2021), a palavra "infamiliar" não captura plenamente a experiência paradoxal do *unheimliche* — o fato de que o perturbador é, ao mesmo tempo, algo que já nos era conhecido.

Diante das limitações das traduções existentes ("estranho", "inquietante" e "infamiliar"), a opção por "estranho familiar" destaca-se por preservar a dialética freudiana entre o familiar e o perturbador, evitando reducionismos e facilitando o diálogo interdisciplinar, já que explicita o núcleo do *unheimliche* — o retorno do recalcado como algo simultaneamente conhecido e estranho — sem recorrer a neologismos de difícil assimilação.

Para uma análise que envolve a representação do horror em narrativas como *It*, de Stephen King — onde o medo emerge justamente da ressignificação de elementos cotidianos e infantis —, faz-se necessária uma tradução que explicita essa dupla natureza. Nesse sentido, a opção por "estranho familiar" (ou "o familiar que se torna estranho") apresenta-se como a mais adequada, pois preserva a dialética essencial

do termo freudiano: o que era conhecido e reconfortante transforma-se em fonte de terror. Essa escolha alinha-se não apenas com discussões recentes no campo dos estudos psicanalíticos, mas também com abordagens culturais que enfatizam o horror como um gênero que subverte o cotidiano.

A tradução “estranho familiar” ressoa com o tema central dessa pesquisa, que investiga justamente como a infância — espaço tradicionalmente associado à inocência e à segurança — pode tornar-se um território de ameaça em narrativas de horror. Dessa forma, ao adotar essa terminologia, reforça-se a conexão entre o conceito freudiano e sua aplicação na análise de obras que manipulam memórias e imaginários infantis para produzir efeitos de estranhamento. Assim, a decisão por “estranho familiar” justifica-se tanto por seu rigor teórico quanto por sua eficácia analítica no contexto específico desta tese.

A minissérie *It: uma obra-prima do medo* (1990), dirigida por Tommy Lee Wallace, traduz o romance de Stephen King para a linguagem televisiva de sua época, equilibrando a essência do livro com as restrições técnicas e as sensibilidades do horror dos anos 1990. Sua abordagem é sugestiva, evitando o excesso de violência gráfica em favor de uma atmosfera nostálgica que remete aos anos 1950 — não apenas como pano de fundo da história, mas como parte de um movimento cultural mais amplo no cinema norte-americano dos anos 1980 e 1990, que revisitava a infância pós-guerra sob uma lente idealizada, ainda que perturbadora. A adaptação preserva os temas centrais do livro (trauma, amizade e o confronto com o medo), mas os filtra através de uma estética que dialoga com o horror clássico, dependendo mais de sombras, ambiguidades e da performance icônica de Tim Curry como Pennywise para evocar o terror. Essa escolha reflete não apenas as limitações da TV da época, mas também um público acostumado a narrativas que privilegiavam o implícito sobre o explícito.

Em contraste, a versão cinematográfica de *It* (2017-2019), dirigida por Andy Muschetti, reconta a história com uma abordagem visceral e visualmente impactante, alinhada às expectativas de um público contemporâneo habituado a efeitos especiais avançados e a narrativas que exploram o horror tanto físico quanto psicológico. A adaptação mantém a dualidade temporal do livro, mas atualiza a ambientação dos anos 1980 (no lugar dos anos 1950) para evocar uma nostalgia mais recente, ressignificando a infância como um espaço não apenas de inocência, mas de violência latente — refletindo preocupações atuais como o bullying, o abandono e a saúde

mental. Enquanto a minissérie de 1990 recorria ao subtexto e ao suspense, o filme de 2017 amplifica a materialidade do medo, tornando Pennywise uma figura grotesca e hiperbólica, em sintonia com a estética do horror contemporâneo.

As duas adaptações de *It* demonstram como o processo de adaptação pode ser tanto fiel ao original quanto inovador, refletindo as mudanças culturais, tecnológicas e sociais das décadas em que foram produzidas. Isso se alinha com a visão de Hutcheon de que as adaptações são “contadas de novo”, mantendo a essência do original, mas introduzindo novas camadas de significado. A autora discute a importância da adaptação como um processo criativo que permite reinterpretar e recriar histórias, tornando-as relevantes para novos públicos e contextos. Ela argumenta que as adaptações não são meras cópias ou reproduções, mas obras que “contam de novo” histórias já conhecidas, adicionando novas camadas de significado e abrindo espaço para novas interpretações.

Dentro de um cenário nostálgico, sempre envolvendo acontecimentos de décadas distintas, as obras trafegam entre os tempos de forma que esse cenário possa se tornar inclusivo a fim de oferecer um espaço de reconhecimento para muitas gerações. Identificar esses espaços proporciona uma sensação de conforto e pertencimento, fazendo com que o espectador possa aumentar seu envolvimento com a história ou reconhecer questões passadas que continuam tão presentes. A versão de 1990 constrói sua atmosfera de terror através da sugestão e da nostalgia por uma era dourada, enquanto a de 2017-2019 mergulha em um realismo cru, utilizando ferramentas cinematográficas contemporâneas para explorar os mesmos temas de forma mais explícita e emocionalmente complexa.

Em *It*, os medos das crianças (e, por extensão, do público) são representados de forma simbólica através de Pennywise e das várias formas que ele assume. À medida que os espectadores reconhecem esses medos (sejam eles medos de abandono, violência, ou mesmo medos mais primitivos como o medo do escuro ou de criaturas naturais e sobrenaturais), eles podem começar a processar essas emoções de uma nova maneira. Isso pode levar a uma modificação na percepção do medo, onde o horror deixa de ser apenas uma fonte de susto e passa a ser uma ferramenta para a compreensão de questões psicológicas. Os estudos de Hutcheon no audiovisual sobre o “retorno do reprimido” (*unheimlich*), termos apresentados e aprofundados por Freud, também auxiliam no processo de condução e compreensão dessas novas abordagens.

No ensaio *Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror* (1990)⁶, Steven Schneider investiga a presença do duplo — seja como *doppelganger* ou alterego — enquanto elemento central na construção do horror cinematográfico. Partindo de suas raízes literárias, o autor demonstra como o cinema e a psicanálise ressignificaram essa figura, transformando-a em veículo para explorar o *uncanny* (o estranho familiar).

Nesse ensaio, Schneider dialoga com as teorias de Freud, destacando que o duplo desperta horror ao materializar tanto o retorno do reprimido (como o medo da morte) quanto a ressurreição de crenças arcaicas (como a existência de um “segundo eu”). Além disso, o ensaio propõe uma classificação das manifestações do duplo no cinema, dividindo-as em duas categorias principais: *doppelgangers* físicos (réplicas corporais, clones) e alter-egos mentais (projeções psicológicas, personalidades dissociadas). O autor defende a validade da abordagem psicanalítica frente às críticas cognitivistas, reafirmando o potencial do duplo para revelar as fissuras da identidade humana.

Hutchings (2004) aponta que o cerne do relato de Freud sobre o conceito de *unheimlich* (o “estranho familiar”) reside na definição de algo que deveria ter permanecido secreto e escondido, mas que veio à tona. Essa ideia de algo que emerge do oculto para o consciente é central para compreender o que Freud chama de “estranho”. Ele sugere que o estranho é uma classe de coisas assustadoras que provocam ansiedade precisamente porque estão relacionadas a afetos reprimidos. Em outras palavras, o estranho é algo que era familiar e antigo na mente, mas que se tornou alienado dela por meio do processo de repressão. A experiência do estranho é paradoxal: ela é ao mesmo tempo, *heimlich* (familiar) e *unheimlich* (estranha), justamente porque aquilo que era conhecido e íntimo foi suprimido e, ao retornar, parece desconhecido e perturbador.

Freud destaca que nem toda lembrança de desejos reprimidos dá origem ao estranho, e ele identifica duas classes específicas desse fenômeno. Na primeira, a estranheza surge do retorno de complexos infantis reprimidos, como o complexo de castração ou o narcisismo primário. Na segunda, a estranheza decorre da recorrência de crenças primitivas que foram superadas, mas que, de alguma forma, ressurgem. Embora Freud reconheça que a fronteira entre essas duas classes possa ser confusa,

⁶ Disponível em: <https://www.othervoices.org/1.3/sschneider/monsters.php>

ele argumenta que a forma do estranho baseada em complexos reprimidos é mais resistente e permanece tão poderosa na ficção quanto na experiência real. Essa ideia é particularmente relevante para o horror psicológico, onde monstros ou situações assustadoras, muitas vezes, personificam medos e traumas reprimidos, trazendo à tona conteúdos psíquicos que haviam sido suprimidos.

Por muito tempo, as pessoas omitiram seus problemas emocionais e psicológicos, movidas pelo receio de serem confundidas como “gente maluca”. Essa estigmatização da saúde mental criou uma barreira cultural, afastando muitas pessoas de buscar ajuda profissional. Isso ocorreu especialmente no campo da psiquiatria, frequentemente associada ao tratamento de indivíduos considerados “loucos” ou “descontrolados”. No entanto, nas últimas décadas, houve uma mudança significativa nessa percepção. Com o crescente reconhecimento das questões emocionais como parte intrínseca da experiência humana⁷, as pessoas começaram a se sentir mais seguras para buscar tratamentos direcionados e, assim, aprender a reconhecer e lidar com seus sentimentos de forma mais consciente.

A mídia desempenhou um papel crucial nessa transformação, ao abordar abertamente e de forma natural problemas como crises de ansiedade, depressão e outras condições psicológicas. Essa exposição ajudou a normalizar conversas sobre saúde mental, proporcionando um espaço seguro para que as pessoas pudessem se identificar com essas questões e reconhecer suas próprias fobias. No entanto, esse reconhecimento não elimina a complexidade emocional que envolve tais experiências. Pelo contrário, ele pode, em muitos casos, alterar a sensação de medo do espectador, situando-se em um limiar entre o *heimlich* (o familiar) e o *unheimlich* (o estranho), conforme proposto por Freud.

Freud, ao explorar o conceito de *unheimlich*, descreve-o como algo que deveria ter permanecido oculto, mas que, de repente, vem à tona, gerando uma sensação de desconforto e ansiedade. Esse retorno do reprimido, que é ao mesmo tempo familiar e estranho, pode ser aplicado à maneira como o medo é experienciado no contexto contemporâneo. À medida que as pessoas se tornam mais conscientes de suas questões emocionais, elas podem reconhecer esses medos como parte de si mesmas, mas isso não significa que eles deixem de ocupar um espaço sombrio e perturbador na mente. Pelo contrário, o reconhecimento pode intensificar a sensação

⁷ Disponível em: <https://www.kcl.ac.uk/what-is-mental-health-as-a-human-experience>.

de estranheza, pois aquilo que antes era ignorado ou suprimido agora se torna visível e mais palpável.⁸

Essa dinâmica entre o familiar e o estranho, entre o reconhecimento e o desconforto, é particularmente relevante no contexto do horror psicológico. Pode-se argumentar que filmes como *It: A Coisa* (2017) exploram essa dualidade através da personificação de medos reprimidos. Nesta construção, a figura do palhaço Pennywise opera como um símbolo simultaneamente familiar (uma referência à infância) e profundamente perturbador. O reconhecimento desses medos pelo público não os torna menos assustadores; em vez disso, ele os coloca em um espaço limiar, onde o medo é tanto reconhecido quanto intensificado. Essa experiência pode ser vista como uma manifestação do *unheimlich*, onde o que era suprimido retorna de forma perturbadora, gerando uma nova compreensão do medo.

Assim, a mudança na abordagem da saúde mental e a maior abertura para discutir questões emocionais não apenas permitiram que as pessoas lidassem melhor com seus medos, mas também transformaram a maneira como esses medos são experienciados. Parece haver um processo pelo qual eles, embora continuem a ocupar um espaço sombrio na mente, são passíveis de reconhecimento e de uma certa integração na experiência consciente. Esse processo de reconhecimento e integração, no entanto, não elimina a sensação de estranheza; pelo contrário, ele a intensifica, situando o medo em um lugar paradoxal entre o familiar e o desconhecido, entre o *heimlich* e o *unheimlich*. Essa compreensão é fundamental para entender como o horror psicológico contemporâneo pode estar operando, conseguindo explorar não apenas o susto imediato, mas também as camadas mais profundas da psique humana.

Pautas relacionadas ao estado emocional do ser humano foram tratadas durante muito tempo como “frescura”. Porém, hoje, as doenças emocionais ocupam grande parte de estudos comportamentais científicos. A mídia começou a tratar essas questões de uma forma mais didática, melhorando o reconhecimento de quem possa estar vivendo essa realidade. Com a disseminação dessas informações, as questões emocionais passam a ocupar um espaço importante em discussões e campanhas na

⁸ Disponível em: <https://www.ufsm.br/midias/arco/porque-sentimos-medo>.

grande mídia, ganhando cada vez mais atenção da classe médica⁹. Esse movimento abre caminho para um reconhecimento individual dessas questões, o que se manifesta em diversas esferas, inclusive na modificação da imersão em obras audiovisuais contemporâneas.

Em obras como *It*, explorar os medos e fobias não é apenas um recurso estético, mas uma forma de mergulhar nos medos inconscientes. Os personagens não nomeiam nem reconhecem suas fobias — negam até a realidade das ameaças criadas por Pennywise —, mas é justamente essa luta silenciosa contra seus próprios traumas que revela como lidam com o medo. A narrativa, ao apresentar os personagens em suas fases infantil e adulta, escancara as consequências de questões como abuso, discriminação religiosa, bullying, hipocondria e culpa em cada etapa da vida, mergulhando assim nas sensações subjetivas e expondo a complexidade de enfrentar o que não se admite.

Um palhaço aparentemente inofensivo, alegre e colorido foi o personagem utilizado como gatilho para a condução desses medos, de forma que eles fossem acessados, gerando crises de ansiedade pelo reconhecimento. O desafio dos personagens envolve lutar contra essa “coisa” e superar seus medos e fobias.

Pennywise, o palhaço bailarino, assim foi intitulado por seu criador Stephen King em sua obra original lançada em 1986, com pouco mais de 1100 páginas. Apesar de a figura do palhaço aparecer muito insistentemente nas obras audiovisuais, no livro ele não tem tanto destaque, de modo que a primeira versão impressa do livro não apresentava o personagem na capa.

Pennywise, o palhaço bailarino intitulado por Stephen King em sua obra original de 1986, tem uma presença curiosamente menor no livro de mais de 1100 páginas do que em suas adaptações audiovisuais — a ponto de a primeira edição sequer ostentar sua imagem na capa. No entanto, essa entidade maligna que assombra Derry vai muito além de sua forma icônica; ela é a manifestação do medo em sua essência mais pura, adaptando-se às fobias individuais de cada criança do Clube dos Perdedores. Essa capacidade de transformação, central para a narrativa, revela como o medo é profundamente pessoal e ligado a traumas específicos, ecoando o conceito

⁹ Doença emocional não é “frescura” disponível em <https://g1.globo.com/sp/vale-do-paraiba-regiao/especial-publicitario/farma-conde/farma-conde-saude/noticia/doenca-emocional-nao-e-frescura.ghtml>

freudiano do *unheimlich* — o estranho que surge quando o familiar se torna perturbadoramente desconhecido —, ideia que se aplica perfeitamente à maneira como Pennywise se apresenta a cada um dos sete membros do grupo.

Para Bill Denbrough, o líder do Clube dos Perdedores, o medo é personificado na figura de seu irmão mais novo, Georgie, cuja morte trágica no início do filme o assombra profundamente. Pennywise se aproveita dessa dor, aparecendo como Georgie em momentos cruciais, trazendo à tona a culpa e o luto que Bill carrega. Essa manifestação é um exemplo claro do retorno do reprimido, onde o trauma familiar e a perda são externalizados de forma grotesca, tornando o que era íntimo e doloroso em algo aterrorizante e incontrolável.

Beverly Marsh, por sua vez, enfrenta um medo profundamente ligado ao abuso doméstico que sofre nas mãos de seu pai. Para ela, Pennywise se transforma em sangue, inundando o banheiro de sua casa, simbolizando não apenas o horror físico, mas também o trauma emocional que ela tenta desesperadamente esconder. O sangue, em sua abundância, representa a violência e o medo de ser consumida por um ambiente doméstico opressor, algo que Freud poderia associar a complexos reprimidos relacionados à figura paterna e à violência familiar.

Eddie Kaspbrak, o mais hipocondríaco do grupo, vê Pennywise se transformar em um homem com lepra, uma figura que personifica seus medos de doença e contaminação. Essa manifestação reflete suas ansiedades profundamente enraizadas, alimentadas por sua mãe superprotetora. O homem com hanseníase (tratado no livro por leproso), com sua aparência grotesca e ameaçadora, é a materialização de seus temores mais íntimos, algo que deveria permanecer oculto, mas que Pennywise faz emergir de forma violenta e perturbadora.

Richie Tozier, conhecido por seu humor ácido e sua persona de palhaço do grupo, enfrenta um medo que parece contradizer sua personalidade extrovertida: uma enorme estátua de lenhador que ganha vida. Essa figura monstruosa pode ser interpretada como uma representação de seus medos mais primitivos, talvez ligados a uma ansiedade sobre sua própria identidade ou ao medo de ser consumido por algo que ele não consegue controlar. Aqui, a estátua funciona como uma metáfora do retorno do reprimido, onde o que era familiar (a estátua) se torna algo assustadoramente desconhecido.

Stan Uris, o membro mais racional e religioso do grupo, enfrenta um medo que desafia sua lógica e sua fé: uma pintura de uma mulher deformada que ganha vida.

Essa figura grotesca pode ser vista como uma manifestação de seus medos mais profundos, talvez relacionados à própria morte ou ao desconhecido, que sua racionalidade tenta desesperadamente negar. A pintura, que inicialmente parece inofensiva (mas o menino mal consegue olhá-la), torna-se uma fonte de terror, onde o medo do sobrenatural ressurge de forma violenta.

Mike Hanlon, o único membro negro do grupo, enfrenta um medo ligado à história de sua família e ao trauma racial. Para ele, Pennywise se transforma em um pássaro gigante e aterrorizante, resultado de uma experiência ao visitar o local onde muitos afro-americanos morreram queimados (Black Spot). Essa manifestação reflete não apenas seus traumas pessoais, mas também um medo coletivo, algo que Freud poderia associar a complexos reprimidos ligados à identidade e à história familiar.

Por fim, Ben Hanscom, o membro mais introspectivo e criativo do grupo, enfrenta um medo que parece sair diretamente de suas próprias fantasias: um monstro sem rosto que o persegue na biblioteca. Essa figura pode ser vista como uma representação de seus medos mais íntimos, talvez relacionados à rejeição ou à solidão, como iremos analisar mais a frente. O monstro sem rosto é a materialização de algo que ele tenta esconder, mas que Pennywise traz à tona de forma brutal.

Em cada uma dessas transformações, Pennywise personifica o *unheimlich*, evidenciando medos que deveriam permanecer ocultos. Essas manifestações não apenas aterrorizam as crianças, mas também as forçam a confrontar seus traumas e ansiedades mais profundos. Essa dinâmica entre o familiar e o estranho, entre o reconhecimento e o medo, é central para a narrativa de *It* e para a experiência do horror psicológico como um todo. Ao externalizar os medos individuais de cada personagem, o filme explora a complexidade emocional do medo, mostrando como ele pode ser ao mesmo tempo reconhecido e perturbador, familiar e estranho.

Na série lançada para televisão em 1990, Tommy Lee Wallace apresenta um Pennywise com visual colorido e uma face menos assustadora do que a que talvez fosse visualizada por uma parte das pessoas ao lerem o livro (**Figura 1**). Sempre simpático (**Figura 2**), o palhaço do seriado consegue conduzir as crianças com mais interesse pelo palhaço do que pela própria curiosidade do que pode vir a acontecer. Sem ter medo do palhaço, a criança é envolvida, inocentemente, por suas características pouco assustadoras.

Figura 1 – Pennywise simpático e sombrio - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Figura 2 – Pennywise alegre e colorido - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Apesar dessa simpatia aparente na sua fisionomia, a figura do palhaço causa assombro em uma boa parte da população. A coulrofobia é o nome atribuído às pessoas que têm algum tipo de aversão a esses seres com o rosto pintado (com suas identidades ocultas). Esse tipo de fobia está associada ao medo do desconhecido por estar escondido atrás de uma maquiagem e roupas largas e desajeitadas. Apesar disso, alguns estudos¹⁰ demonstram que o medo do palhaço também pode ter relação com uma experiência pessoal negativa com o personagem na infância (constrangimento ou negação em ir ao circo).

Mas, de fato, o personagem palhaço, nas duas obras audiovisuais, é retratado de forma muito diferente, apesar da cara pintada em cada adaptação. Pennywise de 2017 apresenta uma expressão mais aterrorizante e nada amigável (**Figura 3**). Usa

¹⁰ Coulrophobia and the Trickster - Joseph Durwin – disponível em <https://digitalcommons.trinity.edu/trickstersway/vol3/iss1/4/>

roupas em tons de cinza com poucos detalhes vermelhos (**Figura 4**), além de ter um olhar que não esconde nada do que tem por trás da maquiagem.

Figura 3 – Pennywise com expressão provocativa - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Figura 4 – Pennywise com roupas em tons acinzentados - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Durante a década de 1990, as obras audiovisuais utilizavam uma representação da figura do palhaço mais semelhante à do circo (alegre e colorido), de forma que essa aparência pudesse esconder suas intenções debaixo da cara maquiada. As lendas urbanas e os fenômenos socioculturais da segunda metade do século XX contribuíram para ressignificar a figura do palhaço, transformando-o em um arquétipo ambivalente, capaz de ocultar intenções sinistras sob a aparência lúdica. Essa dualidade, entre o riso e a ameaça, reflete um imaginário coletivo que associa a máscara da comicidade a um potencial disfarce para a violência, como evidenciado por casos midiáticos da época (como o assassino em série John Wayne Gacy, que se fantasiava de palhaço). Nesse contexto, o palhaço deixa de ser apenas um símbolo

do entretenimento inocente para encarnar uma figura limiar, cuja fantasia carnavalesca pode servir tanto à subversão quanto ao terror.

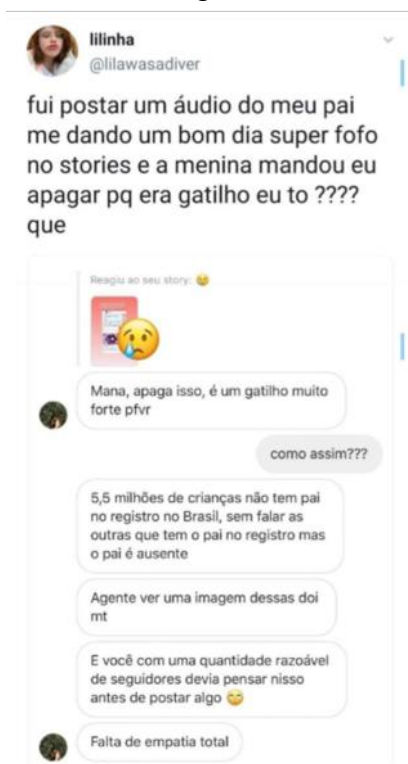
A reinvenção estética de Pennywise reflete uma ressignificação do passado à luz das inquietudes contemporâneas. Na adaptação de 1990, a fisionomia caricata, com traços exagerados, cores vibrantes e expressão teatralizada, ancora-se em uma linguagem visual próxima ao imaginário circense tradicional. Já em 2017, a deformação intencional da figura (olhos desalinhados, maquiagem desgastada, sorriso desarticulado) e a paleta cromática soturna (tons terrosos e vermelhos opacos) transfiguram o palhaço em uma entidade visceralmente perturbadora.

Se a nova forma de Pennywise foi moldada para ressoar com as inquietudes atuais, surge a pergunta: qual é, então, o terreno cultural que torna esse medo tão eficaz? A resposta pode estar, em parte, na popularização sem precedentes das discussões sobre saúde mental. De fato, a popularização das doenças emocionais facilita a efetivação de um medo real proposto em filmes da atualidade. O acesso à informação, proporcionado pela popularização dos meios de comunicação e pela internet, viabiliza uma compreensão diferenciada a respeito dessas doenças.

O termo “gatilho”, cujo uso se expandiu por meio de profissionais de marketing e coaches que visam acessar camadas subliminares da compreensão humana, designa situações externas caracterizadas por comportamentos, pensamentos, vícios ou atitudes disfuncionais passíveis de eliciar sensações positivas ou negativas. Impulsionada pelas redes sociais, sua popularização normalizou “regras” de convivência digital; contudo, a recente apropriação do termo para a criação de memes ocasionou sua banalização, gerando preocupação entre profissionais de áreas como psiquiatria, psicanálise e psicologia — preocupação essa exemplificada por um caso em que o relato cotidiano de uma usuária em uma postagem provocou incômodo e manifestações de insatisfação por parte de seus seguidores (**Figura 5**). Quando transportado para o domínio da ficção, o mecanismo do gatilho transcende a banalização e recupera sua potência original, funcionando como um eixo central para a construção do horror psicológico. Essa apropriação narrativa é executada com maestria na quarta temporada de *Stranger Things* (2022), que explora bullying, alcoolismo, abandono familiar, bulimia, luto, traumas individuais e muitas outras questões reconhecidas e vividas pelos espectadores são apresentadas e exploradas no enredo da quarta temporada da série *Stranger Things* (2022). A temporada aborda as questões emocionais de cada adolescente como fio condutor da narrativa,

revelando o medo de cada personagem como alimento de um monstro maior que domina a cidade. Vecna, o monstro da vez, é apresentado ao público (que reconhece as questões íntimas vividas por cada personagem atacado), e é o responsável por invadir essas intimidades, causando desfechos trágicos desenvolvidos pela repressão ou omissão familiar e social desses sentimentos.

Figura 5 – uso termo “gatilho” nas redes sociais



Fonte: divulgação Internet

Quando transportado para o domínio da ficção, o mecanismo do gatilho transcende a banalização e recupera sua potência original, funcionando como um eixo central para a construção do horror psicológico. Essa apropriação narrativa é executada com maestria na quarta temporada de *Stranger Things* (2022), que explora bullying, alcoolismo, abandono familiar, bulimia, luto, traumas individuais e muitas outras questões reconhecidas e vividas pelos espectadores são apresentadas e exploradas no enredo da quarta temporada da série *Stranger Things* (2022). A temporada aborda as questões emocionais de cada adolescente como fio condutor da narrativa, revelando o medo de cada personagem como alimento de um monstro maior que domina a cidade. Vecna, o monstro da vez, é apresentado ao público (que reconhece as questões íntimas vividas por cada personagem atacado), e é o

responsável por invadir essas intimidades, causando desfechos trágicos desenvolvidos pela repressão ou omissão familiar e social desses sentimentos.

A série continua apresentando influência das obras de Stephen King, com o uso de insetos (aranhas) na condução do medo e referências demonstradas na sua forma de representação, como o bullying vivido pela personagem principal. Além disso, o susto, sangue e o sobrenatural são amplamente explorados nesses novos episódios (**Figura 6 e Figura 7**).

Figura 6 - Vecna na primeira atuação - *Stranger Things* - 2022



Fonte: Netflix

Figura 7 – Primeira morte causada por Vecna - *Stranger Things* - 2022



Fonte: Netflix

Nesses casos, o elemento alegórico seria a representação do medo de cada criança, proporcionando empatia ao espectador que, ou vive questões similares, ou conhece alguém que está vivendo. Nesse sentido, a empatia não seria vista de uma forma positiva, pois, na minha percepção, traz o receio de escancarar a realidade dessas emoções individuais, potencializando a sensação do medo proporcionado pela

representação narrativa. Por isso, a solução apresentada na série para que os personagens pudessem se salvar dos ataques de Vecna foi a utilização de fones de ouvido - privando-os da realidade externa - com a música preferida de cada um. Dessa forma: a realidade foi alterada; o personagem foi incluído em um local de conforto com base na canção ouvida e assim, o ataque neutralizado.

“A boa história de terror vai se redesenhar no seu centro vital e encontrar a porta secreta para a sala que você acreditava que ninguém além de você conhecia” (King, 2012, p. 39). Essa citação de King (2012) aponta para a possibilidade de exploração do íntimo emocional de cada um. Tais questões são “temidas” por todos, já que acessam essa parte individual protegida, trazendo identificação aos que a vivem e aos que reconhecem o sofrimento do outro.

Com base no reconhecimento das questões emocionais pelo público, as obras citadas conseguem explorar esse medo de forma diferenciada, utilizando técnicas de condução audiovisual que contribuem para o sucesso. Monstros e sangue, unidos com a percepção mais aprofundada das questões emocionais, podem proporcionar uma exploração mais eficaz desses medos em obras apresentadas nas últimas duas décadas.

O reconhecimento de cada questão vivida por cada personagem, ocasionado pela popularização do tema e dos termos abordados, proporciona uma empatia “ampliada” do público, modificando e potencializando a sensação do medo.

1.1 REPRESENTAÇÕES DO MEDO NA FIGURA DO PALHAÇO

O palhaço, figura tradicionalmente associada ao riso e à alegria, tem sofrido uma curiosa metamorfose no imaginário popular. O que antes representava diversão e inocência, vem sendo ressignificado como um símbolo de terror e inquietação, habitando pesadelos e alimentando fobias.

Uma das ferramentas utilizadas para intensificar o horror psicológico é a subversão de elementos familiares e reconfortantes, tornando-os perturbadores e ameaçadores. Nesse contexto, a figura do palhaço, tradicionalmente associada à alegria e ao entretenimento infantil, assume uma conotação sinistra e assustadora em diversas obras do gênero.

O contraste entre a aparência colorida e exagerada do palhaço, e seu comportamento imprevisível e potencialmente violento, cria uma dissonância cognitiva que gera desconforto e apreensão: a maquiagem esconde a verdadeira identidade e

o sorriso artificial mascara intenções obscuras. Já os movimentos exagerados, que beiram o grotesco, transformam o palhaço em uma figura ambígua e possivelmente ameaçadora, capaz de despertar o medo no inconsciente do espectador.

Em *It: A coisa* (2017), a figura do palhaço é ilustrada por Pennywise (o palhaço bailarino) que aterroriza e explora os medos individuais de cada criança, personificando suas ansiedades e traumas mais profundos. Essa ambiguidade, aliada à sua aparência grotesca e comportamento imprevisível, torna o palhaço uma figura aterrorizante, que explora nossos medos mais primitivos e infantis.

Apesar de não se ter uma especificação exata sobre o surgimento da figura do palhaço, historicamente, sabemos que eles existem em importantes períodos como no teatro chinês e atuando como bobos da corte. Na Grécia antiga, eles se apresentavam após a exibição de peças trágicas com a intenção de diminuir a carga dramática aos espectadores. Na Malásia, eram caracterizados com máscaras horrendas com cores carregadas, bochechas e sobrancelhas enormes, representando uma criatura que mais assustava do que divertia.

No final da Idade Média, surgiram como profissionais cômicos que viajavam pelas cidades. Eles deram origem ao personagem bobo da corte, se passando por tolos e se aproveitando do personagem para caçoar dos reis e da aristocracia sem que sofressem represálias. Apesar da semelhança com os palhaços, os bobos da corte tinham funções um pouco diferentes, e suas críticas travestidas de piadas eram influência na mudança de decisão dos imperadores.

No cinema, pode-se considerar Carlitos, interpretado por Charles Chaplin (**Figura 8**), como o primeiro palhaço, pois ele usava seu rosto pintado de branco, calças largas, paletós justos e sapatos enormes.

Em 1932, é lançado o filme *Monstros* (1932) com título original *Freaks* (**Figura 9**), que significa pessoas estranhas diferentes, dirigido por Tod Browning. Nessa época, o circo era visto como local onde pessoas que tivessem suas fisionomias diferentes, amputações ou deformações físicas pudessem existir em um grupo. Considerados como aberrações humanas, a maioria se apresentava utilizando suas particularidades físicas como atributos para o anúncio de novos personagens (baixa estatura, amputações, deficiências físicas, etc.).

O filme *O Maior Espetáculo da Terra* (1952) (**Figura 10**), dirigido por Cecil B. DeMille oferece uma representação fascinante da figura do palhaço no contexto do circo tradicional. Embora o filme seja um melodrama épico que celebra a

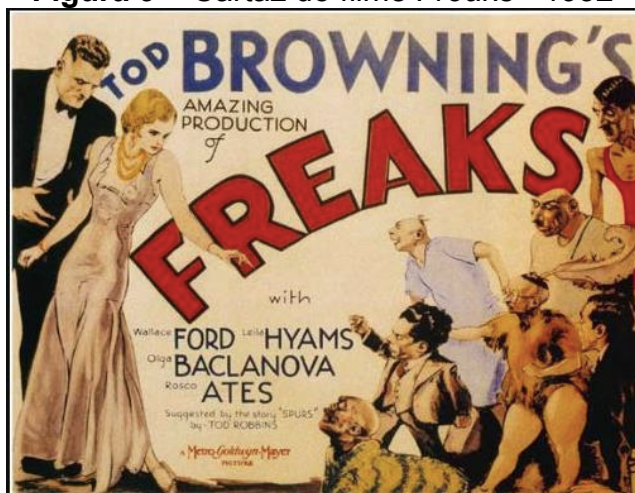
grandiosidade do circo como um todo, o personagem Buttons, interpretado por James Stewart, destaca-se como uma figura complexa que transcende o estereótipo do palhaço meramente cômico.

Figura 8 – Frame do filme *Luzes da Cidade* - 1931



Fonte: IMDB

Figura 9 – Cartaz do filme *Freaks* - 1932



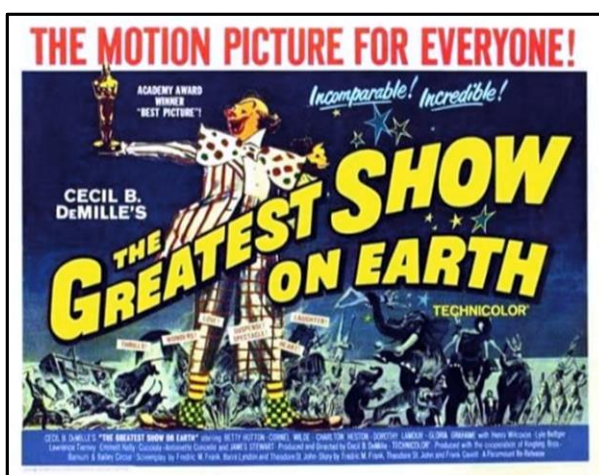
Fonte: IMDB

Buttons é um palhaço misterioso que se esconde atrás de sua maquiagem, carregando um passado obscuro que gradualmente se revela ao longo da narrativa. Essa representação do palhaço como uma figura enigmática, com uma identidade oculta, contrasta com a imagem tradicional do palhaço como um bobo alegre e ingênuo. A performance de Stewart contribui para essa complexidade, transmitindo uma profunda tristeza e melancolia por trás da máscara do palhaço.

Apesar de inicialmente terem sido criados para entreter e divertir, a figura do palhaço também passou a assombrar aqueles que tinham medo de suas maquiagens

e roupas largas, passando a ser utilizada como monstro pelo cinema de horror. Denominado por *coulrofobia*, o medo de palhaço tem um espaço de estudo entre psicólogos que afirmam que, apesar de não estar diagnosticado em uma “fobia específica”, pode ser condutor de crises de transtorno de ansiedade. Caracterizada por um medo intenso e irracional por algo inofensivo, como algum animal, inseto, personagem ou objeto, pode gerar desconfortos consideráveis, como sudorese, palpitação, inquietação e conduzir o desencadeamento de uma crise.

Figura 10 – Cartaz do filme *O Maior espetáculo da Terra* - 1952



Fonte: IMDB

Dentre muitos personagens conhecidos do grande público, no Brasil, o Bozo chegou em 1980 pela TVS (Atual SBT), tornando a figura do palhaço ainda mais presente e popular entre a população. Criado nos Estados Unidos em 1946 por Larry Harmon (**Figura 11**) para uma série de histórias infantis, o personagem apareceu na telinha em 1949 protagonizando seu próprio desenho animado. O programa *Bozo the Clown* (**Figura 12**) foi transmitido pela rede de televisão ABC entre os anos de 1959 e 1970.

Figura 11 – O criador Larry Harmon e seu personagem Bozo



Fonte: Reuters

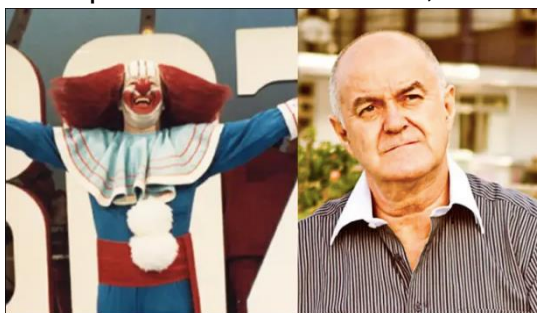
Figura 12 – Frank Avruch interpretando Bozo



Fonte: R7

No Brasil, o Bozo foi interpretado pela primeira vez por Wanderley Tribeck, mais conhecido por Wandeko Pipoca (1980-1982) (**Figura 13**). Ele foi escolhido pelo dono da franquia para a interpretação e substituído posteriormente pelos atores Luís Ricardo (1982-1990) (**Figura 14**) e Arlindo Barreto (1982-1986), que também protagonizou o “mito do palhaço triste” devido ao seu envolvimento com drogas e álcool após o falecimento de sua mãe.

Figura 13 – O primeiro Bozo brasileiro, Wanderley Tribeck



Fonte: Veja São Paulo

Figura 14 – Luiz Ricardo Monteiro como Bozo



Fonte: Veja São Paulo

Arlindo confessou, em entrevista (**Figura 15**) ao jornal Notícias Populares (1989), que o segredo da sua animação durante as gravações na fase difícil era o uso constante de cocaína. Hoje é pastor da Igreja Presbiteriana após ter se envolvido com rituais de magia negra.

Figura 15 – Capa do jornal Notícias Populares - 1989



Fonte: Folha de São Paulo

A história de Arlindo e a trajetória do palhaço mais famoso do Brasil rendeu um longa-metragem em 2017 (**Figura 16**), intitulado por *Bingo: o Rei das Manhãs*.

Figura 16 – Cartaz do filme *Bingo: o Rei das Manhãs* - 2017



Fonte: IMDB

Os palhaços demoraram a ser caracterizados como monstros do terror, aparecendo entre 1970 e 1980 em pequenas produções cinematográficas de baixo-orçamento. Em 1988, os palhaços assassinos invadem a Terra no primeiro longa-metragem que apresenta o personagem como um monstro. *Palhaços Assassinos do Espaço Sideral* (**Figura 17**) mistura ficção científica com comédia de terror e puxa a fila dos palhaços assustadores (**Figura 18**).

Figura 17 – Cartaz do filme *Palhaços Assassinos do Espaço Sideral* - 1988



Fonte: IMDB

Figura 18 – Frame do filme *Palhaços Assassinos do Espaço Sideral* - 1988



Fonte: IMDB

Em 1990, os palhaços realmente passaram a ser vistos como monstros do horror, a partir do relato de Tommy Lee Wallace, no lançamento de *It: uma obra-prima do Medo*. Apesar de sua aparência amigável, Pennywise (**Figura 19**) carregava o obscuro medo interno contido em cada personagem relatado na obra original de Stephen King.

A partir do palhaço de Tommy Lee Wallace, o cinema passou a enxergar um lado do palhaço que até então ainda não havia sido retratado, oferecendo um terror diferenciado ao público amante do gênero.

Mas o sucesso de Tommy não se dá somente à criação de um personagem icônico com base em suas ideias. Em 13 de dezembro de 1978, a polícia consegue um mandado para entrar na casa de John Gacy e encontra evidências que reforçam as suspeitas sobre atividades criminosas do palhaço Pogo.

Figura 19 – Aparência “amigável” de Pennywise - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

John Wayne Gacy, um homem aparentemente comum inserido na comunidade de Chicago, escondia uma faceta sombria e perturbadora. Empresário de sucesso e engajado em atividades sociais, Gacy cultivava uma imagem pública impecável, participando ativamente do Partido Democrata local e organizando festas para vizinhos e amigos. Para apoiar a figura que ele construiu a seu respeito, criou "Pogo, o Palhaço", um personagem que utilizava em eventos de caridade, visitas a hospitais infantis e festas para arrecadar fundos. Vestido com uma fantasia colorida e maquiagem exagerada, Pogo era a antítese do monstro que Gacy se revelaria.

Em 1968, John Wayne Gacy foi condenado por sodomia após atrair um adolescente de Waterloo, Iowa, sob o pretexto de participar de uma pesquisa sobre comportamento sexual. O caso revela ainda uma tentativa de neutralização técnica na qual Gacy coagiu outras vítimas a perpetuar violência sexual contra o primeiro adolescente, objetivando descredibilizá-lo mediante a construção de uma narrativa de consentimento forjado, mecanismo frequentemente observado em criminosos que buscam inibir a denúncia. Contudo, a resistência das vítimas em aceitar essa coação, culminou na comunicação do crime às autoridades que prenderam Gacy.

Apesar da recomendação de liberdade condicional por seus advogados, Gacy foi condenado a 10 anos de prisão em 1968 por abuso sexual. Contudo, após 18 meses, conseguiu essa liberdade condicional, demonstrando bom comportamento ao convencer o conselho de sua reabilitação. Este episódio ilustra a capacidade de Gacy para manipular e dissimular, escondendo sua verdadeira natureza sob a máscara de

cidadão exemplar. Sua condenação prévia antecipa os crimes que cometeria posteriormente, revelando que a maldade já se escondia sob a fachada de normalidade.

Entre 1972 e 1978, Gacy atraiu para sua casa ao menos 33 jovens, a maioria adolescentes, abusando sexualmente e assassinando-os. Sua atuação consistia em atrair as vítimas com promessas de emprego, dinheiro ou aventuras sexuais. Uma vez dentro de sua residência, Gacy as subjugava, torturava e estrangulava, ocultando os corpos em um espaço rasteiro sob sua casa. A investigação policial, que levou à sua captura, teve início com o desaparecimento de Robert Piest, um jovem de 15 anos que foi visto pela última vez na farmácia onde trabalhava, local que Gacy também frequentava.

A polícia, desconfiada do seu envolvimento com o desaparecimento do adolescente, obteve um mandado de busca para sua casa. A busca revelou evidências perturbadoras, como algemas, cordas, roupas e objetos pessoais de diversas vítimas. O odor fétido que emanava do espaço confirmou as suspeitas dos investigadores, levando à descoberta dos corpos. Confrontado com as evidências, Gacy confessou os crimes, descrevendo em detalhes os métodos que utilizava para atrair e matar suas vítimas.

O caso de John Wayne Gacy chocou a sociedade americana e ajudou a subverter a imagem do palhaço, antes associada à alegria e ao riso. A figura de Pogo (**Figura 20**), o palhaço amigável, transformou-se em um símbolo de medo. Gacy foi condenado à morte e executado em 1994, deixando um legado e modificando a percepção que a sociedade tinha da figura do palhaço.

Figura 20 – John Wayne Gacy, quando foi preso, e o palhaço Pogo

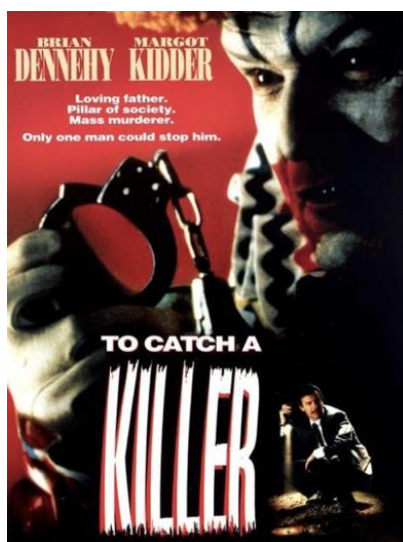


Fonte: divulgação Internet

Seu julgamento teve início em 1980 e cada passo era acompanhado de perto pela imprensa. Após mais de 100 depoimentos e dois dias extensos de atividades, é expedida a sentença de prisão perpétua por 11 homicídios e doze penas de morte para 02 de junho de 1990. Após alguns recursos da defesa com a tentativa de livrá-lo da pena de morte, a Suprema Corte dos Estados Unidos fixou, em outubro de 1993, sua execução para 10 de maio de 1994.

O caso de John Wayne Gacy foi construído e mantido na opinião pública por uma sequência de coberturas midiáticas. Inicialmente, a imprensa exerceu um papel decisivo durante o desenrolar do processo judicial, divulgando detalhes de cada etapa para o público. Mais tarde, a mídia audiovisual assumiu o protagonismo na perpetuação da sua história: primeiro com a minissérie *To Catch a Killer* (1992) (**Figura 21 e Figura 22**) e, a partir dos anos 2000, com uma série de filmes que trouxeram a narrativa macabra novamente à tona. Essa transição do jornalismo para o entretenimento garantiu que os fatos do "Palhaço Assassino" permanecessem vivos na memória coletiva, permitindo a exploração contínua do tema em diversos trabalhos.

Figura 21 – Cartaz de divulgação de *To Catch a Killer* - 1992



Fonte: IMDB

Figura 22 – Frame da minissérie *To Catch a Killer* - 1992



Fonte: IMDB

O fenômeno global da “caça aos palhaços” em 2016 demonstra como as redes sociais podem transformar um incidente isolado em um pânico coletivo. A rápida disseminação de relatos não verificados, especialmente no Brasil¹¹, ilustra o poder

¹¹ Disponível em: <https://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2016/10/apos-onda-de-palhacos-assustadores-nos-eua-sp-tem-boatos-de-aparicoes.html>

das plataformas digitais em criar narrativas que, embora frequentemente fictícias, produzem efeitos concretos no imaginário social (**Figura 23** e **Figura 24**).

Figura 23 – relato de palhaço em São Paulo nas redes sociais



Fonte: divulgação Internet

Figura 24 – relato de palhaço em Suzano em redes sociais



Fonte: divulgação Internet

O fascínio pelo assassino em série renova a sensibilidade cultural do assassinato, alimentando a ficção e a realidade, tornando esses personagens icônicos e os levando a um status de celebridade. Hoje as redes sociais exercem papel importante nessa renovação, visto que a população não consome apenas os fatos jornalísticos comprovadamente ocorridos, mas também os relatados (ficcionalmente

ou não) pelos usuários das redes, facilitando práticas criminosas que possam ter relação com esses fatos relatados.

1.2 STEPHEN KING E O HORROR CONTEMPORÂNEO

Stephen Edwin King, nascido em 21 de setembro de 1947, em Portland, Maine, Estados Unidos, é um autor contemporâneo reconhecido por suas contribuições ao gênero de terror e suspense. Viveu grande parte de sua vida no Maine e apresenta a cidade como grande inspiração em suas obras, utilizando paisagens, comunidades e atmosfera peculiar que se tornaram elementos marcantes em suas narrativas. Sua vasta obra literária abrange romances, contos, roteiros e ensaios, muitos dos quais foram adaptados para cinema e televisão, solidificando sua influência na cultura popular.

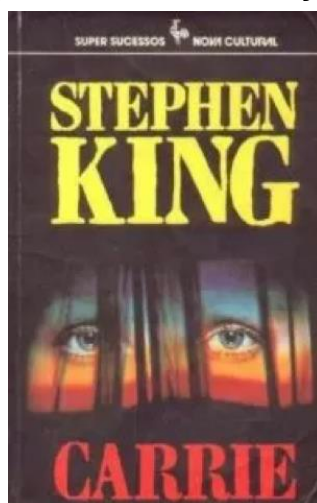
Após a separação de seus pais, quando ainda era criança, King e seu irmão mais velho foram abandonados pelo pai e criados pela mãe, que enfrentou dificuldades financeiras. A família se mudou diversas vezes e isso proporcionou ao escritor contato com diferentes realidades e cenários dentro do Maine, desde pequenas cidades rurais até áreas mais urbanas.

Desde cedo se interessava pela escrita e publicou seu primeiro conto, profissionalmente, ainda na adolescência. Graduiu-se em inglês pela Universidade do Maine em 1970 e, após um breve período como professor, dedicou-se integralmente à carreira literária. Enquanto lecionava, ele continuou a desenvolver seu talento para a escrita, contribuindo para o jornal estudantil e participando de oficinas literárias. Foi também na universidade que conheceu sua esposa, Tabitha Spruce, com quem se casou em 1971.

Após a formatura, King trabalhou como professor em Hampden, Maine, enquanto escrevia seus primeiros romances. Sua obra é marcada pela exploração de temas como o medo, a morte, a infância, a violência e a complexidade da natureza humana. Possui grande habilidade em criar narrativas envolventes e personagens memoráveis, que transitam entre o real e o sobrenatural, confrontando o leitor com suas próprias realidades, medos e questionamentos.

Seu primeiro romance publicado, *Carrie*, lançado em 1974 (**Figura 25**), alcançou grande sucesso, impulsionando sua trajetória como escritor. Desde então, publicou mais de sessenta livros, consolidando-se como um dos autores mais produtivos e populares do século XX e XXI.

Figura 25 – Capa do livro *Carrie*, edição brasileira de 1987

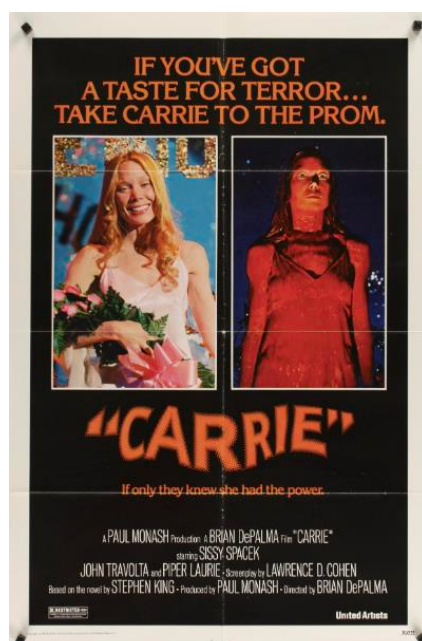


Fonte: <https://stephenking.com.br/carrie-1974/>

Em 1976, teve seu romance adaptado para o cinema com o título *Carrie a Estranha* (1976), sob a direção de Brian De Palma (**Figura 26**). Essa adaptação, que se manteve relativamente fiel ao material original, foi um marco, tanto para o cinema de horror, quanto para a carreira do próprio King. O romance explora a história de Carrie White, uma adolescente tímida e introvertida que sofre bullying na escola e abusos em casa por parte de sua mãe, uma fanática religiosa.

Carrie descobre possuir poderes telecinéticos e os utiliza para se vingar de seus colegas em um baile de formatura, que termina em tragédia.

Figura 26 – Cartaz de lançamento do Filme *Carrie* - 1976



Fonte: IMDB

O filme foi um sucesso de crítica e público, arrecadando mais de trinta e três milhões de dólares nas bilheteiras e se destacou por sua atmosfera sombria, seus efeitos especiais impactantes e as atuações memoráveis. A adaptação ajudou a consolidar o subgênero do terror adolescente, explorando temas como bullying e a busca por aceitação, que ressoaram com o público jovem.

Além disso, o filme demonstrou o potencial comercial das obras de Stephen King, abrindo caminho para inúmeras outras adaptações de seus livros e contos. *Carrie* se tornou um clássico do cinema e ajudou a consolidar a imagem de King como um mestre do gênero.

No livro *Dança Macabra*, Stephen King demonstra uma visão ambivalente sobre a adaptação cinematográfica de *Carrie*. Ele reconhece a habilidade de De Palma em criar uma atmosfera envolvente, elogia as atuações do elenco e destaca a originalidade da perspectiva do filme ao retratar a escola como um matriarcado. No entanto, King expressa ressalvas quanto ao foco da narrativa. Ele sente que o filme se distancia da essência do livro, que, segundo ele, explorava com mais profundidade a solidão e a luta de Carrie por aceitação. Essa profundidade psicológica, no entanto, foi em grande parte suplantada pela visão do diretor Brian De Palma, que optou por exacerbar os elementos de terror e suspense, privilegiando o impacto visual e a catarse violenta. Na adaptação, o aspecto da vingança ganha maior destaque, o que, para King, representa um desvio da mensagem central da obra original. Essa ênfase na vingança é uma escolha cinematográfica clara de De Palma, que buscou criar um clímax espetacular e aterrorizante, ainda que às custas da carga emocional e da nuance presentes no texto. Além disso, ele aponta que o personagem de Tommy Ross, o par romântico de Carrie no baile, é menos desenvolvido no filme, perdendo a nuance presente no livro, onde ele representa uma tentativa genuína de quebrar o sistema de castas da escola. Apesar dessas ressalvas, King reconhece o valor artístico e a capacidade de impactar o público que a adaptação oferece, mesmo que com uma abordagem diferente da sua. Ele aceita as mudanças como parte natural do processo de adaptação de uma obra literária para o cinema, demonstrando uma postura pragmática em relação às interpretações de suas histórias.

Publicado em 1977, *O Iluminado*, terceiro romance de Stephen King (**Figura 27**), evidenciou a posição do autor como mestre do horror contemporâneo. A obra explora temas como alcoolismo, violência doméstica e o poder da mente, aprofundando sua marca de mesclar o terror sobrenatural com dilemas humanos

palpáveis. A narrativa angustiante de uma família isolada em um hotel assombrado durante o inverno, amplificada pela mente perturbada do pai, Jack Torrance, impulsionou a adaptação cinematográfica de 1980, dirigida por Stanley Kubrick (Figura 28).

Figura 27 – Primeira versão da capa de *O Iluminado* - 1977



Fonte: https://stephen-king.fandom.com/pt-br/wiki/O_Iluminado

Figura 28 – Cartaz de lançamento do filme *O Iluminado* - 1980



Fonte: IMDB

O Iluminado marcou um ponto de virada na carreira de King, consolidando sua popularidade e abrindo portas para inúmeras adaptações de suas obras. Para o cinema de horror, o filme expandiu as fronteiras do gênero, demonstrando que o terror psicológico podia ser tão, ou mais, aterrorizante quanto monstros e sustos explícitos. A obra solidificou a capacidade do horror em explorar a fragilidade da mente humana e os temores que se escondem sob a superfície da normalidade.

Apesar do sucesso, King diverge a respeito de alguns pontos no filme que, na sua opinião, transforma a narrativa em um "filme de terror político com um monstro inumano", desviando-se da exploração dos dilemas humanos e da fragilidade mental presentes no livro.¹²

Um dos pontos de discordância mais marcantes de King é a representação do personagem Jack Torrance. No livro, Jack é um homem comum que sucumbe à

¹² Disponível em: <https://rollingstone.com.br/noticia/por-que-stephen-king-odeia-o-iluminado-de-stanley-kubrick-entenda/>

influência maligna do hotel, representando a fragilidade da mente humana diante de forças sobrenaturais. No filme, Kubrick retrata Jack como um personagem perturbado desde o início, diluindo a jornada de deterioração psicológica que King construiu em sua obra.

Outro ponto de crítica é a falta de empatia e conexão emocional com os personagens no filme. King sentiu que Kubrick não conseguiu transmitir o desespero e o terror da família Torrance, focando mais na atmosfera opressiva do hotel e nos elementos visuais impactantes. Reconhece ser um filme visualmente impressionante, mas que falha em capturar a essência de sua obra, que, para ele, reside na exploração da complexidade da mente humana e na luta contra seus próprios demônios internos.

Apesar das divergências criativas entre King e Kubrick, o filme se tornou um clássico do gênero, imortalizando cenas e personagens icônicos. A performance visceral de Jack Nicholson como Jack Torrance, e a atmosfera opressiva do Overlook Hotel, ecoa até hoje no imaginário popular.

Em 1979, King e sua família se mudaram para Bangor, Maine, cidade que se tornou sua residência permanente e que serviu de inspiração para a fictícia Derry, cenário de obras como *It* e *Insônia*. A atmosfera sombria e misteriosa de Bangor, com suas ruas arborizadas, casas antigas e invernos rigorosos, se retrata em diversas histórias de King, criando um pano de fundo propício para o desenvolvimento de seus personagens e tramas. A paisagem do Maine, com suas florestas densas, lagos tranquilos e pequenas cidades isoladas, também desempenha um papel importante em suas obras. A natureza, muitas vezes retratada como um elemento ameaçador e imprevisível, se torna um personagem à parte em seus livros.

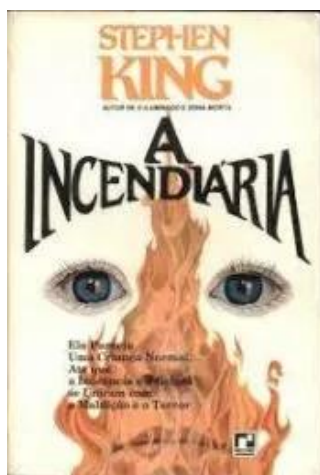
Sua biografia, escrita por Lisa Rogak, aponta grande influência dos mestres Edgar Allan Poe, H.P. Lovecraft, Robert Bloch, Shirley Jackson e Richard Matheson em sua escrita, reconhecendo a importância desses autores na construção de seu próprio estilo. Além disso, era um ávido leitor de histórias de terror e ficção científica, alimentando sua própria imaginação com narrativas fantásticas e personagens icônicos. A paixão pela literatura desse gênero, certamente o influenciou na construção de seus próprios mundos ficcionais, repletos de monstros, fantasmas e eventos inexplicáveis.

Em 1980, Stephen King publicou *A Incendiária* (**Figura 29**), um thriller de ficção científica que aborda temas como a paranoia governamental e o surgimento de habilidades sobrenaturais em pessoas comuns. A história acompanha Charlie McGee,

uma jovem dotada de poderes pirocinéticos, e seu pai, Andy McGee, que possui habilidades telepáticas. Perseguidos por uma agência governamental secreta, os dois precisam fugir enquanto tentam entender e controlar os extraordinários — e perigosos — dons de Charlie.

A obra, aclamada por seu enredo tenso e personagens cativantes, rapidamente chamou a atenção da indústria cinematográfica. Em 1984, a adaptação cinematográfica, dirigida por Mark L. Lester e estrelada por Drew Barrymore como Charlie, chegou aos cinemas (**Figura 30**).

Figura 29 – Capa da primeira edição do livro *A Incendiária* - 1980



Fonte: <https://stephenking.com.br/a-incendiaria/>

Figura 30 – Cartaz do filme *A Incendiária* - 1984



Fonte: IMDB

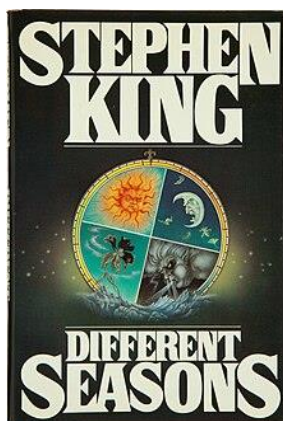
A performance de Barrymore foi elogiada pela crítica, que destacou sua capacidade de transmitir emoções complexas com sua presença carismática na tela. O filme não foi um sucesso de crítica, mas auxiliou em marcar a presença de King no cenário audiovisual, apresentando sua obra a um público ainda mais amplo. Além disso, o escritor critica o filme afirmando que ele se concentra, principalmente, nos aspectos superficiais da história, como os poderes pirocinéticos de Charlie, e negligencia a exploração dos temas mais profundos do livro, como a paranoia governamental, o abuso de poder e as consequências éticas da experimentação científica em seres humanos. Na adaptação cinematográfica, a relação entre pai e filha se diverge da originalmente escrita já que, no livro, essa relação é central para a diegese, representando o amor paternal e a luta desesperada desse pai para proteger sua filha. A adaptação para o cinema deixa essa conexão emocional diluída, dando

lugar a cenas de ação e efeitos especiais que, segundo King, não capturam a essência da história.

Em 1982, publicou *Different Seasons* (Quatro Estações, no Brasil), uma coletânea (**Figura 31**) de quatro contos que se destaca por explorar temas mais maduros e introspectivos em comparação com suas obras de terror tradicionais. Uma dessas novelas, intitulada *The Body* (O Corpo, no Brasil), narra a jornada de quatro amigos pré-adolescentes em busca do corpo de um garoto desaparecido, durante um verão marcante em suas vidas.

The Body se diferencia das demais obras de King por sua ênfase no drama e na nostalgia, abordando temas como amizade, perda, amadurecimento e a passagem da infância para a adolescência. A história explora as complexidades das relações interpessoais e os desafios enfrentados pelos jovens protagonistas em um momento crucial de suas vidas.

Figura 31 – Capa original do livro *Quatro Estações* - 1982



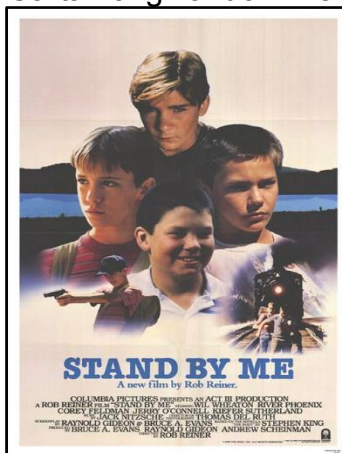
Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Different_Seasons

Em 1986, o conto *The Body* foi adaptado para o cinema com o título *Stand By Me* (Conta Comigo, no Brasil) (**Figura 32**), sob a direção de Rob Reiner. O filme, estrelado por River Phoenix, Wil Wheaton, Corey Feldman e Jerry O'Connell, capturou a essência da história de King, explorando os já mencionados temas da amizade, da perda e do amadurecimento. A adaptação se tornou um clássico cult, aclamada por sua trama emocionante, atuações memoráveis e trilha sonora marcante.

A escolha de Rob Reiner para dirigir o filme foi fundamental para o sucesso da adaptação. O diretor, conhecido por sua habilidade em criar dramas com toques de humor e sensibilidade, soube traduzir a atmosfera nostálgica e os dilemas dos jovens personagens do escritor para as telas. O roteiro, escrito por Raynold Gideon e Bruce

A. Evans, manteve-se fiel à essência da novela, adaptando a trama com sutileza e respeito ao material original.

Figura 32 – Cartaz original do filme *Conta Comigo* -



Fonte: IMDB

Em 1983, Stephen King publicou *Christine* (**Figura 33**), um romance que explora a obsessão adolescente, a transformação da personalidade e o terror sobrenatural personificado em um automóvel vingativo. A trama acompanha Arnie Cunningham, um jovem tímido que compra um automóvel Plymouth Fury 1958 enferrujado, apelidado de Christine. Arnie se torna perigosamente obcecado pelo veículo que tem vida própria e uma sede de sangue insaciável.

A obra rapidamente despertou o interesse da indústria cinematográfica. Ainda em 1983, o aclamado diretor John Carpenter adaptou o livro para o cinema (**Figura 34**), com roteiro de Bill Phillips. A rapidez da adaptação se deve, em parte, ao sucesso comercial de King na época e ao apelo da história, que combinava elementos de terror, suspense e drama adolescente.

A obra apresentou uma nova perspectiva sobre objetos inanimados como fonte de terror, explorando o medo da tecnologia e a perda de controle sobre nossas criações. O filme também se destaca por sua trilha sonora marcante e efeitos especiais que deram vida à sinistra Christine.

Em 1983, Stephen King lançou *Pet Sematary* (*O Cemitério*, no Brasil) (**Figura 35**), uma obra que mergulha nas profundezas do luto, da perda e da obsessão pela ressurreição. A trama acompanha a família Creed, que se muda para uma casa próxima a um antigo cemitério indígena com o poder de trazer os mortos de volta à vida, porém com consequências terríveis.

O livro, considerado por muitos como uma das obras mais perturbadoras de King, explora temas como a mortalidade, o desejo de controlar a natureza e as

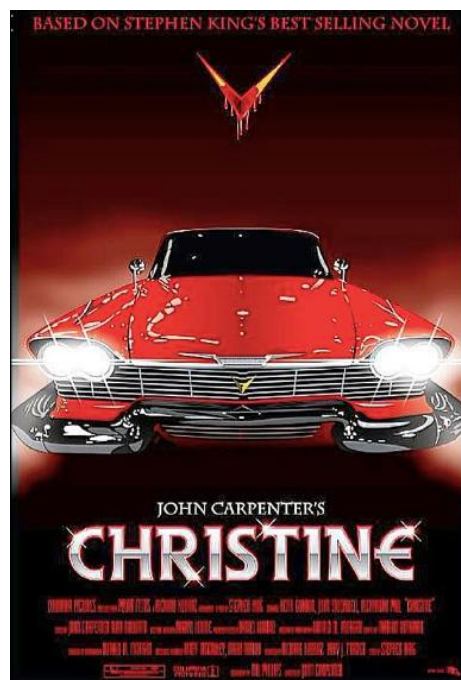
consequências imprevisíveis de nossas ações. A narrativa sombria e a atmosfera opressiva do romance conquistaram leitores e crítica.

Figura 33 – Primeira edição brasileira do livro *Christine* - 1983



Fonte: <https://stephenking.com.br/christine-1983/>

Figura 34 – Cartaz de lançamento do filme *Christine* - 1983



Fonte: IMDB

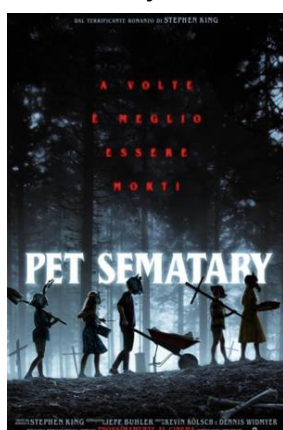
Figura 35 – Capa do livro *O Cemitério* - 1983



Fonte: <https://stephenking.com.br/o-cemiterio-1983/>

Seis anos após o lançamento do livro, em 1989, a adaptação cinematográfica chegou aos cinemas (**Figura 37**), dirigida por Mary Lambert. A diretora, conhecida por seu trabalho em videoclipes de artistas como Madonna e Sting, se sentiu atraída pela história por sua capacidade de explorar o lado sombrio da natureza humana e os limites da dor e do luto. O filme foi estrelado por Dale Midkiff, Fred Gwynne e Denise Crosby e foi um sucesso de bilheteria, arrecadando mais de cinquenta e sete milhões de dólares nos Estados Unidos. Apesar de algumas críticas mistas, o público abraçou a adaptação, que se tornou um clássico cult do gênero, immortalizando cenas e personagens icônicos. Em 2019 uma nova versão, dirigida por Kevin Kölsch e Dennis Widmyer, foi lançada nos cinemas (**Figura 36**). Alguns fãs de Stephen King e do filme original de 1989 apreciaram a nova adaptação, enquanto outros sentiram falta da atmosfera e do impacto emocional da versão anterior.

Figura 36 – Cartaz de lançamento *Pet Semetary* - 2019



Fonte: IMDB

Figura 37 – Cartaz de lançamento *Pet Semetary* - 1989



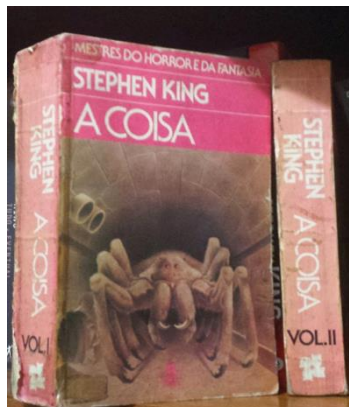
Fonte: IMDB

Em 1986, Stephen King lançou *It*, um épico de terror que mergulha nos medos mais profundos da infância e na força da amizade para combatê-los (**Figura 38**). A obra, aclamada por sua narrativa complexa e atmosfera aterrorizante, se tornou um de seus maiores sucessos. A exploração de temas como trauma, fobias e amizade, aliados ao horror sobrenatural, conquistou leitores em todo o mundo, consolidando *It* como um marco da literatura de terror.

Em 1990, a adaptação televisiva em formato de minissérie, chegou às telas dirigida por Tommy Lee Wallace e intitulada *It: A Coisa* (**Figura 39**). A produção, dividida em dois episódios e somando um total de quase três horas de duração, alterna trechos entre o passado e o presente dos personagens, explorando seus

medos e traumas de infância, e encaminha ao confronto final com Pennywise na vida adulta.

Figura 38 – Primeira edição do livro
A Coisa no Brasil - 1987



Fonte: <https://jefferson-sarmiento.blogspot.com/2014/05/a-coisa-stephen-king.html?m=1>

Figura 39 – Cartaz de lançamento de
It - 1990



Fonte: IMDB

A minissérie, estrelada por Tim Curry como Pennywise, foi um sucesso. A exploração da figura do palhaço, a atuação memorável de Curry e os momentos de suspense contribuíram para a ótima aceitação da adaptação, que se mantém relevante até hoje, despertando reflexões sobre os medos que nos acompanham desde a infância.

A divisão em dois episódios (para a televisão) permitiu uma exploração mais detalhada da trama complexa e dos personagens multifacetados de King, proporcionando ao público uma experiência imersiva no universo aterrorizante de Derry. A obra, apesar de algumas limitações técnicas daquele período, foi capaz de retratar os medos eminentes para a época, apesar de abordar mais superficialmente algumas questões que são mais aprofundadas no livro.

O livro *It*, de Stephen King, é um marco na literatura de horror, explorando não apenas o medo do desconhecido, mas também os traumas da infância, a força da amizade e os monstros que habitam tanto o mundo exterior quanto o interior. Suas adaptações para o cinema, no entanto, oferecem interpretações distintas desse mesmo material, refletindo as particularidades técnicas, estéticas e culturais de suas épocas. A minissérie de 1990, dirigida por Tommy Lee Wallace, e o filme de 2017, dirigido por Andy Muschietti, são duas releituras que, embora fiéis à essência da história, divergem significativamente em sua abordagem audiovisual e narrativa.

Enquanto a versão televisiva é marcada por uma estética mais contida, que recorre ao suspense e à sugestão para criar tensão, muitas vezes limitada pelas restrições técnicas e pelo público-alvo da TV, a versão de 2017 aproveita os avanços tecnológicos e uma liberdade diferenciada. Dessa forma consegue explorar o horror de forma mais visceral e visualmente mais impactante, mergulhando de maneira explícita nos traumas psicológicos dos personagens. O filme apresenta uma versão atualizada de Pennywise e se utiliza de tecnologia para efeitos especiais e intensificação do medo. Dividida em dois episódios, teve sua segunda parte lançada nos cinemas em 2019 com o nome de *It: capítulo dois*.

Em ambas as obras, a trama se inicia no passado, mostrando o primeiro confronto do Clube dos Perdedores, com Pennywise durante sua infância. A minissérie de 1990 retrata o ano de 1960, enquanto o filme de 2017 atualiza a linha temporal para 1989 e dessa forma elementos contemporâneos puderam ser incluídos na narrativa a fim de auxiliar na identificação do público.

Após haver um confronto inicial com a entidade maligna, a história avança 27 anos para o presente, mostrando o retorno de Pennywise e a reunião do Clube dos Perdedores.

Na história, o ciclo de 27 anos é um elemento central que estrutura tanto a narrativa do romance quanto suas adaptações audiovisuais. Na minissérie de 1990, os protagonistas retornam à cidade de Derry já adultos em 1985, exatamente 27 anos após os eventos traumáticos que viveram em 1958, quando crianças. Esse mesmo intervalo se repete na adaptação cinematográfica de 2017, na qual o reencontro do grupo ocorre em 2016, 27 anos após o primeiro confronto com Pennywise em 1989 – ano em que a história da primeira parte do filme é ambientada. Curiosamente, a própria produção de 2017 reforça essa simbologia ao ser lançada exatamente 27 anos após a primeira adaptação audiovisual, a minissérie de 1990. O número, que na obra de King está associado ao ciclo de hibernação do ser maligno, transcende a ficção e se manifesta na sincronicidade entre as diferentes versões da história, criando uma conexão que ressalta a importância desse intervalo temporal, tanto no enredo quanto no contexto de sua adaptação para as telas.

Em seus estudos, Inês Gil (2005, p. 141) aponta que “a atmosfera é um conceito muitas vezes utilizado no cinema para definir uma impressão específica que foi expressa durante um plano ou uma sequência fílmica”. Essa construção pode ser observada logo no início da adaptação de 1990.

A minissérie se inicia com um flashback que apresenta o menino Bill Denbrough, confinado em seu quarto devido a uma gripe, enquanto seu irmão mais novo, Georgie, ansioso para brincar com o barquinho de papel que Bill lhe fez, pede ajuda para impermeabilizá-lo com parafina. A atmosfera inicial é serena, com a música diegética do piano tocado pela mãe de Bill ao fundo e o canto dos pássaros preenchendo o ambiente. A câmera acompanha Georgie enquanto ele desce as escadas em direção ao porão, e a mudança na iluminação, tornando o ambiente mais escuro e sombrio, prenuncia o perigo que se aproxima. A composição desse ambiente facilita a imersão do espectador na narrativa, e a atmosfera construída “manifesta-se como um fenômeno sensível ou afetivo e rege as relações do homem com seu meio” (Gil, 2005, p. 141). Ainda em seus estudos, a autora considera quatro dimensões da atmosfera para uma análise audiovisual mais aprofundada. Essas camadas revelam a complexidade e intencionalidade por trás de cada escolha estética.

Atmosfera temporal interessa-se pelo papel do tempo e seus derivados (duração, acelerações, e outras formas temporais como o *flash-back*) e certos princípios da montagem como a elipse, os *raccords*, etc. A atmosfera espacial de tudo o que tem a ver com o enquadramento, os movimentos de câmera e os conceitos consequentes (como, por exemplo, o fora de campo). A atmosfera visual está ligada ao caráter plástico da imagem, que envolve a estética cromática, os tipos de cenário e os jogos de atores, e por fim, a atmosfera sonora que trata vertentes fílmicas relacionadas com o trabalho da banda sonora (Gil, 2011).

Compreender esses elementos permite não apenas justificar a importância da atmosfera no cinema, mas também desvendar como ela age diretamente na experiência e na interpretação do público.

Georgie reluta ir ao porão, mas acaba superando seu medo e lá encontra a parafina que o irmão lhe pediu para impermeabilizar o barquinho de papel. Neste momento, o som da chuva começa a se intensificar, criando uma atmosfera mais tensa. Ao retornar para junto de Bill, Georgie expressa sua apreensão em sair para brincar na chuva, mas Bill o tranquiliza, pedindo apenas que ele tome cuidado. A cena, com pouco mais de 4 minutos de duração, estabelece a dinâmica entre os irmãos e constrói a tensão que antecede o trágico encontro de Georgie com Pennywise, o palhaço dançarino.

A utilização da música diegética e dos sons ambientes contribuem para a construção de uma atmosfera inicialmente tranquila, que contrasta com a tensão

crescente à medida que Georgie se aproxima do porão e a chuva se intensifica. A duração e a condução da cena permitem que o espectador se conecte com os personagens e se envolva emocionalmente com a trama, acentuando o impacto do terror que se segue.

Vale ressaltar que a representação do medo nessa cena se concentra na antecipação e na sugestão. O espectador não vê o perigo imediatamente, mas ele se faz presente através da atmosfera sombria do porão, do som intenso da chuva e da apreensão de Georgie. Essa construção gradual da tensão é uma característica marcante nesse tipo de narrativa, que privilegia a sugestão e a atmosfera em detrimento do susto fácil.

Mesmo com toda tensão causada na construção imagética no início da narrativa, as imagens iniciais da primeira adaptação apresentam uma cena externa da casa da família em um dia claro (**Figura 40**), apesar de chuvoso e com alguns raios de sol mostrando Georgie caminhando enquanto acompanha seu barquinho de papel (**Figura 41**).

Figura 40 – Fachada da casa da família Denbrough - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Figura 41 – Georgie acompanha o barquinho - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

No filme *It: A Coisa* (2017), a primeira cena apresenta diferenças significativas em relação à versão de 1990. Em um dia chuvoso e cinzento, com o som de um piano ao fundo que inicialmente soa como música extradiegética, a cena mostra Georgie correndo atrás de seu barquinho de papel pela rua. A atmosfera é carregada de tensão desde o início, apresentando uma paleta de cores mais escuras, que proporciona um ambiente mais sombrio e opressivo. A música extradiegética, que posteriormente é revelada como diegética ao mostrar a mãe de Georgie tocando piano, contribui para a sensação de apreensão e mistério.

A cena (**Figura 42**) que ilustra a casa da família aparece em um enquadramento mais aberto, onde fica mais clara a chegada de uma tempestade pela escuridão retratada na cena.

Figura 42 – Fachada da casa da família Denbrough - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

O momento em que Georgie corre pela rua (**Figura 43**) é retratado também em um enquadramento mais aberto de forma que o céu escuro e a rua encharcada ficam bem evidentes na cena. Georgie corre sozinho em uma cena mais aberta que mostra toda a condição meteorológica do dia. A câmera o acompanha em um movimento que intensifica a sensação de vulnerabilidade e isolamento. As diferenças na atmosfera, na utilização do som e na própria construção da cena evidenciam uma mudança na construção do suspense e abordagem do medo.

Figura 43 – Georgie corre atrás do barquinho - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

A cenas que antecedem a morte de George nessa adaptação duram quase 9 minutos. Fica evidente a forma como a direção trabalha essa construção, a fim de que

o espectador possa ter uma imersão maior sobre o desaparecimento do menino, juntamente com a primeira aparição de Pennywise.

É perceptível a mudança no visual entre as duas obras que finalizam a cena da mesma forma: a criança conversando com alguém pelo bueiro da rua. É evidente a condução e a forma de atuação de Pennywise entre as duas épocas. Em 1990, alegre e cativante, apesar de causar estranhamento por estar falando abaixo do nível do chão (**Figura 44**) o personagem fica num mundo fantasioso já que, claramente, ele é um palhaço colorido e debochado. A luz nessa cena permite, imediatamente, identificar seu rosto e sua feição debochada.

Figura 44 – Pennywise no bueiro - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Em 1990, a interpretação do palhaço não apresenta um perigo imediato, enquanto na obra de 2017 sua aparição se dá em meio a uma atmosfera mais sombria e ameaçadora. Na adaptação mais recente Pennywise surge (**Figura 45**) com uma aparência mais macabra e perturbadora, olhos amarelos brilhando na escuridão e a interpretação de Bill Skarsgård que, com a capacidade de desviar naturalmente consegue mover apenas um dos olhos, proporcionando ainda mais suspense para a figura do palhaço.

Em uma das cenas iniciais de *It: uma obra-prima do medo* (1990), o quarto de Bill Denbrough é retratado com uma decoração típica da época em que a história se passa, a década de 1950. Quadros com fotos de animais e flâmulas de baseball adornam as paredes, criando uma atmosfera familiar e aconchegante (**Figura 46**).

Essa cena contrasta com a atmosfera do quarto de Bill na versão de 2017, repleta de referências à cultura pop da década de 1980, como o cartaz do filme

Gremlins (1984) na cabeceira da cama e outros pôsteres de filmes que não ficam claramente identificados na imagem (**Figura 47**). Essa inclusão de elementos da cultura pop, cria um clima nostálgico, que gera identificação da época em que a história se passa e cria maior conexão entre o espectador e a narrativa. A recorrência de referências nos cenários e ambiências das obras contemporâneas gera reconhecimento desse espaço ao espectador, além de trazer lembranças de algo passado, intensificando o envolvimento com a narrativa. A comparação entre as duas cenas evidencia a diferença na abordagem da construção do ambiente e da atmosfera nas duas versões, refletindo as mudanças culturais e estéticas ao longo do tempo.

Figura 45 – Pennywise no bueiro - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Figura 46 – Quarto de Bill Denbrough - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Figura 47 – Quarto de Bill Denbrough - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Muitas obras contemporâneas oferecem estéticas que passam a ideia de reciclagem e recolocação de referências passadas em obras atuais. Técnicas de paródia e pastiche (vazias ou não) apresentam a possibilidade de um retorno ao passado de forma que se possa fazer uma homenagem, ou apenas uma citação temporal, que transporte, o espectador para aqueles tempos.

O pós-moderno é a resposta ambígua que a prova e legitima essa inquietação, e ao mesmo tempo, indica a via da salvação: superficialmente na transformação do tesouro cultural e artístico em mina de ouro; profundamente, na identificação com a essência viva do projeto moderno (o pensamento, a inovação). Uma época terminou – mas há sempre algo que sucede a uma época. É esse “algo” que designa o pós-moderno (Aumont, 2008).

Ainda com base no mesmo texto de Aumont: “O cinema não está morto, já que, só refazendo o que já foi feito, temos com o que nos divertir” (p. 71). Essa afirmação do autor oferece uma reflexão das datas em comparação ao livro (obra original) de forma que a segunda parte da história, *It: capítulo dois* (2019) pudesse ocorrer em tempos atuais (2016).

Assim como no livro, a obra de 1990 ocorre nas mesmas épocas pontuadas pela morte de Georgie e o retorno dos amigos ao Maine (1985), sempre respeitando o período de 27 anos de pausa nos acontecimentos.

It e suas adaptações, abordam ciclos de 27 anos que marcam o retorno da entidade maligna, e é nesse contexto temporal que as percepções de futuro e passado se entrelaçam com as reflexões sobre nostalgia e a passagem do tempo. Conforme aponta Nuno Brissac (1993), em análise ao filme *De volta para o Futuro* (1985),

enquanto nos anos 1950 a projeção imaginária estava voltada para um futuro próximo, os anos 1980, ao vivenciarem o "fracasso desse sonho", conduziram a uma reapropriação nostálgica do período em que esse sonho foi idealizado. Essa dinâmica é particularmente relevante em *It*, pois os personagens revivem seus traumas e memórias de infância dos anos 50 quando Pennywise ressurge nos anos 80, o que cria um elo entre as expectativas de uma era e a desilusão de outra, impulsionando a narrativa por meio de um olhar retrospectivo e, ao mesmo tempo, confrontando os horrores do passado no presente.

Para que a obra de 2017 pudesse acontecer em tempos atuais, houve uma adaptação de forma que a linha temporal ocorresse em 1989 (morte de Georgie) e 2016 (retorno ao Maine). Assim o filme pôde aproximar o público dos acontecimentos, de modo que muitas referências ali apresentadas fossem de conhecimento do espectador para que a imersão pudesse ser ampliada e o horror pudesse ter uma causa mais atual e declarada.

Tanto em *It: uma obra-prima do medo* (1990) quanto em *It: A Coisa* (2017), a narrativa se desdobra em dois tempos distintos, separados por 27 anos. Essa estrutura temporal permite que a história explore o impacto do trauma e do medo, tanto na infância quanto na vida adulta dos personagens, evidenciando a persistência do mal e a dificuldade de superar as marcas do passado.

Após o confronto inicial com a entidade maligna, o enredo avança 27 anos para o presente, mostrando o retorno de Pennywise e a reunião do Clube dos Perdedores. Em 1990, os personagens retornam à Derry adultos em 1985, enquanto em 2017, o reencontro acontece em 2016. Essa passagem temporal evidencia que o passado não foi superado e que os traumas da infância continuam a assombrar os personagens. A história explora como as experiências traumáticas do passado moldaram a personalidade e as escolhas dos personagens em sua vida adulta.

A relação entre passado e presente é constante em ambas as histórias, por meio de flashbacks e recordações que invadem a mente dos protagonistas. Essas memórias fragmentadas e distorcidas constroem um clima de mistério e tensão, além de reforçar para o espectador cada trauma representado. O enredo se desenrola a partir da necessidade de encarar o passado e superar as feridas para vencer Pennywise e romper o ciclo de medo e horror.

O romance *It* trabalha com a lembrança do passado e a existência dos acontecimentos presentes de forma interligada e complementar. O passado não é

apenas um pano de fundo para a história, mas um elemento ativo que influencia o presente e o destino dos personagens. A trama explora a complexidade da memória e do trauma, mostrando como as experiências passadas podem nos assombrar e moldar nossas vidas, mesmo após décadas.

2 ESTUDO COMPARATIVO ENTRE AS DUAS VERSÕES DE *IT* - 1990 E 2017

A adaptação de obras literárias para o audiovisual é um processo complexo que envolve não apenas a transposição de uma narrativa escrita para as telas, mas também a reinterpretação de personagens, temas e atmosferas que são fundamentais para a essência da história original. No caso de *It*, obra icônica de Stephen King, publicada em 1986, as duas adaptações — a minissérie de 1990 e o filme de 2017 — oferecem visões distintas do mesmo universo, refletindo as nuances culturais, técnicas e estéticas de suas respectivas épocas. Neste capítulo proponho realizar uma análise comparativa entre essas duas adaptações, com foco especial na representação dos personagens, tanto em relação ao livro, quanto às suas representações audiovisuais.

A fim de desenvolver o argumento, a estrutura do capítulo está organizada da seguinte forma: inicialmente, a análise será disponibilizada em tópicos dedicados a cada personagem principal, explorando suas características e arcos narrativos no livro de Stephen King, na minissérie de 1990 e no filme de 2017. Em cada tópico, serão apontadas as principais mudanças na abordagem de cada obra, destacando como as adaptações reinterpretem ou mantêm os elementos essenciais dos personagens. Essa estrutura permitirá uma comparação mais clara e detalhada, evidenciando as escolhas criativas que diferenciam as versões e como elas impactam a representação dessas personagens. O intuito não é apenas apontar as diferenças nas formas de representação, mas sim conduzir a compreensão dessas diferenças em abordagens de épocas distintas.

Após a análise individual, o capítulo avançará para uma comparação direta entre as adaptações. O objetivo central é explorar como as diferentes interpretações dos personagens refletem as intenções narrativas e estéticas de cada obra, contribuindo para a identidade única de cada uma e destacando a importância da construção das personagens como elemento fundamental para uma transposição bem-sucedida. Para isso, serão discutidas as semelhanças e diferenças na caracterização e o impacto dessas escolhas na recepção do público, bem como a maneira como cada adaptação lida com a dualidade temporal (infância e vida adulta) e sua influência no desenvolvimento da narrativa. Dessa forma, este capítulo pretende oferecer uma análise detalhada e crítica, destacando a riqueza e a complexidade das personagens como eixo central das adaptações de *It*.

Por fim, o capítulo analisa como as diferentes interpretações das personagens moldam a identidade de cada adaptação, destacando a importância dessa construção para a transposição de uma obra literária ao cinema e à televisão. Também examina o tratamento do horror psicológico — elemento central na narrativa de Stephen King —, com especial atenção à adaptação de 2017, que moderniza e amplifica as fobias intrínsecas aos personagens. Dessa forma, busca-se oferecer uma leitura crítica que evidencie a riqueza das personagens e as nuances do horror psicológico em cada interpretação.

2.1 WILLIAM DENBROUGH, O BILL GAGO

William Denbrough, conhecido por muitos como “Bill Gago”, carrega em sua fala hesitante não apenas uma característica física, mas um símbolo de suas profundas cicatrizes emocionais. Sua gagueira, que o marcou desde a infância após um acidente, é mais do que um obstáculo na comunicação — é uma manifestação do trauma que ele carrega após a morte de seu irmão mais novo, George.

Ridicularizado por muitos, Bill transforma sua dificuldade em uma fonte de força, emergindo como o líder inesperado do Clube dos Perdedores.

Quando ele estava com George, a gagueira ficava leve, e às vezes ele nem gaguejava. Mas na escola, ficava tão forte que falar era impossível. A comunicação era encerrada e os colegas de Bill olhavam para outro lugar enquanto Bill segurava as laterais da mesa, com o rosto ficando quase tão vermelho quanto o cabelo e os olhos apertados por tentar fazer uma palavra sair da garganta teimosa. Às vezes, na maioria delas, a palavra saía. Outras vezes, ela simplesmente se recusava. Ele foi atropelado por um carro quando tinha 3 anos e jogado na lateral de um prédio; ficou inconsciente durante 7 horas. A mãe disse que foi o acidente que causou a gagueira. (King, 2014, p. 18)

A gagueira é um elemento central na caracterização da personagem. Ela simboliza suas inseguranças e medos, mas também sua resiliência. Quando estava em casa, com seu irmão mais novo, ele quase não gaguejava. Mas a gagueira se intensificava principalmente quando estava na escola e na presença de muitas pessoas. Ao longo da história ele aprende a lidar melhor com sua condição, especialmente em momentos de grande tensão ou coragem, quando sua fala flui mais naturalmente.

Seu pai é Zack Denbrough, um homem trabalhador, funcionário da hidrelétrica na cidade, proporcionava uma vida confortável para sua família. Após a morte do filho

caçula, ele se torna emocionalmente distante e quieto, lidando com essa perda de forma reservada e reprimindo sua dor.

Sharon Denbrough é uma mãe dedicada e amorosa, mas vê sua vida e família modificada após a perda de Georgie. Se torna excessivamente protetora com Bill após a tragédia, o que cria uma dinâmica familiar tensa.

George Denbrough (carinhosamente chamado de Georgie) o irmão mais novo de Bill, torna-se a primeira vítima do novo ciclo de terror de Pennywise em 1957. Com apenas seis anos, o menino é atraído e brutalmente assassinado pelo palhaço demoníaco que surge num bueiro durante uma tempestade em Derry, marcando o retorno do monstro após 27 anos de silêncio.

Eles *flutuam* — repetiu a coisa no bueiro com uma voz rouca e rindo. Ela segurou o braço de George em um abraço grosso e serpenteante, puxou George para aquela escuridão terrível onde a água corria e rugia e gritava ao levar a carga de destroços da tempestade em direção ao mar. George virou o pescoço para longe daquela escuridão e começou a gritar na chuva, a gritar loucamente para o céu branco de outono curvado sobre Derry naquele dia de 1957. Seus gritos eram agudos e cortantes, e em toda rua Witcham as pessoas foram até as janelas ou saíram correndo para as varandas. (King, 2014, p. 22)

A morte de George é o evento traumático que define a vida de Bill (além de ser o fio condutor dessa narrativa). Ele carrega um profundo sentimento de culpa, acreditando que, de alguma forma, poderia ter evitado a tragédia. Após esse evento, o menino desenvolve uma obsessão em descobrir a verdade por trás da morte do irmão, o que o leva a investigar os mistérios de Derry e a se aprofundar no fenômeno Pennywise.

Após a morte do irmão (1957), Bill forma o Clube dos Perdedores com seus amigos e lidera o grupo na primeira batalha contra Pennywise. Bill é o primeiro a perceber que o palhaço está por trás dos eventos sinistros em Derry e é o responsável por propor o "Ritual de Chüd", uma antiga técnica que envolve entrar em um espaço confinado e escuro, como uma tenda cheia de fumaça ou um túnel de esgoto, para se concentrar em seus pensamentos e crenças. O objetivo deste ritual é induzir um estado de consciência e clareza intensificadas, permitindo que os participantes acessem uma compreensão mais profunda de si mesmos e do mundo ao seu redor, o que, acredita-se, lhes confere a força e o insight necessários para confrontar e derrotar a Coisa.

Quando adulto ele se torna um escritor de sucesso, se casa com uma conhecida atriz, Audra Phillips, e passa a viver na Inglaterra, onde o casal enfrenta desafios ligados ao trauma de infância não resolvido de Bill.

Bill é fundamental na derrota de Pennywise, tanto na infância quanto na vida adulta. Ele é o primeiro a enfrentar o palhaço e o último a deixar Derry após o confronto final. Sua determinação e liderança são essenciais para o sucesso do grupo, que volta à sua cidade para reunir o Clube dos Perdedores e encarar o palhaço novamente. Ele retoma o papel de líder, demonstrando que sua coragem e determinação permanecem intactas. Suas características físicas não ficam tão evidentes no romance de King, mas podemos perceber, em algumas lembranças da personagem enquanto adulto, informações sobre seus cabelos ruivos e altura acima da média enquanto criança.

As obras audiovisuais preservam as características pessoais citadas no romance, mas em nenhuma das adaptações apresentam um Bill com cabelos totalmente ruivos. Em 1990 (**Figura 48**) ele tem cabelos loiros e olhos claros e no filme de 2017 ele é representado com cabelos castanhos com reflexos avermelhados e olhos claros (**Figura 49**).

Figura 48 – Jonathan Brandis como Bill - 1990



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Figura 49 – Jaeden Martell como Bill - 2017



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Explorada como uma fobia internalizada que Pennywise utiliza, a gagueira de Bill também ecoa a teoria freudiana do *unheimlich*, onde o familiar (a voz de Bill) torna-se estranho e aterrorizante. Nas adaptações, a evolução dessa representação — mais sugestiva em 1990, mais visceral em 2017 — reflete a mudança na abordagem do horror contemporâneo: de monstros externos para traumas psicológicos. A cena em que Pennywise assume a forma de Georgie (2017) intensifica o medo ao resgatar uma memória íntima, corroborando a hipótese de que o horror atual pode utilizar fobias pessoais como gatilho emocional.

2.2 RICHARD TOZIER, A COMÉDIA COMO ESCUDO

Richie Tozier, um dos membros centrais do Clube dos Perdedores no romance de Stephen King, é o alívio cômico do grupo, mas sua personalidade vai muito além de suas piadas e imitações. Richie é um personagem complexo, cujo humor serve como uma máscara para esconder suas inseguranças e medos profundos. Ele é descrito no romance original como um garoto magro, alto, com óculos grossos de fundo de garrafa e dentes grandes e proeminentes, o que lhe rendeu o apelido de "*Castor Bucky*" (em referência ao personagem de desenho animado Castor, o Lenhador). Essas características físicas, especialmente os óculos e os dentes, são frequentemente alvo de piadas e bullying, o que contribui para sua autoimagem frágil e sua necessidade de se destacar através do humor.

Tozier era um garoto magrelo que usava óculos. Ben achava que sem eles Tozier devia enxergar que nem o Mr. Magoo; os olhos ampliados dançavam atrás das lentes grossas com uma expressão de surpresa perpétua. Ele também tinha dentes da frente enormes que o fizeram ganhar o apelido de Castor Bucky. (King, 2014, p.163)

É conhecido por sua habilidade única de fazer vozes e imitar personagens, uma característica que ele usa para animar seus amigos e aliviar a tensão em situações difíceis. Ele cria personagens como "Buford Kissdrivel", um caubói exagerado, e "Wyatt, o Ensacador Homicida", um detetive *noir*, entre outros. Essas vozes não são apenas uma forma de entretenimento, mas também uma maneira de Richie se proteger emocionalmente. Ele usa o humor como um escudo para evitar confrontar seus medos e inseguranças, como o medo de lobisomens, mencionado ao longo da história, que pode ser visto como uma metáfora para seus temores mais profundos, como o medo de ser ferido emocionalmente ou de não ser aceito pelos outros.

Sua família também desempenha um papel importante em sua personalidade. Seu pai, Wentworth Tozier, é um dentista que, apesar de ser uma figura respeitada pela comunidade, parece distante emocionalmente. A relação entre Richie e seu pai não é profundamente explorada no livro, mas é sugerido que Wentworth não compreende totalmente o filho, especialmente sua necessidade de ser o centro das atenções através do humor. A mãe de Richie, Maggie Tozier, é mais carinhosa, mas também parece não entender completamente as complexidades emocionais do filho. A família mora em uma casa grande com um amplo gramado, o que sugere uma vida confortável, mas não necessariamente feliz.

Quando adulto, Richie se torna uma figura famosa na televisão, usando suas habilidades de comédia e imitação para entreter o público com suas várias vozes e personagens excêntricos. No entanto, mesmo como adulto, Richie continua a usar o humor como uma forma de esconder suas inseguranças. Ele é descrito como alguém que evita relacionamentos profundos e prefere manter as pessoas à distância, talvez por medo de ser ferido ou rejeitado. Sua carreira na comédia é uma extensão de sua personalidade infantil, onde ele usa o humor para se proteger e para ganhar a aceitação dos outros.

Apesar de sua fachada de confiança e descontração, Richie é um personagem profundamente vulnerável. Ele luta com o medo do fracasso, do abandono e de não ser levado a sério. Sua habilidade de fazer vozes e criar personagens é tanto uma dádiva quanto uma maldição, pois, embora o torne popular e amado, também o impede de confrontar suas próprias emoções e medos. Ao longo da história, Richie é forçado a enfrentar seus demônios internos, especialmente quando retorna a Derry para confrontar Pennywise, o palhaço assassino. Esse confronto o obriga a encarar não apenas o medo físico, mas também suas próprias inseguranças e traumas.

Sua jornada é uma mistura de comédia e tragédia, mostrando como o humor pode ser tanto uma arma quanto uma armadura em um mundo cheio de perigos e incertezas.

Nas duas adaptações audiovisuais o humor do garoto traz um alívio cômico à narrativa densa, cheia de tensões, desafios e sustos.

A interpretação de Seth Green como Richie Tozier em 1990 captura a essência visual e humorística do personagem descrito no livro, especialmente com os óculos grossos, os dentes grandes e a personalidade extrovertida. No entanto, a adaptação simplifica algumas das características mais profundas de Richie, como suas inseguranças e o uso do humor como mecanismo de defesa. Além disso, há diferenças físicas, como a altura e a constituição do ator, que não correspondem exatamente à descrição do livro.

Os óculos grossos e grandes são uma marca registrada de Richie, tanto no livro quanto na minissérie. Eles reforçam a imagem de um garoto *nerd* e desajeitado, além de serem elementos visuais importantes ajudando a definir a aparência de Richie como um garoto que sofre bullying. Os dentes grandes e proeminentes de Richie

(Figura 50), que lhe rendem o apelido de "Castor Bucky"¹³ (Figura 51) na obra original, são mantidos na adaptação. O ator, ainda jovem, apresenta os dentes da frente um pouco grandes e desalinhados, reforçando a imagem caricata e engraçada do personagem. Essa característica, fiel ao livro, mostra que os dentes de Richie são frequentemente mencionados como uma fonte de piadas e inseguranças.

Figura 50 – Aparência de Richard Tozier - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Figura 51 – Imagem do Mascote da Propaganda Castor Bucky - 1950



Fonte: Internet

No livro, o personagem é descrito como um garoto magro e alto, mas na minissérie, o ator tem uma estatura mais baixa e uma constituição física mais compacta. Essa diferença não afeta a essência do personagem, mas é uma mudança visual em relação à descrição original. Além disso, no livro, o menino é descrito como extremamente talentoso em fazer vozes e imitações, criando personagens complexos e engraçados. Na adaptação de 1990, essa habilidade é mostrada de forma mais limitada, com menos ênfase na variedade de vozes que ele pode fazer. Outra diferença significativa é o desenvolvimento emocional do personagem. No romance, Richie é um personagem mais complexo, com uma profundidade emocional que vai além do humor. Ele usa a comédia como uma forma de esconder suas inseguranças e medos, algo que é menos explorado na minissérie.

A adaptação prioriza o humor do personagem, usando-o como alívio cômico, mas negligencia duas dimensões importantes presentes no livro: suas camadas

¹³ Bucky Beaver é o mascote renomado da pasta de dentes Ipana há mais de 50 anos. Criado pela Disney Commercial Studios na década de 1950 para a Bristol-Myers Company, Bucky entreteve milhões com seus enredamentos entusiasmados com seu arqui-inimigo DK Germ. http://www.buckybeaver.ca/buckys_story.php

emocionais e seu contexto familiar. Ainda assim, mesmo sem explorar as origens de suas inseguranças, o ator consegue transmitir o espírito do personagem original criado por Stephen King, expressando medos e vulnerabilidades ao longo da narrativa e mantendo assim conexões essenciais com a obra de origem.

No filme de 2017, o ator Finn Wolfhard também apresenta características visuais que nos ajudam a capturar a essência desse personagem. Apesar de não ser tão alto e não ter os dentes da frente proeminentes, sua interpretação nos sugere exatamente o que os relatos do livro apresentam. A linguagem corporal e interpretação do ator nessa adaptação nos trazem a total compreensão de quem ele é e como o personagem se desenvolve (**Figura 52**), apesar de não seguir todos os detalhes do criado por King.

Figura 52 – Aparência de Richard Tozier - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Apesar das diferenças nas características visuais e na interpretação de Richie Tozier ao longo das três obras, é importante destacar que essas adaptações são necessárias para readequar o personagem às demandas de produção, ao contexto temporal de cada obra e à disponibilidade dos atores. Cada adaptação traz consigo mudanças que refletem não apenas as limitações técnicas e orçamentárias, mas também as escolhas artísticas e a visão dos diretores e roteiristas. No entanto, o núcleo da personalidade de Richie — seu humor, suas inseguranças e seu papel

como o alívio cômico do clube dos perdedores — permanece intacto, garantindo que o espírito do personagem seja preservado.

O filme de 2017 também simplifica algumas das camadas emocionais do personagem, focando mais no humor e na ação do que na complexidade psicológica presente no livro. No entanto, Finn Wolfhard consegue transmitir a essência de Richie, mostrando como ele usa o humor para lidar com seus medos e inseguranças.

A utilização do humor por Richie como um mecanismo de defesa, presente tanto no livro quanto nas adaptações, pode ser interpretada à luz da discussão sobre ansiedade e mecanismos de enfrentamento, desconstruídos por Pennywise ao expor seu medo primitivo (a estátua do lenhador). O medo de Richie de lobisomens, mencionado no livro, pode ser visto como uma representação simbólica de seus temores mais profundos, um aspecto que o horror contemporâneo frequentemente explora para criar identificação e auxiliar na exploração do medo do espectador. A forma como as adaptações equilibram o alívio cômico com a vulnerabilidade de Richie demonstra a evolução na representação de personagens complexos no gênero ao discutir a profundidade desses personagens criados por Stephen King.

A adaptação de 2017, ao sugerir de forma mais aberta as inseguranças de Richie, reflete a tendência do horror atual de trazer à tona questões emocionais antes submersas e agora mais discutidas entre o grande público. Além disso, essa estratégia pode se alinhar à ideia de Hutcheon sobre a nostalgia como confronto do reprimido: o passado "seguro" da infância é subvertido pelo retorno do trauma. A adaptação de 2017 amplifica essa fobia com efeitos visuais grotescos, enquanto a versão de 1990 a trata de forma mais simbólica, demonstrando como o horror contemporâneo aprofunda a exploração de inseguranças individuais.

2.3 EDDIE KASPBRACK, A FALTA DE AR E O EXCESSO DE DOENÇAS

Eddie Kaspbrack é descrito na obra original como um menino inteligente, sensível e profundamente marcado por suas inseguranças e medos. Sua personalidade é moldada por uma infância conturbada, na qual a relação com sua mãe, Sonia Kaspbrack, desempenha um papel fundamental. Eddie é descrito por ela como uma criança frágil, tanto fisicamente quanto emocionalmente, e suas características psicológicas são exploradas de maneira detalhada ao longo do romance, revelando um garoto complexo e cheio de nuances.

- Ótimo. Aqui vai, dos meus lábios pros seus ouvidos. Pronto? Meu Eddie não pode fazer aula de educação física. Repito: ele NÃO pode fazer aula de educação física. Eddie é muito delicado, e se ele correr... ou pular... - Sra. Kaspbrak, tenho o resultado do último exame físico de Eddie arquivado no meu escritório. É exigência estadual. Lá diz que Eddie é um pouco pequeno para a idade, mas fora isso, perfeitamente normal. Assim, liguei pro médico da sua família pra ter certeza e ele confirmou... - Está me chamando de mentirosa, treinador Black? É isso? Bem, aqui está ele! Aqui está Eddie, de pé bem do meu lado! Você consegue ouvir como ele respira? CONSEGUE? (King, 2014, p.88)

Ele é um menino perspicaz, observador e muitas vezes demonstra uma capacidade de análise que o diferencia dos outros membros do Clube dos Perdedores. No entanto, essa inteligência é ofuscada por uma série de fobias e ansiedades que dominam sua vida.

Eddie vive com medo constante de ficar doente, um temor que foi induzido nele por sua mãe, uma mulher hipocondríaca e superprotetora. Sonia é obcecada por doenças e vive convencida de que Eddie é uma criança frágil e doente, apesar de ele ser relativamente saudável, exceto por sua asma. Ela o enche de remédios, muitos deles desnecessários, e o bombardeia com ameaças sobre os perigos que o cercam, desde germes até doenças graves. Essa criação o leva a desenvolver uma série de fobias relacionadas à saúde, fazendo com que ele viva em estado de alerta constante, sempre temendo que qualquer coisa possa desencadear uma doença fatal.

O menino cresceu em um ambiente dominado por essa figura materna, que era sua única referência emocional e familiar. A ausência de um pai, ou de qualquer outra figura masculina significativa em sua vida, fez com que Eddie desenvolvesse uma relação extremamente dependente com a mãe. Sonia, por sua vez, usava o medo e a culpa para mantê-lo próximo, criando um ciclo de dependência emocional no qual Eddie se sentia seguro apenas sob essa proteção. Esse ambiente, embora opressivo, era o único que Eddie conhecia, e, de certa forma, ele se acostumou a ele.

A doença respiratória de Eddie é um dos elementos centrais na construção de sua personalidade e um dos principais motivos de sua vulnerabilidade. Ele carrega consigo uma bombinha de asma, que se torna quase uma extensão de seu corpo, e a usa com frequência, a maior parte das vezes mais por ansiedade do que por necessidade real. A asma é tanto uma condição física quanto um símbolo de sua vulnerabilidade, reforçando sua imagem de garoto frágil e alvo fácil para o bullying. Na escola, Eddie é frequentemente ridicularizado por seus colegas, que o chamam de "doentinho" e zombam de sua dependência da bombinha. Esse bullying só aumenta sua insegurança e o faz se sentir ainda mais isolado e diferente dos outros.

Por conta de sua hipocondria, ele tem receio em contrair qualquer doença, em especial a hanseníase (tratada na obra original por lepra), e isso é explorado por Pennywise quando o menino o encontra. Esse temor é justificado por uma experiência vivida durante a infância, quando sua mãe o levou a acreditar que ele poderia contrair a doença ao se aproximar de pessoas infectadas.

Nessa época acreditava-se que a hanseníase poderia ser transmitida pelo simples toque, o que gerava estigma e exclusão social dos pacientes. Entretanto, com os avanços da medicina, hoje sabe-se que a doença não se transmite pelo contato casual. Estudos comprovam que a infecção ocorre apenas por exposição prolongada e próxima às secreções respiratórias de uma pessoa não tratada.¹⁴

Sonia usa histórias assustadoras sobre pessoas com hanseníase para controlar Eddie, fazendo-o acreditar que o mundo está repleto de perigos invisíveis. Esse medo específico é um reflexo de como a paranoia de sua mãe o afeta profundamente, o que cria uma visão distorcida da realidade e alimenta suas fobias.

O medo da solidão e a responsabilidade de criar Eddie sozinha levam Sonia a um comportamento superprotetor e hipocondríaco. Ao projetar suas ansiedades no filho, ela não apenas o impede de desenvolver autonomia, mas também faz com que ele internalize seus temores, resultando em uma visão distorcida de si mesmo e do mundo.

O casamento de Eddie com Myra — que possui características físicas semelhantes às de sua mãe, Sonia (que tinha mais de 180 kg) — revela a profunda influência que a relação materna exerceu sobre sua psicologia. Mais do que uma coincidência, trata-se de uma repetição inconsciente do mesmo padrão de dependência e controle que ele vivenciou na infância. Ao escolher uma parceira que, como Sonia, é ao mesmo tempo cuidadora e controladora, Eddie perpetua o ciclo de insegurança que carrega consigo. A semelhança física é o símbolo dessa dinâmica psicológica, evidenciando que, embora tenha sobrevivido a Derry, ele ainda está preso às sombras de sua criação. Dessa forma, o casamento funciona como uma tentativa de se manter conectado ao único ambiente afetivo que lhe era familiar, ainda que traumático.

Mesmo com todas essas inseguranças, Eddie demonstra uma coragem notável ao longo da história, especialmente quando confrontado com *A Coisa*, e se torna herói

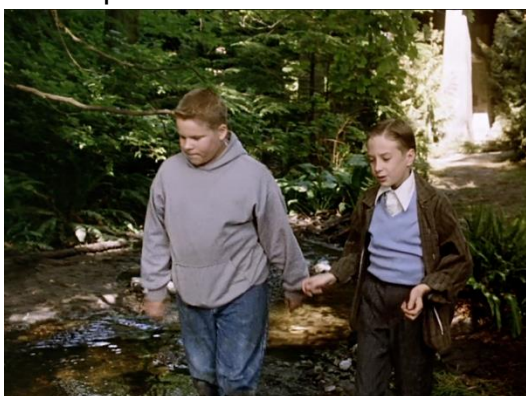
¹⁴ Sobre a hanseníase: <https://www.gov.br/saude/pt-br/assuntos/saude-de-a-a-z/h/hanseniose>

ao se sacrificar para salvar os amigos na fase adulta. Antes de morrer, Eddie tem um momento de clareza e coragem que define seu personagem. Apesar de ter sido alertado pelo farmacêutico de que sua bombinha era um placebo, que funciona em seu peito porque funciona em sua cabeça, ele só se dá conta disso no momento do confronto final contra Pennywise. Esse é um momento de libertação para Eddie, que finalmente entende que sua força sempre esteve dentro dele, não nos remédios ou nas superstições que o mantinham preso. Ele morre com um senso de realização, sabendo que enfrentou seus medos e protegeu o grupo de amigos.

Seu sacrifício é fundamental para a vitória e sobrevivência do grupo. Sua coragem e determinação em enfrentar o monstro, mesmo sabendo que poderia morrer, inspiram seus amigos a continuarem lutando. Além disso, sua morte serve como um catalisador para os amigos, unindo-os ainda mais e fortalecendo sua resolução de derrotar *A Coisa* de uma vez por todas. Eddie, que sempre se viu como o mais fraco e vulnerável do grupo, prova ser um dos mais corajosos, mostrando que a verdadeira força não está na ausência de medo, mas na capacidade de enfrentá-lo.

A adaptação de 1990 mantém as características de pequeno e franzino de Eddie (**Figura 53**), apresentadas na obra original. Porém percebemos algumas características importantes que foram modificadas, como a aparência física da mãe e a presença da esposa. Relatadas como extremamente gordas no livro, na adaptação de 1990, essa característica foi omitida: a mãe de Eddie não é gorda (**Figura 54**), o que diminui o impacto visual e simbólico dessa personagem.

Figura 53 – Eddie Kaspbrak com aparência franzina - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Figura 54 – Eddie e sua mãe na adaptação de 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Além disso Eddie não se casa na adaptação de 1990 e, quando adulto, continua morando com sua mãe quando recebe o chamado para voltar a Derry. No livro sua

mãe morre aos 64 anos e sua ausência o faz buscar uma relação com alguém com as mesmas características físicas e psicológicas, a fim de continuar o círculo de dependência emocional.

Uma vez, pouco antes de pedi-la em casamento, ele pegou uma foto que Myra dera para ele e colocou ao lado da foto da mãe, que morrera de ataque cardíaco aos 64 anos. Na época da morte, a mãe de Eddie passou do peso de 180kg; 184kg, para ser exato. Ela tinha se tornado uma coisa quase monstruosa: seu corpo não parecia mais do que peitos, bunda e barriga, com o rosto pastoso e perpetuamente consternado por cima. (KING, 2014, p. 88)

A mudança na narrativa da adaptação de 1990 é significativa porque modifica a construção emocional de Eddie Kaspbrak e, consequentemente, afeta a profundidade da crítica à superproteção e à dependência emocional, elementos fundamentais para entender sua jornada. No romance original, a morte da mãe e o casamento com Myra reforçam a ideia de um ciclo de dependência do qual Eddie não consegue se libertar. Na adaptação, porém, a ausência da morte da mãe e a sua presença na vida adulta enfraquecem essa crítica, fazendo com que sua jornada pareça menos complexa. O resultado é uma simplificação da trama e uma redução da profundidade psicológica do personagem, que perde grande parte de sua dimensão trágica e simbólica.

No filme de 2017, a primeira aparição da mãe de Eddie já estabelece de maneira clara e impactante as características que a definem no romance original de Stephen King. A cena começa com Eddie chegando em casa com os amigos, e a Sra. Kaspbrak é imediatamente apresentada como uma figura dominadora e opressiva. Ela está sentada em uma poltrona, e o plano de filmagem escolhido pelo diretor enfatiza sua aparência física: ela é gorda, assim como descrita no livro. A câmera a enquadra de baixo para cima (*contra-plongée*), destacando sua presença imponente e quase avassaladora, o que reforça visualmente a ideia de que ela exerce um controle absoluto sobre o filho (**Figura 55**). Essa escolha cinematográfica não apenas fideliza a descrição física do livro, mas também traduz simbolicamente influência emocional que ela representa na vida de Eddie.

Logo em sua primeira fala, a Sra. Kaspbrak demonstra o domínio sobre o menino de maneira constrangedora. Ela o chama de "meu garotinho" e exige que ele lhe dê um beijo antes de sair, mesmo na presença dos amigos. Esse momento é particularmente significativo, pois expõe publicamente a relação estabelecida entre mãe e filho, algo que no livro é descrito como uma forma de manipulação emocional. A cena captura com precisão a dinâmica de controle que a mãe exerce sobre Eddie,

utilizando o afeto como uma ferramenta para mantê-lo submisso e dependente. A reação de Eddie, visivelmente desconfortável, mas obediente, reflete a internalização dessa relação opressiva, que o impede de se rebelar ou questionar o comportamento da mãe.

Figura 55 – Aparência da Sra. Kaspbrak, mãe de Eddie - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Apesar de não parecer tão pequeno e magro (**Figura 56**), como na adaptação de 1990, aqui o menino tem uma aparência menos vulnerável apesar de ser mais baixo do que os colegas. Ainda assim a construção do personagem na direção e interpretação do ator nos conduz à compreensão de sua personalidade apresentada no livro. Sua insegurança na fala e sua dependência da bombinha para asma nos deixam clara sua fragilidade e insegurança.

Figura 56 – Aparência de Eddie próximo dos amigos - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Na adaptação de 2019 (*It: capítulo dois*), a fase adulta de Eddie Kaspbrak é apresentada com uma mistura de crescimento pessoal e resquícios da dependência

emocional que marcou sua infância. Eddie, agora interpretado por James Ransone, é mostrado como um homem mais assertivo e confiante em comparação com sua versão infantil, mas ainda carrega as cicatrizes emocionais da relação em que era oprimido pela mãe. Essa dualidade fica evidente em uma cena crucial, onde ele conversa ao telefone com sua esposa, Myra.

Myra, assim como no livro, é retratada como uma figura que ecoa as características físicas (**Figura 57**) e psicológicas da mãe de Eddie. No filme, embora sua aparência não seja tão enfatizada quanto no romance, a dinâmica de controle emocional é mantida. Durante a ligação, Myra demonstra seu lado dominador, tentando pressionar Eddie a voltar para casa, pois as ruas ficavam escorregadias e perigosas para dirigir após a chuva.

Figura 57 – Aparência da esposa de Eddie, Myra Kaspbrack - 2019



Fonte: DVD *It*: capítulo dois

Nessa adaptação, Eddie é proprietário de uma empresa de transporte de luxo, onde ele dirige limusines. A esposa usa um tom manipulador, questiona suas escolhas e tenta fazê-lo se sentir culpado, o que revela como ela, assim como a Sra. Kaspbrack, exerce grande controle emocional sobre ele.

No entanto, o momento mais significativo da cena ocorre quando Eddie, ao desligar o telefone, comete um lapso revelador: ele se despede de Myra com um "beijo para mamãe", confundindo-a com Sonia. Esse deslize não é casual; ele expõe a profunda internalização da figura materna na psique de Eddie, mesmo após anos de distância. A confusão entre Myra e a mãe reforça a ideia de que Eddie, apesar de aparentar mais força e independência, ainda está preso em um ciclo de dependência emocional, onde as figuras dominadoras de sua vida se misturam e se confundem.

Apesar disso, a cena também mostra um lado mais forte de Eddie. Ele resiste à pressão de Myra e mantém-se firme em sua decisão de continuar trabalhando. Segundo Eddie, após 3 horas do término da chuva, as ruas já estariam secas. Isso demonstra um crescimento em relação à sua versão infantil, que era constantemente subjugada pela mãe. Tal firmeza, no entanto, não apaga completamente a sombra da figura materna e da matrimonial em sua vida. A cena é uma representação poderosa da luta interna dele entre a busca por autonomia e a herança emocional de suas relações opressoras.

A superproteção da mãe de Eddie e sua asma podem ser conectadas à exploração de dinâmicas familiares disfuncionais e ansiedade retratadas nesse estudo. O medo que Eddie tem doenças e sua dependência materna, retratados no livro e nas adaptações, ressoam com a discussão sobre como traumas infantis são utilizados no horror contemporâneo para gerar respostas emocionais intensas. A simplificação da relação de Eddie na minissérie de 1990, contrastada com a representação mais impactante da mãe nas adaptações de 2017 e 2019 ilustram a mudança nas abordagens narrativas ao longo do tempo.

A hipocondria de Eddie, cultivada pela mãe superprotetora, personifica o medo do corpo vulnerável — uma fobia que Pennywise materializa na figura do homem com lepra (**Figura 58 e Figura 59**).

A pele da testa dele estava aberta. O osso branco, coberto por uma membrana de muco amarelo, estava visível como a lente de um holofote turvo. O nariz era uma ponte de cartilagem acima de dois vãos vermelhos. Um olho era azul e alegre. O outro buraco estava preenchido por uma massa de tecido esponjoso preto-amarronzado. O lábio inferior do leproso era frouxo como um pedaço de fígado. Ele não tinha lábio superior nenhum; os dentes apareciam como um sorriso de desprezo. (...) O leproso parecia estar usando os restos maltrapilhos de um terno prateado estranho. Coisas rastejavam nas mechas de cabelo castanho. (King, 2014, p. 273)

Figura 58 – Câmera subjetiva do menino ao avistar o monstro - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Figura 59 – Plano aberto do monstro de Eddie Kaspbrak - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Essa relação direta entre trauma interno e monstro externo exemplifica o *unheimlich* freudiano, onde o cotidiano (remédios, cuidados maternos) torna-se fonte de horror. A narrativa de 2017 aponta várias possibilidades de gatilhos emocionais relacionados ao subconsciente de Eddie utilizando a sugestão de interpretação a cada ponto abordado contando com o repertório de uma geração de espectadores que possa ter maior conhecimento a respeito sobre o tema. Com base na possibilidade de maior consciência sobre as essas questões reconhecidas pelo público, o medo sentido ao assistir à narrativa pode se modificar a partir da imersão emocional e do reconhecimento das fobias apontadas na história.

2.4 STANLEY URIS, O JUDEU ENTRE A RAZÃO E O SOBRENATURAL

A trajetória do personagem Stanley Uris é marcada por uma complexa mistura de racionalidade, fragilidade emocional e uma profunda conexão com a identidade judaica. Fisicamente, Stanley é descrito como um garoto magro e de estatura média, com traços que refletem essa herança judaica, incluindo um nariz proeminente que se torna uma característica marcante em sua aparência. Sua infância foi marcada por problemas de saúde frequentes, o que o atrasou na escola e contribuiu para uma sensação de vulnerabilidade que o acompanha ao longo da vida. Apesar de sua fragilidade física, Stanley é retratado como um garoto bem-vestido e organizado, refletindo o status socioeconômico de sua família e seu próprio desejo por ordem e estrutura.

Era Stanley Uris. Como sempre, ele parecia pequeno, magro e sobrenaturalmente arrumado, arrumado demais para um garoto que tinha acabado de fazer 11 anos. De camisa branca enfiada para dentro da calça jeans novinha, o cabelo penteado, as pontas dos Keds de cano alto brilhando,

ele parecia ser o menor adulto do mundo. Mas então ele sorriu, e a ilusão desapareceu. (King, 2014, p. 357)

O menino cresce em uma família predominantemente judaica, e sua fé é uma parte importante de sua identidade. No entanto, sua religiosidade não se estende à crença no sobrenatural do não divino. Ele é profundamente cético em relação a qualquer coisa que desafie a lógica e a razão, e essa descrença é uma característica central de sua personalidade. Stanley se sente ofendido e desconfortável quando os outros membros do Clube dos Perdedores falam sobre fantasmas, monstros ou eventos inexplicáveis. Para ele, essas ideias são irracionais e até mesmo insultuosas, e ele tenta constantemente racionalizar os eventos estranhos que ocorrem em Derry. Esse ceticismo, no entanto, é posto à prova quando ele é confrontado com a realidade sombria da cidade onde vive.

Apesar de sua racionalidade, Stanley é emocionalmente frágil. No livro, sua infância marcada por doenças frequentes e isso o deixou com uma sensação de vulnerabilidade e medo de perder o controle. Ele é descrito como alguém que precisa de ordem e estrutura em sua vida, e o caos representado por Pennywise o aterroriza profundamente. Esse medo é agravado por sua incapacidade de aceitar o inexplicável, o que o leva a um conflito interno constante.

Stanley é um garoto metódico e observador, características que se refletem em seu hobby favorito: a observação de pássaros. Ele compartilha esse interesse com seu pai, que lhe dá um binóculo de presente. Passar horas observando pássaros serve como uma forma de escape e conexão com a natureza, além de reforçar sua personalidade analítica e organizada.

Na vida adulta, em 1985, Stanley parece ter superado os traumas de sua infância. Ele se torna um contador bem-sucedido, se casa com uma mulher chamada Patty e juntos constroem uma vida estável e organizada. No entanto, quando Mike Hanlon liga para os membros do Clube dos Perdedores para avisar que Pennywise voltou, Stanley entra em pânico. Ele não consegue lidar com a ideia de enfrentar o monstro novamente e, em um ato de desespero, comete suicídio. Sua morte é um dos momentos mais sombrios do livro e demonstra o poder duradouro do trauma e do medo que Pennywise representa. O suicídio de Stanley também serve como um catalisador para os outros membros do grupo, que percebem que não podem mais fugir de seus passados.

Na adaptação de 1990, Stanley Uris passa por uma transformação física significativa em relação à sua descrição no livro original, especialmente no que diz respeito à sua aparência e à representação de sua identidade judaica. Na infância é interpretado pelo ator Ben Heller, que difere bastante da descrição do livro. Enquanto no romance Stanley é descrito como um garoto judeu com um nariz proeminente, na adaptação de 1990 ele não apresenta traços físicos que remetam explicitamente à sua herança judaica (**Figura 60**). Seu nariz não é avantajado como no livro, e sua aparência geral é mais genérica, sem elementos que chamem atenção para sua etnia ou religião. Essa escolha visual pode ser interpretada como uma simplificação ou uma decisão artística para tornar o personagem mais universal, mas acaba diluindo parte da complexidade de sua identidade cultural presente na obra original.

Figura 60 – Ben Heller interpreta de Stanley Uris - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Já na fase adulta (1990), Stanley é interpretado por Richard Masur, e aqui há uma tentativa de aproximar sua aparência da descrição do livro. O adulto Stanley na adaptação de 1990 tem um nariz mais proeminente e usa um grande bigode, características que remetem à imagem do personagem no romance (**Figura 61**). Essa mudança física entre a infância e a vida adulta é interessante, pois sugere uma tentativa de alinhar o personagem à descrição original de Stephen King, ainda que de forma tardia. O bigode, em particular, torna o adulto Stanley visualmente distinto e mais alinhado com a ideia de um homem judeu, embora essa representação ainda seja mais sutil do que no livro.

Essa omissão pode ser vista como uma perda de profundidade na caracterização de Stanley, já que sua identidade no livro serve como um contraponto interessante ao horror sobrenatural que ele enfrenta.

Há, ainda, um momento na adaptação em que percebemos uma menção ao hobby de infância do personagem: a cena em que a câmera mostra duas estatuetas de pássaros na mesa da sala de sua casa (**Figura 62**). Essa breve imagem é a única menção visual ao seu passatempo de infância, que no livro é um elemento central de sua personalidade e de sua relação com o pai. As estatuetas servem como um pequeno, mas significativo, lembrete de que Stanley, em algum momento, teve uma vida além do trauma causado por Pennywise. Apesar de ser uma referência discreta, esse plano adiciona uma camada de profundidade ao personagem e antecede à que ele caminha para o banheiro e se mata com cortes nos pulsos dentro da banheira.

Figura 61 – Stanley Uris adulto na versão - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Figura 62 – Plano detalhe das estatuetas de pássaros sob a mesa - 2019



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Já na adaptação de 2017, o menino é retratado de uma maneira que busca proximidade com o livro original de Stephen King juntamente às necessidades narrativas e visuais de um filme moderno. Diferente da adaptação de 1990, que diluiu muitos aspectos de sua identidade religiosa, a versão mais nova faz questão de destacar essa característica, principalmente por meio do uso do quipá (**Figura 63**), o solidéu judaico, que Stanley veste na primeira cena em que ele aparece.

Figura 63 – Stanley Uris usando quipá na escola - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Esse detalhe visual é fundamental para estabelecer sua conexão com a cultura e a religião judaica, algo que é central para sua personalidade no livro. No entanto, ao contrário da descrição do romance, o Stanley de 2017 não tem um nariz proeminente, o que poderia reforçar ainda mais sua identidade. A escolha de não enfatizar essa característica física pode ser vista como uma tentativa de evitar estereótipos (**Figura 64**)

Figura 64 – Stanley Uris junto aos amigos saindo do colégio - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Fisicamente, o Stanley de 2017, interpretado por Wyatt Oleff, é um garoto magro e de estatura média, com uma aparência que reflete sua personalidade organizada e metódica. Suas roupas são limpas, bem cuidadas e discretas, o que combina com a descrição do livro de um garoto que valoriza a ordem e a estrutura. O jeito de Stanley se movimentar também reflete sua personalidade: ele é mais contido e calculado em seus gestos, o que contrasta com a energia caótica de alguns dos outros membros do Clube dos Perdedores.

As características que remetem à sua religião são reforçadas logo no início do filme, na sinagoga, onde ele tenta ler o Torá sob a supervisão de seu pai, que é retratado como um rabino. Enquanto Stanley tenta concentrar-se na leitura, ele é interrompido pelo pai, que está em um nível superior da sinagoga, observando-o de cima (**Figura 65**). O pai, com um tom de voz severo e desapontado, repreende Stanley, afirmando que ele é uma "vergonha" e que não estuda o suficiente.

Figura 65 – Stanley estudando na sinagoga com seu pai ao fundo - 2017



Fonte: DVD *It's a Wonderful Life*

Essa interação revela a pressão que Stanley sofre para atender às expectativas religiosas e culturais de sua família, especialmente as de um pai que é uma figura de autoridade dentro da comunidade judaica. A cena também sugere que Stanley, apesar de sua dedicação aparente, luta para se encaixar no papel que lhe foi designado, o que pode ser visto como uma metáfora para seu conflito interno entre a fé e o ceticismo, uma característica central de sua personalidade no livro.

Apesar dessas qualidades, a adaptação de 2019 também comete algumas omissões em relação ao livro. Em uma cena significativa do filme, o personagem

Stanley Uris interage com sua esposa, Patty, enquanto monta um quebra-cabeça (Figura 66) em que a imagem retrata aves em voo.

Figura 66 – Stanley, em contra-plongée, montando o quebra-cabeças - 2019



Fonte: DVD *It*: capítulo dois

Esse detalhe visual opera como um *easter egg*¹⁵ narrativo, remetendo à sua caracterização no romance original de Stephen King e na adaptação cinematográfica anterior (2017), nas quais Stanley, durante a infância, compartilhava com o pai o hobby de observação de pássaros (*birdwatching*). A escolha da atividade — um quebra-cabeça de aves (Figura 67) — não apenas reforça a continuidade da memória afetiva do personagem, mas também estabelece uma ponte subliminar entre sua infância e sua vida adulta, antes do reencontro com os outros membros do Clube dos Perdedores.

Figura 67 – Quebra-cabeças de aves, montado por Stanley - 2019



Fonte: DVD *It*: capítulo dois

¹⁵ Termo dado a mensagens escondidas em filmes, jogos e plataformas digitais e faz referências à tradição de caçar ovos de páscoa. <https://www.techtudo.com.br/guia/2024/03/easter-egg-o-que-e-significado-e-exemplos-em-filmes-e-jogos-edjogos.ghtml>

Essa falta de desenvolvimento dessa característica do personagem diminui um pouco a sua profundidade emocional, já que no livro essa relação era fundamental para entender sua personalidade e suas motivações. Além disso, o filme não explora tanto o impacto emocional que o ceticismo de Stanley tem sobre ele (que acaba o levando ao suicídio), especialmente quando ele é forçado a confrontar a realidade de Pennywise. No livro, essa luta interna é um dos aspectos mais fascinantes deste personagem, mas no filme ela é um pouco negligenciada.

O ceticismo de Stanley e sua identidade judaica, mais presente no livro, podem ser relacionados à discussão sobre a representação de diferentes identidades e a exploração de medos específicos no horror contemporâneo. Seu hobby de observar pássaros, quase ausente nas adaptações, poderia ser interpretado como um refúgio de suas ansiedades, um elemento que o horror psicológico frequentemente utiliza como destaque. A maneira como a adaptação de 2017 tenta equilibrar a proximidade do livro, junto com as necessidades narrativas modernas, reflete a tensão entre adaptação e reinterpretação apresentadas nesse estudo. O destino trágico de Stanley, sugerido nas duas adaptações, pode ser visto como uma consequência da incapacidade de lidar com seus traumas, um tema central e característico no horror psicológico contemporâneo.

2.5 BEVERLY MARSH, A ÚNICA DO CLUBE

Beverly entra para o Clube dos Perdedores aos 10 anos, quando conhece os meninos com os quais se identifica. Ela se torna amiga e parceira da turma e vive as aventuras relatadas na história de King

No romance é descrita como uma garota ruiva de cabelos longos e encaracolados, com olhos verdes que refletem tanto sua beleza quanto sua determinação. Apesar de sua aparência delicada, ela é uma das figuras mais corajosas do grupo, muitas vezes assumindo riscos para proteger seus amigos. Essas características físicas não são apenas detalhes superficiais, mas elementos que contribuem para sua identidade como personagem e para a forma como ela é percebida pelos outros membros do Clube dos Perdedores. Seu cabelo ruivo, em particular, é frequentemente mencionado como um símbolo de sua singularidade e força, destacando-a em meio aos demais.

No entanto, sua vida em casa é uma batalha constante contra o abuso de seu pai, Alvin Marsh, um homem violento e controlador que projeta suas frustrações e

inseguranças sobre a filha. A mãe de Beverly, Elsa Marsh, é uma figura passiva e submissa, incapaz de proteger a filha do ambiente tóxico em que vivem.

Ben se virou e seu rosto ficou ainda mais quente. Era Beverly Marsh, com o cabelo ruivo como uma nuvem deslumbrante ao redor da cabeça e sobre os ombros, os olhos de um adorável verde-acinzentado. O suéter dela, puxado até os cotovelos, estava puído no pescoço e era quase tão largo quanto o moletom de Ben. (King, 2014, p.154)

Seu pai trabalha como zelador em um hospital e sua mãe em um restaurante, o que lhe proporciona uma vida humilde em um pequeno apartamento no subúrbio de Derry.

Sua história é marcada por uma infância difícil, repleta de abusos domésticos de seu pai e desafios emocionais, mas também por sua força e determinação em continuar existindo.

A puberdade de Beverly é um tema sutil, mas crucial em sua narrativa. À medida que ela começa a se desenvolver fisicamente, o abuso de seu pai se intensifica, o que reflete uma obsessão doentia e uma tentativa de tirar sua autonomia. Essa transição para a adolescência também a coloca em um papel central dentro do Clube dos Perdedores, onde sua beleza e personalidade forte atraem a atenção de Ben Hanscom, que se apaixona por ela, e de Bill Denbrough, com quem ela compartilha uma conexão profunda.

Beverly é uma menina que personifica a luta contra o abuso e a busca por liberdade. Sua jornada é uma mistura de dor e superação, e sua coragem diante do medo a torna uma figura inspiradora. Quando adulta, Beverly se torna uma designer de moda bem-sucedida, mas as cicatrizes de sua infância a perseguem, especialmente em seu casamento abusivo com Tom Rogan. No entanto, ela eventualmente encontra a força para confrontar seu passado e retornar a Derry, onde enfrenta Pennywise mais uma vez ao lado de seus amigos de infância.

Apesar de King apresentar claramente as características físicas da menina no livro, na adaptação para a televisão de *It* (1990). A escolha da atriz Emily Perkins para interpretar Beverly Marsh divergiu significativamente da descrição original do livro. Emily Perkins, que era loira (**Figura 68**), não correspondia à imagem de Beverly como uma garota ruiva de olhos verdes. Essa decisão de casting gerou discussões entre os fãs da obra de Stephen King, já que a aparência física de Beverly é um aspecto importante de sua caracterização no livro.

Figura 68 – Emily Perkins como Beverly - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

A decisão de escolher uma atriz loira para interpretar Beverly Marsh na adaptação de 1990 pode ser atribuída a várias razões práticas e criativas. As adaptações cinematográficas frequentemente tomam liberdades artísticas em relação ao material original, seja por questões de disponibilidade de elenco, orçamento ou visão do diretor. Além disso, na época, pode ter havido uma preferência por uma atriz que se encaixasse em um determinado "padrão" estético, mesmo que isso significasse desviar da descrição do livro. Essa escolha não diminuiu a força da personagem, já que a narrativa audiovisual pode explorar outras formas para ilustrar essas características e a atriz conseguiu capturar a essência da obra original.

No filme de 2017, a direção de casting fez uma escolha consciente para seguir a descrição do livro, selecionando Sophia Lillis, uma atriz que não apenas possuía o cabelo ruivo (**Figura 69**), mas também conseguiu transmitir a complexidade emocional de Beverly na atuação. Além disso, a versão apresenta força e atitude maior da atriz, que é representada em tempos de empoderamento feminino, e isso é retratado no desenvolvimento da personagem durante o filme.

Figura 69 – Sophia Lillis como Beverly - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Pennywise materializa o abuso sofrido por Beverly — tanto na infância (pelo pai, Alvin Marsh) quanto na vida adulta (pelo marido, Tom Rogan) — por meio de metáforas viscerais de violência doméstica, como sangue e confinamento. Essa representação conecta-se a temas como sofrimento e isolamento, comuns no horror contemporâneo. A repetição do ciclo de violência ao longo de sua trajetória sugere uma internalização do trauma infantil, reforçando que sua experiência adulta é uma extensão dos padrões abusivos estabelecidos em sua infância.

O livro apresenta uma descrição clara sobre o tratamento que a personagem recebia pelo pai, com seguidas cenas de violência por ocorrências banais do cotidiano, além de trechos que demonstram também uma possível violência sexual.

A porta do banheiro estava aberta. Ali estava seu pai, um homem grande que agora estava perdendo o cabelo ruivo que tinha passado para Beverly. Ele ainda estava de calça e camisa cinza (ele era zelador no Derry Home Hospital) e estava olhando com rigidez para Beverly. Ele não bebia, ele não fumava, ele não ia atrás de mulheres. *Tenho todas as mulheres de que preciso em casa*, dizia ele de vez em quando, e quando dizia isso, um sorriso peculiar e dissimulado se abria em seu rosto. (King, 2014, p. 135)

Nas adaptações cinematográficas, a violência doméstica sofrida por Beverly não é explicitamente detalhada, mas é sugerida por meio de entrelinhas e elementos simbólicos. Uma das principais formas de representação dessa violência se dá através da recorrência de cenas envolvendo sangue (**Figura 70**) que funcionam como metáfora visual para seu sofrimento acumulado. O sangue, em sua narrativa, assume múltiplos significados: além de remeter ao horror sobrenatural¹⁶, ele também evoca questões ligadas ao corpo feminino, como a puberdade e a menstruação, associando sua fobia ao despertar de sua sexualidade à vulnerabilidade imposta pela violência de gênero.

Ao mesmo tempo, o excesso de sangue nas cenas em que Beverly aparece — como no banheiro inundado na adaptação de 2017 (**Figura 71**) ou nas visões de seu futuro ensanguentado no filme de 2019 (**Figura 72**) — pode ser interpretado como uma externalização de suas dores físicas e emocionais, tanto as decorrentes da violência doméstica, quanto as relacionadas ao trauma coletivo do grupo. Dessa forma, o sangue opera como um signo polissêmico, conectando seu passado e presente, o real e o sobrenatural, bem como seu sofrimento individual e a dimensão coletiva do medo.

¹⁶ Como no banheiro de sua escola infantil, onde Pennywise manipula seu medo.

Figura 70 – Primeiro contato de Beverly com Pennywise - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Figura 71 – Primeiro Contato de Beverly com Pennywise - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Figura 72 – Beverly, adulta, no confronto final com Pennywise - 2019



Fonte: DVD *It: capítulo dois*

O romance original apresenta muitos detalhes sobre todos os abusos (físicos e psicológicos) sofridos pela personagem, em alguns pontos sexualizando o corpo feminino nas descrições propostas por Stephen King. Apesar disso, as adaptações utilizam uma representação indireta dessa exploração da personagem, porém visualmente impactantes, que permitem a compreensão e interpretação do observador sem reproduzir cenas explícitas de agressão, mantendo-a como uma presença constante, ainda que em forma de subtexto, em sua jornada. Assim, a personagem incorpora não apenas o terror sobrenatural, mas também as cicatrizes deixadas pela violência estrutural contra mulheres, tanto na infância quanto na vida adulta.

O filme de 2017, ao intensificar essas cenas com cores saturadas e closes claustrofóbicos, vincula-se à discussão sobre a representação explícita de traumas sociais no horror contemporâneo. A representação de Beverly como uma personagem forte e resiliente na adaptação de 2017 pode ser vista como um reflexo das mudanças culturais e da maior representatividade feminina no cinema atual. A forma como seus traumas são explorados por Pennywise, para manifestar seus medos, ilustra a hipótese de que o horror contemporâneo se apropria de fobias internas para identificação e intensificação da sensação de medo. A maior atitude e força da personagem na adaptação mais recente também podem ser ligadas à evolução da representação de questões emocionais e de gênero discutidas ao longo desse estudo.

A trajetória de Beverly Marsh tanto no romance quanto em suas adaptações cinematográficas, consolida-se como uma narrativa profundamente ligada à violência de gênero, materializada simbolicamente através da imagem recorrente do sangue. Seu arco narrativo, que atravessa a infância e a vida adulta, demonstra a perpetuação de ciclos de abuso, nos quais a violência doméstica — inicialmente sofrida nas mãos do pai e posteriormente reproduzida pelo marido — estrutura sua experiência como personagem. O sangue, enquanto elemento visual e metafórico, funciona como um eixo central nessa representação, conectando seu sofrimento físico, seu despertar sexual feminino e seu trauma psicológico e é utilizado por Pennywise como fobia de suas próprias vivências.

No cinema, a violência contra Beverly é frequentemente sugerida em vez de explicitada, seguindo uma tendência do horror contemporâneo de explorar o terror psicológico e simbólico em detrimento de representações literais. As cenas de sangue excessivo — como a inundação do banheiro na infância ou as visões premonitórias

de seu futuro ensanguentado — atuam como metonímias de sua dor, reforçando a ideia de que seu corpo e sua psique são territórios marcados pela violência masculina. Essa abordagem permite que o filme aborde temas sensíveis sem recorrer a imagens gráficas de agressão, mas ainda assim mantenha o impacto emocional e alegórico.

Além disso, a representação da personagem insere-se em uma tradição do horror que utiliza o medo feminino como catalisador narrativo. Seu sangue não é apenas um fluido de terror sobrenatural, mas também um signo de sua vulnerabilidade social e de suas lutas invisibilizadas. Ao associar sua fobia ao vermelho — cor que remete tanto à menstruação quanto à violência física —, a narrativa reforça a dupla carga do horror em sua vida: o proveniente do sobrenatural (Pennywise) e o oriundo do real (a violência patriarcal).

Dessa forma, Beverly representa não apenas uma vítima do monstro externo, mas também das estruturas opressivas que moldam sua existência. Sua história exemplifica como o gênero do horror pode ser instrumentalizado para discutir questões sociais complexas, utilizando elementos fantásticos como espelhos de traumas reais. O sangue, em sua narrativa, deixa de ser apenas um recurso de susto e torna-se uma linguagem visual sobre resistência, dor e, finalmente, sobrevivência.

2.6 BENJAMIN HANSCOM, O GORDINHO INTELIGENTE

Ben é um personagem complexo, cujos atributos físicos e história familiar desempenham um papel significativo na formação de sua personalidade e experiências.

A morte de seu pai deixou a família em dívida, forçando sua mãe a trabalhar longas horas em uma fábrica em Newport para conseguir manter em dia as contas da casa. Isso fez com que Ben passasse a maior parte do tempo sozinho, o transformando em uma criança solitária, introspectiva e insegura.

Arlene Hanscom, que ficou viúva aos 32 anos, foi uma mãe amorosa apesar de durona. Mantinha a postura pois a responsabilidade de criar sozinha o filho pequeno lhe recaía sobre a costas.

Ela podia ser rigorosa, sua mãe. Podia ser mandona. Ela nunca o chamava de “gordo”, chamava de “grande” (às vezes ampliado para “grande para a idade”), e quando havia sobras do jantar, ela costumava levar para ele enquanto ele assistia TV ou fazia o dever de casa, e ele comia, apesar de uma parte obscura dele se odiar por fazer isso (mas nunca a mãe por colocar a comida à sua frente — Ben Hanscom não teria ousado odiar a mãe; (King, 2014, p. 165)

O local preferido de Ben é a biblioteca da cidade e sua presença constante é impulsionada por uma combinação de fatores que decorrem de sua natureza solitária e difícil situação familiar. Lá ele se encontra protegido das duras realidades de sua vida, incluindo o bullying que ele sofre devido ao seu peso e a falta de atenção que ele recebe em casa. Além disso, o lugar reflete sua curiosidade intelectual e sua sede de conhecimento. A biblioteca fornece a ele acesso a um vasto mundo de informações e histórias, permitindo que ele explore diferentes realidades e expanda sua compreensão das coisas.

O primeiro encontro de Ben Hanscom com o Clube dos Perdedores ocorre em um momento de vulnerabilidade: logo após escapar de uma surra da gangue de Henry Bowers, ele se refugia, machucado e ensanguentado, em uma ravina nos Barrens. Era típico de Ben, um garoto romântico e solitário que passava dias das férias escrevendo cartas e poemas para sua paixão secreta, Beverly Marsh, buscar refúgio em seu mundo interior. É nesse estado que ele ouve Bill e Eddie e se aproxima movido por um interesse comum. A desconfiança inicial dá lugar rapidamente à cumplicidade de vítimas do mesmo algoz e ao entusiasmo com o projeto da barragem, para o qual o conhecimento de Ben em construção se mostrou fundamental, dando início à sua primeira e verdadeira amizade.

Em sua obra, Stephen King descreve um garoto claramente obeso, que sofre bullying por conta do excesso de peso e usa moletons largos. Ele tem apenas quatro modelos: um marrom largo, um verde largo e dois azuis largos. Sua vestimenta foi uma das únicas coisas que ele conseguiu impor como vontade à sua mãe.

Na adaptação de 1990, interpretado por Brandon Crane, Ben veste roupas comuns à época como calças jeans e moletons. Sua aparência o destaca das outras crianças pois ele é visivelmente maior que os outros (**Figura 73**). Nessa versão o menino consegue escapar antes de ter sua barriga cortada pelo canivete no ataque feito pela gangue do Henry.

Em 2017 o jovem ator Jeremy Ray Taylor dá vida a Ben Hanscom. Ben é retratado como um garoto rechonchudo, com rosto arredondado e cabelos castanho-claros. (**Figura 74**). O figurino de Ben reforça essa imagem de fragilidade: ele usa roupas largas e desajeitadas, como se estivesse se escondendo dentro delas. As características da adaptação contribuem para a construção da personagem, evidenciando sua inocência e o sofrimento que enfrenta por ser diferente.

Figura 73 – Brandon Crane como Ben Hanscom - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Figura 74 – Jeremy Ray Taylor como Ben Hanscom - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

No romance e em suas adaptações, o personagem é retratado como uma criança solitária e emocionalmente negligenciada, que busca refúgio nos livros e na biblioteca — um santuário contra seus perseguidores. Sua caracterização vai além do isolamento social, agravado pelo bullying por seu peso, e revela uma carência afetiva profunda, decorrente da prolongada ausência materna. Essa solidão crônica torna-se o terreno fértil para a manifestação de seus medos mais profundos, materializados na figura de Pennywise, o palhaço sobrenatural que se alimenta do terror infantil.

Um dos momentos mais significativos ocorre na biblioteca de Derry, onde Ben, em um de seus refúgios habituais, tem seu primeiro encontro traumático com

Pennywise. Enquanto ele observa fotos de um livro, uma voz ao fundo chama sua atenção, convidando o menino a segui-la pelos corredores mais vazios.

Ben se afastou lentamente, com o coração disparado no peito. Sim, estava suando; ele conseguia sentir o suor escorrendo pela testa, pelas axilas, molhando os pelos do peito. Ele ergueu o olhar e viu Pennywise, o Palhaço, de pé no alto da escada da esquerda, olhando para ele. Seu rosto estava pintado de branco. A boca sangrava batom em um sorriso assassino. Havia buracos vazios onde os olhos deviam estar. Ele estava segurando balões em uma das mãos e um livro na outra. (King, 2014, p. 470)

O palhaço aparece inicialmente como uma figura enganosamente lúdica, mas rapidamente revela sua natureza aterrorizante, sussurrando ameaças e perseguindo-o entre as estantes. Essa cena é particularmente reveladora da psicologia do personagem: a biblioteca, que deveria ser um espaço de segurança e conhecimento — uma extensão simbólica do mundo intelectual que Ben valoriza —, transforma-se no palco de seu pavor. A escolha desse local para o ataque de Pennywise não é aleatória; ela reflete a invasão do único ambiente onde Ben encontrava certa estabilidade, reforçando a ideia de que não há refúgio seguro para sua vulnerabilidade.

A minissérie de 1990 realiza uma significativa alteração na caracterização de Ben Hanscom ao omitir completamente sua relação com a biblioteca de Derry — elemento central no romance de Stephen King para a construção de sua fragilidade emocional e solidão estrutural. Enquanto no livro, a cena na biblioteca serve como um momento crucial para explorar os medos internos de Ben e sua vulnerabilidade psicológica, a adaptação opta por condensar sua exposição ao terror, direcionando a narrativa quase imediatamente para o ataque físico perpetrado pelos valentões da cidade, liderados por Henry Bowers. Nessa cena, Ben é perseguido, derrubado e tem sua barriga cortada com um canivete (apesar de não ser explícita), marcando-o física e simbolicamente. A ausência da cena da biblioteca — onde Pennywise manifesta-se como uma ameaça sobrenatural que dialoga diretamente com o abandono sentido por Ben — faz com que sua vulnerabilidade seja representada quase exclusivamente por meio da agressão física, perdendo-se a dimensão psicológica e simbólica presente na obra original.

Além disso, a omissão da biblioteca como espaço de refúgio e, posteriormente, de terror, diminui a nuance da relação de Ben com o conhecimento e a solidão. No romance, ele frequenta a biblioteca não apenas para escapar dos valentões, mas também para preencher o vazio deixado pela ausência da mãe ao mergulhar nas

informações dos livros. A adaptação, ao ignorar esse aspecto, enfraquece a conexão entre seu isolamento social e sua dependência de ambientes que ofereçam uma falsa sensação de segurança. Em vez disso, a narrativa televisiva concentra-se no aspecto mais visceral do sofrimento infantil, optando por uma violência gráfica que, embora impactante, simplifica as camadas de medo que definem o personagem no texto de King.

Vale ressaltar que essa mudança pode ser atribuída às limitações de tempo e ao formato da minissérie, que precisava condensar eventos extensos em poucas horas de exibição. No entanto, a decisão de substituir o terror psicológico pela agressão física também reflete uma tendência das adaptações audiovisuais da época, que frequentemente privilegiavam cenas de ação e violência explícita em detrimento de *subtramas* baseadas em angústias internas.

Na adaptação cinematográfica de 2017, o primeiro encontro de Ben Hanscom com Pennywise na biblioteca é fielmente reconstruído a partir do romance original, cumprindo uma função narrativa essencial ao estabelecer a dinâmica de terror que permeia a história. Diferentemente da minissérie de 1990, que omitiu essa cena, o filme preserva a sequência em que Ben, imerso em seus estudos sobre a história de Derry, é confrontado pela aparição súbita do palhaço sobrenatural. Esse momento é estrutural, pois marca a primeira interação direta do personagem com a entidade maligna, antecede e intensifica a violência física que sofrerá posteriormente e vincula simbolicamente o medo do sobrenatural ao trauma do bullying.

Durante sua pesquisa na biblioteca, Ben depara-se com um livro de história que documenta um evento trágico ocorrido em Derry: uma explosão no Domingo de Páscoa, responsável pela morte de 88 crianças, das 102 presentes no local (**Figura 75**). A manchete, apresentada de forma explícita, é acompanhada por fotografias que registram os corpos carbonizados das vítimas. Ao virar a página, Ben se sente incomodado com essas imagens, desencadeia uma reação imediata de desconforto.

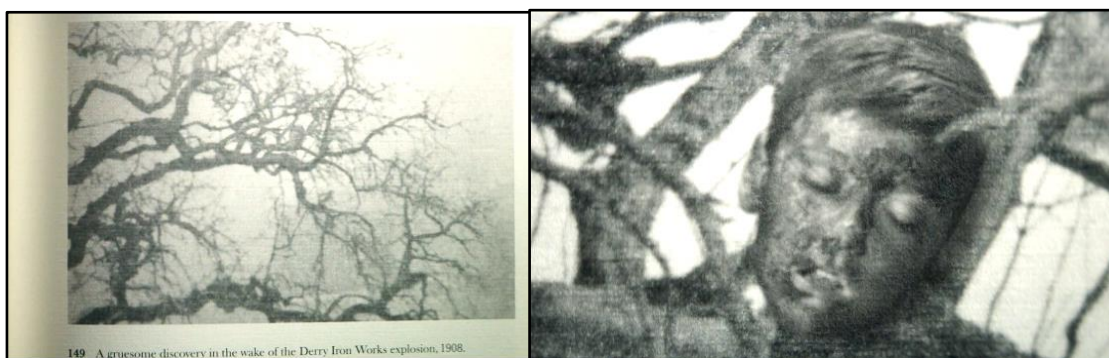
Em um movimento acelerado, o menino começa a passar as páginas do livro, na tentativa de evitar a visualização prolongada do conteúdo perturbador. É nesse momento que ocorre a intervenção sobrenatural: uma imagem que não consta originalmente no livro surge diante de seus olhos — a representação da cabeça decapitada de uma criança, pendurada em uma árvore. Essa inserção fantasmagórica não apenas interrompe a sequência narrativa do material histórico, mas também serve como um prenúncio da presença maligna que assombra a cidade (**Figura 76**).

Figura 75 – Manchete do livro de história que Ben observa - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Figura 76 – Detalhe do livro observado por Ben Hanscom - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Na sequência das cenas, o menino ouve risos de criança ecoando ao fundo da biblioteca juntamente com uma música de som frágil e delicado, comum em pequenas caixinhas de música, o que cria um contraste com o ambiente silencioso da biblioteca. Ao buscar a origem dos sons, o personagem avista um balão vermelho suspenso no ar, que se movimenta de forma autônoma em direção aos corredores menos frequentados do local. O objeto vermelho, destacando-se visualmente contra o ambiente neutro da biblioteca, atua como um estímulo visual cuidadosamente posicionado. Esse movimento independente provoca no personagem uma dupla reação: inicialmente uma curiosidade natural, seguida pelo impulso de seguir o objeto em deslocamento (**Figura 77**). A cena é construída com um suspense crescente, utilizando planos fechados no rosto de Ben para destacar seu pavor silencioso e trilha musical que amplifica a tensão.

Após seguir o balão vermelho, Ben Hanscom se depara com uma série de ovos de Páscoa dispostos no chão, dos quais emana uma fumaça espessa e intrigante. Os objetos, aparentemente inocentes, funcionam como uma isca narrativa, conduzindo o

menino progressivamente para as áreas mais isoladas da biblioteca, onde a iluminação se torna mais escassa e a atmosfera, mais opressiva.

Figura 77 – Balão vermelho flutuando na biblioteca - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Em um momento crucial, a cena atinge seu clímax quando Ben se vê diante de um corpo carbonizado e decapitado, ainda fumegante, caminhando em sua direção (**Figura 78**). A imagem, carregada de um realismo grotesco, serve como ponte para a materialização repentina de Pennywise, que surge em sua forma plena de palhaço (**Figura 79**), completando a transição do suspense para o horror explícito.

Figura 78 – Corpo fumegante, sem cabeça, indo em direção de Ben - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

A cena se encerra com Ben em fuga desesperada, culminando em um encontro abrupto com a monitora da biblioteca. O choque do personagem ao deparar-se com a funcionária – em contraste direto com a aparição sobrenatural que acabara de testemunhar – cria uma dicotomia entre o mundo real e o fantástico, reforçando o

trauma vivido pelo personagem. A expressão de pavor no rosto de Ben, ainda visível quando ele se encontra com a monitora, evidencia o impacto psicológico imediato da experiência, deixando claro que, embora tenha escapado fisicamente do encontro com Pennywise, os efeitos do terror permanecem.

Figura 79 – Pennywise na biblioteca - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Ben Hanscom acredita ter escapado do perigo. Correndo desesperadamente para fora do prédio, ele é recebido pela luz clara do dia, que contrasta abruptamente com a atmosfera sombria e opressiva do interior daquela parte da biblioteca. Caminhando cabisbaixo, Ben demonstra um alívio físico visível: seus ombros relaxam parcialmente e sua respiração começa a se regular, sugerindo uma tentativa de recuperação emocional após a experiência traumática. No entanto, esse breve momento de aparente segurança é subitamente interrompido quando ele se depara com o grupo de valentões liderados por Henry Bowers logo na saída da biblioteca.

A transição da tensão sobrenatural para a violência real é imediata e brutal. Os agressores, aproveitando-se da vulnerabilidade física e emocional do menino, iniciam um ataque violento. A cena dessa adaptação se assemelha com a descrita na obra original, culminando com o ato de extrema crueldade em que Henry grava a letra "H" em seu abdômen com um canivete (**Figura 80**) - ferimento que se torna tanto uma marca física quanto simbólica de sua posição social como vítima de bullying por conta de sua forma física.

Ben Hanscom personifica a dualidade entre a força intelectual e a vulnerabilidade física. Por um lado, sua solidão e desejo de pertencimento o impulsionam para o grupo, onde sua inteligência e conhecimento sobre Derry o tornam fundamental no confronto com os medos, reforçando a amizade como antídoto ao

horror — um tema caro a Stephen King. Por outro lado, sua obesidade, associada ao bullying e à solidão, transforma seu corpo em um território de insegurança, uma fobia que Pennywise explora ao materializar-se como o "monstro sem rosto" na biblioteca. Essa invasão de seu refúgio seguro pelo horror aplica a teoria do *unheimlich*, onde o familiar torna-se repentinamente aterrorizante.

Figura 80 – Valentões cortam a barriga de Ben- 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Enquanto a adaptação de 1990 atenua a violência do corte no abdômen (omitido na cena com Henry Bowers), a versão de 2017 amplifica o trauma físico e psicológico, alinhando-se à tendência do horror contemporâneo de expor vulnerabilidades corporais de forma crua. A cena em que Ben olha para o monstro sem rosto, metáfora visual de sua autoimagem distorcida, ilustra como o gênero utiliza fobias íntimas (como a rejeição social e a dismorfia) para gerar identificação e horror.

Apesar das diferenças em relação ao livro original, as escolhas narrativas da adaptação de 2017 cumprem um papel fundamental na construção do suspense necessário para a história. As alterações realizadas - como a ênfase na sequência da biblioteca e a progressão mais acelerada para o encontro com Pennywise - não apenas atualizam a representação do medo para um contexto atual, mas também potencializam o impacto emocional da narrativa.

Embora contada de forma distinta da obra de Stephen King, a adaptação consegue transmitir com clareza a vulnerabilidade e o terror vivenciados por Ben Hanscom. A cena analisada demonstra como a versão cinematográfica, mesmo através de recursos diferentes, mantém a essência da experiência do personagem: a transição abrupta do alívio para o pânico, a materialização de seus medos mais profundos e a constante sensação de desamparo. Essas escolhas reforçam a eficácia da adaptação em recriar, para a audiência, o mesmo desconforto psicológico que

torna a obra original tão impactante. A construção ainda possibilita uma modificação no desconforto (medo) com base no reconhecimento do sofrimento (fobia) a partir do espectador.

2.7 MICHAEL HANLON, A PELE QUE O MUNDO REJEITA

Mike é um garoto afro-americano que vive com seus pais na modesta propriedade da família, adquirida pelo pai com a indenização paga pelo acidente que o acometeu após servir ao exército. Essa propriedade serve como sustento da família, onde o menino tem seu caráter moldado pelo trabalho duro e honestidade, com uma personalidade determinada e ética.

Seu pai, Will Hanlon, é aposentado de guerra que, ao ser ferido por uma granada, recebe a mencionada indenização e a investe nas terras onde a família vive e de onde retira seu sustento.

Por causa do dinheiro do acidente, ele pôde se casar com minha mãe um ano antes do que planejara. Eles não vieram para Derry imediatamente; mudaram-se para Houston, onde fizeram trabalhos relacionados à guerra até 1945. Meu pai era capataz em uma fábrica de cápsulas de bombas. Minha mãe era uma Rosie the Riveter, as mulheres americanas que trabalhavam em fábricas de munição durante a guerra. (King, 2014, p.391)

Uma das histórias mais importantes que o pai conta para o menino, quando tem 15 anos, é a do incêndio do Black Spot, um evento traumático ocorrido em 1930. O Black Spot era um clube noturno criado e frequentado por soldados afro-americanos que serviam ao exército e eram impedidos de frequentar os bares onde os brancos estavam. Localizado em um antigo armazém, o clube era um ponto de encontro para a comunidade negra de Derry; um lugar onde eles podiam se reunir, socializar e encontrar um pouco de alegria em meio às dificuldades da vida de um soldado.

O clube começou a fazer sucesso por sua música de Jazz, feita pelos frequentadores negros do local, e atraiu toda a população da cidade, fazendo com que o local se tornasse um grande sucesso.

Por incomodar extremistas brancos da sociedade da época, em uma noite, o local foi incendiado por membros da Legião da Decência Branca (uma espécie de versão do norte da Ku Klux Klan (KKK), matando a maioria dos frequentadores do local.

De certa forma, foi o incêndio que me tornou homem. Sessenta pessoas morreram naquele incêndio, 18 delas da Companhia E. Não sobrou companhia nenhuma quando o incêndio acabou. Henry Whitsun... Stork Anson... Alan Snopes... Everett McCaslin... Horton Sartoris... todos meus

amigos, todos mortos naquele incêndio. E o fogo não foi provocado pelo velho sargento Wilson nem pelos amigos branquelos dele. Foi provocado pelo ramo de Derry da Legião da Decência Branca do Maine. Alguns dos garotos que estudam na sua escola, filho, os pais deles riscaram os fósforos que botaram fogo no Black Spot. E não estou falando dos garotos pobres. (King, 2014, p.388)

Will Hanlon, estava presente naquela noite e foi salvo por um de seus amigos, mas a experiência o marcou profundamente. Ele descreve a Mike o caos e o terror daquela noite: as chamas se espalhando rapidamente, as saídas bloqueadas pelos agressores e as pessoas gritando enquanto tentavam escapar. Ele também conta a Mike que, durante o incêndio, viu algo estranho nas chamas: uma figura que parecia se mover de forma antinatural, como se estivesse rindo das vítimas. Essa visão reforçou sua crença de que a Coisa, a entidade maligna que assola Derry, estava por trás do incêndio, alimentando-se do medo e da violência humana. Para Will, o Black Spot não foi apenas um ato de racismo, mas também um evento influenciado pela presença da Coisa, que se alimenta do medo e da divisão entre as pessoas. Essa compreensão é crucial para Mike, que, mais tarde, assume o papel de guardião da memória de Derry e se torna o elo que mantém o Clube dos Perdedores unido na luta contra a Coisa.

Acho que o que esteve aqui antes ainda está, a coisa que estava aqui em 1957 e 1958; a coisa que estava aqui em 1929 e 1930 quando o Black Spot foi incendiado pela Legião de Decência Branca do Maine; a coisa que estava aqui em 1904 e 1905 e no começo de 1906, pelo menos até a Siderurgica Kitchener explodir; a coisa que estava aqui em 1876 e 1877, a coisa que aparece a cada 27 anos, mais ou menos. Às vezes, aparece um pouco antes, às vezes, um pouco depois... mas sempre vem. Quanto mais no passado, mais difícil é de encontrar os eventos, porque há menos registros e os buracos na história narrativa da área ficam maiores. Mas saber para onde olhar (e *quando* olhar) ajuda muito a resolver o problema. Ela sempre volta, sabe. A Coisa. (King, 2014, p. 136)

A caracterização da família Hanlon no romance apresenta-se de forma fragmentada, seguindo um padrão narrativo comum na obra de Stephen King, onde detalhes biográficos são estrategicamente dosados para servir à construção psicológica dos personagens. No caso específico de Michael Hanlon, as informações sobre seus pais são apresentadas de maneira lacônica, revelando apenas aspectos essenciais para compreender sua formação emocional e social.

O texto menciona que o pai de Michael estava em seu leito de morte durante a adolescência do personagem, porém abstém-se de fornecer particularidades sobre o momento exato do óbito ou as circunstâncias que o envolveram. A figura materna, por sua vez, é delineada através de traços genéricos - sua natureza superprotetora, a

forte inclinação religiosa e o zelo maternal - sem que a história avance em detalhes sobre seu eventual falecimento ou as condições que o acompanharam. Além disso ela também é citada enquanto o pai ocupa seu leito de morte.

A menção sucinta da pequena propriedade rural da família Hanlom, focada no cultivo de batatas, lança luz sobre seu contexto socioeconômico e sobre o papel ativo de Michael Hanlom no sustento familiar desde a infância. O personagem cresce inserido nas atividades agrícolas da família, auxiliando diretamente no cultivo das batatas que garantiam sua subsistência básica. Essa referência, embora breve, é crucial para situar o personagem na realidade social de Derry, uma comunidade com recursos limitados, e para criar uma base realista para sua trajetória.

A opção pelo cultivo de batatas, comumente ligada à agricultura de subsistência, não apenas sublinha a imagem de uma família trabalhadora, parte dos grupos menos favorecidos da sociedade local, mas também revela a precoce responsabilidade assumida pelo menino no apoio ao sustento doméstico. O cotidiano de trabalho no campo, ainda que não detalhado extensivamente na narrativa, configura-se como elemento fundamental na formação do personagem, contribuindo para sua compreensão prática das dificuldades materiais e para o desenvolvimento de uma ética de trabalho marcada pela necessidade.

Mike teve uma infância muito diferente da de seus amigos: abandonou a escola precocemente para trabalhar na fazenda da família e, como único membro do Clube dos Perdedores que permaneceu em Derry, tornou-se o bibliotecário e arquivista de registros sobrenaturais da cidade. O grupo de amigos enfrentavam o bullying, mas Mike carregava o fardo adicional do racismo, uma face cruel da cidade que preferia permanecer oculta. Sua posição à margem, no entanto, revelou-se crucial: sua profunda pesquisa sobre a história obscura de Derry forneceu ao grupo o conhecimento vital para confrontar a Coisa no segundo confronto¹⁷.

Na adaptação cinematográfica de 2017, a história contada por Mike Hanlon sobre a morte trágica de seus pais apresenta significativas alterações em relação ao material original, estabelecendo uma conexão direta entre seu trauma pessoal e a violência racial histórica. O personagem relata aos amigos do Clube dos Perdedores que seus pais morreram tentando salvá-lo de um incêndio criminoso em sua casa, descrição que inclui detalhes gráficos sobre a intensidade das chamas -

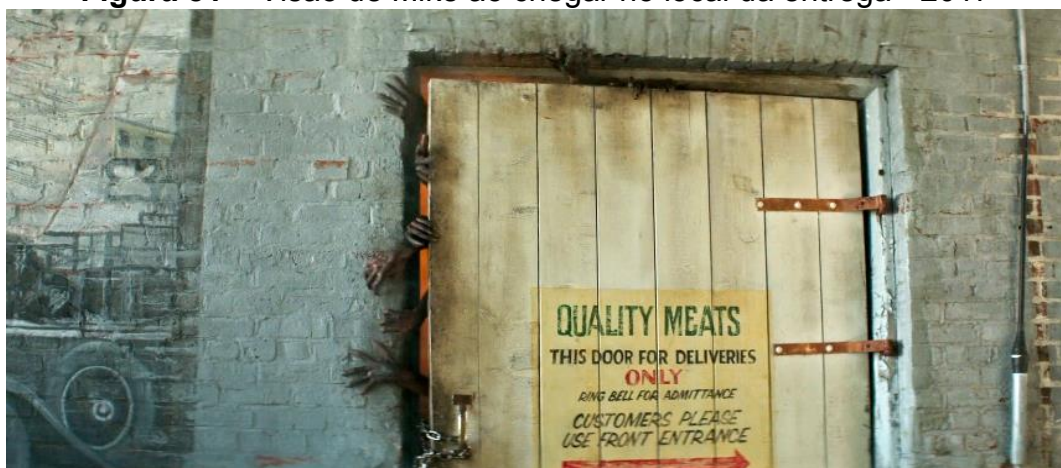
¹⁷ Quando todos estão adultos.

"queimaram até a pele derreter, até o osso" - conforme atestado pelos bombeiros que encontraram os corpos.

Esta versão dos eventos ganha relevância narrativa durante a cena em que Mike, trabalhando como entregador do açougue local, abre a porta da câmara frigorífica e se depara com a visão horrífica dos corpos carbonizados de seus pais. A imagem serve como manifestação de seu trauma mais profundo, materializando-se como uma alucinação induzida por Pennywise, que se alimenta do medo e da dor do personagem.

Ao chegar de bicicleta para fazer a entrega, ao que parece a parte dos fundos de um açougue, se depara com uma visão sombria que toma sua realidade: uma porta levemente aberta por várias mãos carbonizadas e fumaça saindo de dentro (**Figura 81**).

Figura 81 – Visão de Mike ao chegar no local da entrega - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Gritos são ouvidos ao fundo quando a porta se abre e barulhos de correntes são misturadas a sons de animais em sofrimento quando, através de um plástico translúcido, a silhueta do Pennywise (**Figura 82**) é revelada acenando para o menino.

A adaptação opta por não explicitar as circunstâncias exatas que levaram ao incêndio, mantendo uma ambiguidade calculada que permite múltiplas interpretações. Contudo, a escolha de incluir essa narrativa específica, com sua ênfase na violência extrema contra corpos negros, não é casual. Ela evoca historicamente os casos reais de linchamentos por incêndio que marcaram a história racial dos Estados Unidos. Além disso apresenta um enredo que, assim como o original, teve um incêndio criminoso, que resultou na morte de várias pessoas afro-americanas.

Figura 82 – Visão de Mike ao abrir a porta dos fundos do açougue - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Ao vincular o trauma de Mike a essa forma específica de violência direcionada aos seus pais, o filme estabelece uma ponte entre o horror sobrenatural e o trauma da perda precoce de seus pais. A ausência de explicações sobre a origem do fogo na trama pode ser interpretada como uma menção sobre a frequente impunidade de crimes históricos contra os negros - muitas vezes intencionalmente apagados ou mal documentados. A memória do evento persiste em Mike não como um fato claramente delimitado, mas como uma ferida aberta que continua a moldar sua percepção do mundo e seu lugar nele.

Ainda na mesma adaptação, a primeira aparição do personagem ocorre na cena em que o avô de Mike o obriga a atirar para matar uma ovelha - animal que representava fonte de renda para a família - constituindo um momento crucial no desenvolvimento do personagem e na exploração dos temas raciais que permeiam a narrativa. O episódio, aparentemente brutal à primeira vista, revela-se uma complexa lição a respeito de sobrevivência em um mundo hostil, ministrada pelo único tutor que restou a Mike após a morte trágica de seus pais. O menino se mostra relutante em tirar aquela vida inocente e as cenas demonstram esse receio e compaixão pelo animal. Mike está visivelmente assustado e relutante, mas é obrigado pelo avô a participar de um ritual que parece ser uma tradição familiar (**Figura 83**).

O avô, embora ríspido e autoritário em suas palavras e métodos, demonstra através de seu rigor, aparentemente cruel, uma forma peculiar de proteção. Ao forçar o neto a cometer um ato visceralmente doloroso, sacrificar um animal que sustentava economicamente a família, ele transmite lições fundamentais: a necessidade de

endurecimento emocional para enfrentar um mundo marcado pela violência racial e a compreensão de que a autodefesa, por mais dolorosa que seja, é imperativa para a sobrevivência de um homem negro em Derry.

Figura 83 – Michael Hanlon reluta em sacrificar uma ovelha - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

A cena é carregada de simbolismo. O sacrifício do animal representa a perda da inocência de Mike, que é forçado a confrontar a crueldade do mundo adulto desde cedo. O avô de Mike (**Figura 84**), representa a autoridade opressora e a ideia de que o medo pode ser usado como uma ferramenta de controle. Ele justifica o sacrifício como algo necessário, mas para Mike, é uma experiência traumática que o marca profundamente.

Figura 84 – Avô de Michael Hanlon o ensina como sacrificar a ovelha - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

A relação entre avô e neto nesta cena reflete a transmissão intergeracional do conhecimento sobrevivente em comunidades marginalizadas. O método severo do avô não deriva de crueldade gratuita, mas de um entendimento pragmático dos perigos que Mike enfrentará como homem negro. Ao ensiná-lo a atirar, ele não está

apenas instruindo sobre o manejo de armas, mas preparando-o psicologicamente para as duras escolhas que a vida em Derry exigirá - lição que ecoará na decisão adulta de Mike em permanecer na cidade como guardião de suas memórias mais sombrias.

A transposição do incêndio do Black Spot, evento central no romance original que simbolizava a violência racial coletiva em Derry, para o âmbito doméstico da família Hanlon na adaptação de 2017 representa uma escolha narrativa fundamentada nas exigências temporais e na eficácia dramática do meio cinematográfico. O filme, ao concentrar o trauma racial na experiência pessoal de Mike Hanlon, através da morte dos pais em um incêndio criminoso em sua própria residência, consegue estabelecer uma conexão emocional imediata com o espectador sem demandar o extenso desenvolvimento contextual que a história do Black Spot exigiria. Esta alteração permite que a história mantenha seu ritmo acelerado, característico do horror contemporâneo, enquanto ainda aborda as mesmas questões de violência racial e trauma histórico presentes na obra literária.

A substituição do incidente em Black Spot pelo incêndio doméstico não é uma simplificação, mas uma transposição necessária. Ela mantém a essência da crítica social de King, a violência racial como um mal enraizado em Derry, enquanto adapta sua apresentação às limitações e à linguagem do cinema contemporâneo. O resultado é uma narrativa mais condensada, porém igualmente impactante, que preserva o cerne da história de Mike Hanlon.

A opção pelo incêndio doméstico em vez do incidente no Black Spot reflete ainda uma adaptação às sensibilidades contemporâneas, onde a violência racial contra indivíduos e famílias específicas ressoa de maneira mais imediata do que eventos históricos mais distantes. Esta mudança não diminui o impacto da crítica social, antes o localiza em uma esfera mais íntima e pessoal, permitindo que o filme explore as consequências psicológicas do racismo através da experiência direta do protagonista. A ausência de explicações detalhadas sobre as circunstâncias do incêndio na casa dos Hanlon replica, intencionalmente ou não, a maneira como muitos crimes racistas reais permanecem sem explicação ou resolução completa, tornando a história mais verossímil em seu tratamento do trauma. Na adaptação cinematográfica de 2019, a cena em que Michael Hanlon (já adulto) se depara com o livro caído no chão durante sua investigação na biblioteca constitui um momento crucial na revelação narrativa da angústia racial que fundamenta sua história pessoal

na adaptação cinematográfica. A sequência inicia-se com um evento aparentemente casual, um livro que cai por forças sobrenaturais, mas que rapidamente se transforma em um dispositivo de revelação dramática quando Mike se aproxima e identifica a manchete jornalística sobre o incêndio que vitimou seus pais: "Dois viciados em crack morrem em incêndio na Avenida Arrisson" (**Figura 85**). Esta manchete, claramente distorcida e reducionista, serve como primeiro indício da verdadeira natureza do crime, que foi sistematicamente mascarado pelas autoridades de Derry.

Figura 85 – Manchete sobre a morte dos pais De Mike - 2019



Fonte: DVD *It*: capítulo dois

A aparição subsequente do personagem Harry (**Figura 86**), portando uma faca e afirmando que Mike "deveria ter morrido no incêndio junto com seus pais", opera como uma confissão explícita do crime racista que até então permanecia encoberto. Esta revelação é particularmente significativa para a construção do personagem, pois desvela não apenas a motivação racial por trás do assassinato de seus pais, mas também a rede de cumplicidade que permitiu seu encobrimento. A fala de Harry explicita a continuidade geracional do racismo em Derry, evidenciando como ele foi incentivado pela truculência de seu próprio pai, estabelecendo assim um padrão de violência racial que se perpetua.

Esta cena é fundamental para compreender a construção do personagem Michael Hanlon nesta adaptação, pois explica sua decisão de permanecer em Derry como guardião da memória, não apenas das atividades de Pennywise, mas também das verdades ocultas sobre a violência racial na cidade. Além disso, esse é o momento em que podemos compreender a origem da fobia do personagem nessa adaptação. A revelação do crime contra seus pais transforma-se em elemento motivador central, que justifica sua obsessão em documentar os eventos trágicos de Derry e sua

relutância em abandonar a cidade, mesmo quando todos os outros membros do Clube dos Perdedores partiram. A história estabelece Mike não apenas como vítima do horror sobrenatural, mas como testemunha e cronista dos horrores reais que assolam sua comunidade, reforçando sua posição única dentro do grupo como aquele que nunca conseguiu, ou escolheu, não escapar do passado.

Figura 86 – Harry ameaça Mike de morte - 2019



Fonte: DVD *It: capítulo dois*

A minissérie de 1990, apresenta uma versão do personagem Michael Hanlon significativamente distinta daquela desenvolvida tanto no romance original de Stephen King quanto nas adaptações cinematográficas posteriores. Nessa versão, Mike é reduzido principalmente à função de elo narrativo entre os demais membros do Clube dos Perdedores, atuando como o guardião da memória coletiva do grupo e o responsável por reunir todos novamente em Derry durante a fase adulta. Essa caracterização superficial omite elementos cruciais de sua história pessoal, particularmente as experiências relacionadas ao racismo estrutural e à violência racial que o marcam profundamente nas outras versões da história.

A ausência de referências a eventos traumáticos específicos simplifica a construção do personagem, diluindo o peso social e histórico que sua biografia carrega no material original. Enquanto o livro e as adaptações posteriores exploram o racismo como uma força tangível que molda a vida de Mike, a minissérie de 1990 opta por uma abordagem mais genérica, na qual sua identidade racial não é ignorada, mas tampouco é integrada de maneira significativa ao seu arco narrativo. Essa escolha pode ser compreendida dentro do contexto televisivo da época, no qual discussões explícitas sobre racismo e violência racial eram frequentemente suavizadas ou evitadas em produções destinadas a um público amplo.

Ainda assim, essa omissão representa uma limitação importante na adaptação, pois desconsidera a dimensão política e social inerente à história de Michael Hanlon. Sua função como "arquivista" do grupo ganharia maior profundidade se associada à sua posição como testemunha, não apenas dos horrores sobrenaturais de Pennywise, mas também das injustiças raciais enraizadas em Derry. A decisão de não explorar esses aspectos resulta em uma versão do personagem mais plana e menos conectada às tensões históricas que definem o ambiente da cidade, reduzindo seu potencial dramático e simbólico.

Essa abordagem reflete as convenções narrativas de sua época, nas quais personagens negros em obras audiovisuais muitas vezes eram destinados a papéis secundários, sem que suas histórias pessoais recebessem o mesmo desenvolvimento dado a personagens brancos. Embora a minissérie tenha sido um marco para as adaptações de Stephen King, a representação de Michael Hanlon nela contida demonstra como certas nuances do texto original foram sacrificadas em prol de uma estrutura mais simplificada, adequada ao formato e às expectativas da televisão no início dos anos 1990. A crítica a essa omissão não se trata de anacronismo, mas de reconhecer como escolhas adaptativas podem alterar fundamentalmente a profundidade temática de uma obra e a relevância de seus personagens.

A adaptação de 1990 não evidencia nenhuma referência a algum medo ou fobia que o personagem possa apresentar por ter sofrido racismo ou por ter compartilhado a história tão marcante de seu pai, relatada na obra original. Na minissérie, o momento em que o menino é abordado pelos valentões, liderados por Henry Bowers, após apresentar um álbum de fotografias em sala de aula, constitui uma das poucas cenas que exploram, ainda que brevemente, sua experiência individual como personagem negro em Derry. A sequência inicia-se com Mike exibindo o álbum que pertenceu a seu pai, revelando fotos perturbadoras de tragédias passadas (**Figura 87**), incluindo o incêndio no Black Spot. A professora, visivelmente incomodada, comenta sobre a natureza mórbida das histórias, mas não se aprofunda nos detalhes. Esse objeto não apenas serve como elemento narrativo que conecta o passado ao presente, mas também como um símbolo da herança familiar de Mike e de seu papel como guardião da memória coletiva.

Figura 87 – Mike apresenta seu trabalho em sala de aula - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Ao sair da escola, Mike é interceptado por Henry e seu grupo, que o cercam e o agredem verbalmente com insultos racistas, demonstrando uma hostilidade que ultrapassa o bullying convencional entre adolescentes (**Figura 88**). A ameaça física se materializa quando os agressores mencionam uma "bombinha" colocada em seu bolso, gesto que evoca tanto a violência racial histórica quanto o perigo iminente que paira sobre o personagem. Apesar da intimidação, Mike consegue recuperar o álbum de fotografias, arrancando-o das mãos de Henry antes de fugir para evitar maiores agressões. Esse ato de resistência, ainda que modesto, marca um raro momento de ação do personagem na narrativa.

Figura 88 – Momento em que Mike sofre ataque racista - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

Esta cena destaca-se como uma das únicas instâncias na adaptação de 1990 em que a experiência de Mike Hanlon é abordada de forma individualizada, fora de sua função como elo entre os membros do Clube dos Perdedores. O álbum de fotografias funciona como um elemento central nessa construção, representando não apenas sua ligação com o passado de Derry, mas também sua posição marginalizada dentro da comunidade. A agressão sofrida por Mike não é tratada como um evento isolado, mas como parte de um contexto mais amplo de violência racial implícita, ainda que a minissérie não explore essa dimensão com a profundidade presente no material original.

Apesar da limitação narrativa imposta pelo formato e pelas convenções da época, a cena preserva uma carga simbólica relevante. A recuperação do álbum por Mike sugere uma tentativa de manter vivo o conhecimento sobre os crimes de Pennywise, mesmo sob ameaça de violência. No entanto, a ausência de um desenvolvimento mais consistente de seu arco pessoal - especialmente no que diz respeito ao racismo estrutural e aos traumas específicos de sua família - resulta em uma representação que, embora reconheça sua vulnerabilidade como personagem negro, não a integra plenamente à trama. Essa abordagem reflete as escolhas adaptativas da produção, que priorizaram o avanço da história principal em detrimento de explorar as complexidades sociais presentes no romance de Stephen King.

Michael Hanlon é, como no romance original, apresentado como o elo entre todos os integrantes do grupo e o principal responsável por reuni-los após 27 anos. Sua trajetória adulta apresenta uma consistência notável em todas as suas adaptações — no romance (1986), na minissérie (1990) e nos filmes (2017 e 2019) — no que diz respeito à ausência de vínculos afetivos significativos. Em nenhuma dessas versões há registro de que o personagem tenha constituído família, estabelecido relacionamentos duradouros ou mantido conexões sociais além daquelas necessárias para seu papel de observador dos eventos sobrenaturais em Derry. Esse isolamento proposital, um padrão que transcende as particularidades de cada adaptação, é o que lhe permite assumir plenamente a função de guardião da memória e de elo reunificador do grupo, apontando para elementos fundamentais de sua construção.

No romance original, essa condição de isolamento é justificada pela dedicação quase monástica de Mike à documentação dos eventos anômalos em Derry, atividade que consome sua existência adulta. A minissérie de 1990, embora menos explícita sobre os motivos, mantém essa solidão como traço característico, reforçando sua

função narrativa como o membro que nunca deixou a cidade. Já as adaptações recentes intensificam essa dimensão ao vincular explicitamente seu isolamento aos traumas raciais não resolvidos e à obsessão em monitorar o retorno de Pennywise. Em todas as versões, permanece a ausência de qualquer menção a relacionamentos íntimos ou vida familiar, sugerindo que sua identidade está intimamente ligada ao papel de guardião da memória coletiva.

A consistência dessa caracterização através de diferentes adaptações, em diferentes décadas, sugere que o isolamento de Mike Hanlon não é mero acidente narrativo, mas elemento constitutivo essencial de sua persona literária e cinematográfica. As versões apontam que qualquer afastamento desse padrão, como a inclusão de uma vida familiar convencional, poderia enfraquecer a coerência psicológica do personagem e diluiria características importantes de sua condição. Essa unanimidade adaptativa reforça a ideia de que Michael Hanlon é um personagem definido por sua solidão voluntária e por seu sacrifício pessoal em nome de um dever que apenas ele parece capaz de cumprir.

O trauma racial de Michael Hanlon, herdado do incêndio do Black Spot na obra original, é personificado por Pennywise como pássaros carbonizados, uma imagem que liga seu medo pessoal ao histórico coletivo de violência. Essa abordagem ressoa com a discussão sobre nostalgia traumática proposta por Hutcheon, onde o passado não é idealizado, mas revisitado como ferida aberta. A adaptação de 2017 introduz uma cena inédita com o avô de Mike (não presente no livro), quando ele obriga o menino atirar em uma ovelha, reforçando o ciclo de medo intergeracional e destacando o peso da memória racial. Já a versão de 1990, ao omitir essa camada histórica, demonstra como o horror contemporâneo passou a incorporar traumas sociais complexos (racismo, opressão, machismo, homofobia, xenofobia, etarismo, gordofobia etc.) como elementos narrativos centrais. A fobia de Mike por pássaros, ausente nas adaptações, mas crucial no livro, poderia ter aprofundado essa análise, mas sua substituição pelo medo do fogo mantém a conexão com o *unheimlich*: o que deveria ser familiar (a história de sua família) torna-se assombroso.

2.8 PENNYWISE, O PALHAÇO DANÇARINO

O evento que introduz Pennywise no romance original e nas duas adaptações é o encontro de Georgie com o palhaço no bueiro enquanto tenta resgatar seu barquinho de papel que desapareceu pelo buraco obscuro.

No romance, a aparência do personagem Pennywise é descrita de maneira vívida e perturbadora, combinando elementos familiares e grotescos para criar uma figura que é atraente e aterrorizante ao mesmo tempo. George Denbrough, ao se deparar com o palhaço no bueiro, consegue discernir sua figura mesmo com a luz precária do local.

— Quer seu barco, Georgie? — perguntou Pennywise. — Só estou repetindo porque você não parece tão ansioso. — Ele o ergueu e sorriu. Estava usando uma roupa de seda larga com grandes botões laranja. Uma gravata berrante, azul-elétrica, caía pela frente do peito, e havia grandes luvas brancas em suas mãos, do tipo que Mickey Mouse e o Pato Donald sempre usavam. (King, 2014, p.21)

Pennywise é retratado como uma figura que remete aos palhaços comuns, como os que aparecem em circos ou na televisão, mas com uma estética que mistura características de Bozo (Figura 89) e Clarabell (Figura 90), dois palhaços icônicos da cultura popular. Clarabell, em particular, é lembrado por sua forma de comunicação silenciosa, usando uma buzina para se expressar no programa *Howdy Doody*, algo que George achava engraçado.

Figura 89 – Frank Avruch, o Bozo americano (1967 – 1970)



Fonte: Divulgação Internet

Segundo descrição do livro, o rosto de Pennywise é branco, coberto pela maquiagem típica de um palhaço, com tufo de cabelo vermelho de cada lado da cabeça, que é careca. Seu sorriso é amplo e pintado, exagerado, como o de um palhaço tradicional, mas carregado de uma aura sinistra. O autor sugere que, se George tivesse vivido um pouco mais, talvez associasse o palhaço a Ronald McDonald (Figura 91), uma figura mais moderna e igualmente familiar para as crianças.

Figura 90 – Clarabell em *The Howdy Doody Show* (1947 - 1960)



Fonte: Gettyimages

Figura 91 – Personagem Ronald McDonald (1963-2016)



Fonte: Divulgação Internet

Ronald McDonald foi criado em 1963 pela agência de publicidade Willard Scott como uma figura alegre e caricata para representar a rede de lanchonetes McDonald's em campanhas infantis. Inspirado em palhaços tradicionais seu visual, com o traje vermelho e amarelo, peruca ruiva e nariz vermelho, foi estrategicamente alinhado às cores da marca, tornando-se um ícone do marketing emocional. Sua

estreia ocorreu no programa infantil *Bozo's Circus*, e, ao longo das décadas, ele se consolidou como o "embaixador da felicidade" da empresa, protagonizando comerciais, eventos beneficentes (como os *Ronald McDonald Houses*) e interações em restaurantes.

A redução significativa das aparições públicas de Ronald McDonald em 2016 refletiu uma mudança cultural profunda na percepção dos palhaços. Esse movimento foi impulsionado por dois fatores principais: a crescente associação entre palhaços e terror na cultura popular e o fenômeno viral dos "palhaços assustadores" que se espalhou globalmente nesse mesmo ano. A partir disso, relatos de indivíduos vestidos como palhaços agindo de forma ameaçadora em locais públicos geraram um pânico coletivo, amplificado pelas redes sociais e pela mídia. Esse clima de coulrofobia generalizado, somado às críticas sobre a promoção de fast food para crianças, levou o McDonald's a reposicionar estrategicamente o mascote, restringindo-o a ações filantrópicas e removendo-o do marketing ativo. O caso de Ronald McDonald ilustra como figuras antes consideradas inocentes podem ser ressignificadas pelo imaginário coletivo, demonstrando o poder do horror contemporâneo em transformar ícones culturais.

Assim como o palhaço Ronald McDonald, a vestimenta de Pennywise é igualmente marcante no romance. Ele usa uma roupa de seda larga, que flui de maneira quase surreal, com grandes botões laranja que chamam a atenção. Na frente do peito, uma gravata berrante, de um azul-elétrico intenso, completa o visual, criando um contraste forte com o branco do rosto e o vermelho do cabelo. Suas mãos estão cobertas por grandes luvas brancas, semelhantes às usadas por personagens como Mickey Mouse e Pato Donald, reforçando a conexão com o universo infantil. No entanto, todo esse visual colorido, e aparentemente inocente, é colocado em um lugar sombrio e ameaçador: o bueiro escuro e úmido, onde a luz é insuficiente para dissipar a sensação de perigo. Essa combinação de elementos familiares e grotescos é imprescindível para o terror que Pennywise inspira, pois ele se aproveita da imagem de algo alegre e reconhecível para esconder sua verdadeira natureza monstruosa. A aparência do palhaço, portanto, não é apenas uma característica física, mas uma ferramenta narrativa que Stephen King usa para explorar o medo do desconhecido e a perversão do inocente.

Apesar da aparência de Pennywise ser geralmente descrita de maneira consistente, com seu rosto branco, tufos de cabelo vermelho, sorriso exagerado e

roupas coloridas, há momentos no livro em que ele é percebido de formas ligeiramente diferentes, dependendo de quem o observa. Em uma dessas passagens, o personagem é visto segurando vários balões nas cores vermelha, amarela, azul e verde, todos presos em uma de suas mãos enluvadas de branco. Com a outra mão, o palhaço gesticula, chamando a atenção de quem o observa, mas o rosto permanece indistinto, como se houvesse uma névoa ou uma dificuldade em focalizá-lo completamente. A roupa larga, com seus grandes botões laranja em forma de pompom na frente, e a gravata-borboleta amarela, que substitui a gravata azul-elétrica em outras descrições, reforçam a estética de um palhaço tradicional, mas também sugerem uma certa mutabilidade em sua aparência. Essa capacidade de se apresentar de maneiras sutilmente diferentes, mantendo alguns elementos-chave, como as cores vibrantes e os acessórios exagerados, é parte do desenvolvimento de Pennywise, se baseia no repertório de cada personagem que o observa.

Ele não é uma figura estática ou imutável; pelo contrário, sua aparência e forma se adaptam àquilo que cada indivíduo reconhece e teme. Pennywise não apenas se alimenta do medo, mas também o manipula, assumindo formas que ressoam profundamente com as experiências e traumas de suas vítimas. Para uma criança, ele pode aparecer como um palhaço colorido e aparentemente inofensivo, com balões e roupas brilhantes, algo que remete a festas e diversão, mas que esconde uma ameaça terrível. Para adultos, detalhes de sua aparência podem variar, como a cor da gravata ou a expressão de seu rosto, sempre refletindo algo que mexe com o imaginário e as inseguranças de quem o observa. Essa mutabilidade não é aleatória, mas sim uma ferramenta de manipulação psicológica, que permite a Pennywise se infiltrar na mente de suas vítimas, explorando seus medos mais profundos e tornando-se ainda mais aterrorizantes. Assim, ele não é apenas um monstro externo, mas uma projeção dos temores internos de cada um, uma entidade que se molda a partir daquilo que é reconhecido e, ao mesmo tempo, temido.

A adaptação de 1990 manteve fidelidade à estética colorida do livro, apresentando Pennywise com roupas de seda em tons vibrantes, pompons laranja-avermelhados e balões multicoloridos (**Figura 92**). A maquiagem, embora exagerada, remetia claramente aos palhaços tradicionais de circo. Essa versão explorou eficazmente o contraste entre a aparência alegre e a natureza monstruosa, estratégia que refletia o contexto cultural da época, quando a figura do palhaço ainda não estava totalmente associada ao horror. As cenas mais iluminadas permitiam ao espectador

observar todos os detalhes do visual, criando uma falsa sensação de segurança que era gradualmente desconstruída – mecanismo narrativo que espelhava a abordagem do romance quanto à perversão do inocente.

Figura 92 – Aparência de Pennywise com balões coloridos - 1990



Fonte: DVD *It: uma obra-prima do medo*

A versão de 2017, por outro lado, afastou-se parcialmente da estética original, optando por uma construção visual mais sombria e visceral. A paleta de cores foi reduzida a tons predominantemente cinza, com pompons vermelhos substituindo os laranja brilhantes (**Figura 93**). Os balões, antes multicoloridos, aparecem exclusivamente em vermelho, evocando associações imediatas com sangue e perigo (**Figura 94**). A maquiagem enfatiza traços deformados e a iluminação privilegia ambientes claustrofóbicos, onde os detalhes do traje raramente são vistos com clareza. Essa abordagem reflete uma mudança cultural mais ampla: a crescente associação entre palhaços e terror, exemplificada pelo fenômeno dos "palhaços assustadores" em 2016 e pelo reposicionamento de ícones como Ronald McDonald. Ao eliminar qualquer resquício de falsa alegria, a adaptação contemporânea apresenta Pennywise como uma ameaça explícita desde seu primeiro aparecimento, alinhando-se às tendências modernas do horror que privilegiam a exposição crua de traumas.

Outro aspecto notável é a preferência por ambientes escuros e claustrofóbicos na versão de 2017, onde as cores de suas roupas raramente são vistas com clareza, ao contrário da adaptação de 1990, que o colocava em cenas mais iluminadas, permitindo que o espectador visse todos os detalhes de seu visual.

Figura 93 – Aparência de Pennywise - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Figura 94 – Pennywise segura balões vermelhos - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

A evolução estética do palhaço acompanha as transformações na representação do medo. Enquanto a versão de 1990 explorava o terror através da quebra de expectativas, o familiar que se revela grotesco, a de 2017 opta por uma abordagem mais psicológica, onde Pennywise personifica diretamente os medos internos dos personagens. Essa adaptação também amplifica temas presentes, mas menos desenvolvidos no livro e na primeira versão, como os ciclos de medo sofridos pelos personagens.

No entanto, é importante ressaltar que a estética da adaptação de 1990 não perde sua relevância ou impacto por ser menos sombria. Ela retrata de maneira fiel os medos e inseguranças daquela época, quando a figura do palhaço ainda não estava tão vinculada ao horror como está atualmente. A escolha por uma aparência colorida e alegre era, na verdade, uma forma eficaz de explorar o medo do desconhecido e a quebra de expectativas, algo que ressoava profundamente com o

público daquela década. Ambas as adaptações são produtos de seu tempo, refletindo as mudanças na forma como o medo é representado e percebido ao longo dos anos. Enquanto a versão de 1990 opta por um contraste mais sutil entre o familiar e o grotesco, a adaptação de 2017 mergulha diretamente na escuridão, apresentando um personagem que, desde o início, é reconhecido como uma ameaça. O palhaço dessa última adaptação, com suas roupas em tons cinza apagados, botões vermelhos que lembram manchas de sangue, e uma maquiagem perturbadora (**Figura 95**) que destaca traços deformados e assustadores, não permite qualquer ilusão de inocência ou segurança. Desde o primeiro momento, ele é reconhecido como uma ameaça, e sua presença em ambientes escuros e claustrofóbicos intensifica a sensação de desconforto e vulnerabilidade.

Figura 95 – Pennywise com maquiagem deformada e traços exagerados - 2017



Fonte: DVD *It: A Coisa*

Tudo isso contribui para uma experiência de horror que não se limita ao susto momentâneo, mas que mergulha em camadas mais profundas do medo, explorando fobias como a claustrofobia, a coulrofobia (medo de palhaços) e até mesmo o medo do desconhecido.

As duas adaptações, embora distintas em abordagem, demonstram que Pennywise funciona como espelho das ansiedades de suas respectivas épocas. A mudança estética de cada adaptação não significa que uma abordagem seja superior à outra, mas sim que cada uma dialoga de maneira eficaz com o contexto sociocultural em que foi produzida, mantendo a essência do personagem como catalisador dos medos mais profundos do imaginário coletivo.

Essa distinção se torna mais evidente ao analisarmos os contextos socioculturais de cada adaptação. A minissérie de 1990 emergiu em um período de

transição, onde os traumas do Vietnã e a Guerra Fria ainda ecoavam, mas também havia um crescimento da cultura de consumo e uma certa inocência remanescente da década de 1980. Nesse cenário, o Pennywise de Tim Curry, conseguia evocar um medo que beirava o surreal, mas que ainda se conectava com as ansiedades da infância e a fragilidade da segurança doméstica e social da época. Já as adaptações cinematográficas de 2017 e 2019, lançadas em uma era de intensa polarização social, proliferação de informações e ameaças mais explícitas (como o terrorismo), refletem um mundo mais sombrio e cínico. O Pennywise de Bill Skarsgård, com sua estética perturbadora e menos caricata, espelha a crescente sensação de vulnerabilidade e a desconfiança em relação às instituições e à própria realidade, que são características marcantes do século XXI.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O horror contemporâneo tem passado por transformações significativas, especialmente na forma como explora os medos psicológicos e emocionais. Se a saúde mental sempre foi uma questão subjacente nas narrativas de horror, hoje ela se torna explicitamente o cerne da experiência fílmica, transformando radicalmente a forma como essas histórias são construídas e percebidas. A análise comparativa das adaptações de *It* (1990 e 2017) revela precisamente essa mudança: enquanto o horror tradicional trabalha com sugestões e metáforas, as versões modernas explicitam as fobias e traumas, utilizando-os como gatilhos narrativos que intensificam a experiência do espectador de maneira mais complexa. Essa evolução reflete não apenas avanços tecnológicos e estéticos, mas também uma maior conscientização sobre questões de saúde mental e emocional, que passaram a ocupar um espaço central nas narrativas audiovisuais.

O horror psicológico, desde suas origens no expressionismo alemão, sempre buscou representar medos internos, como a alienação e a dualidade humana. No entanto, nas últimas décadas, esse gênero tem se aprofundado na exploração de traumas e fobias, tornando-os o cerne das narrativas. *It* exemplifica essa transição com notável clareza. Na minissérie de 1990, os medos dos personagens eram tratados de forma mais genérica e atmosférica. Já no filme de 2017, cada fobia é materializada visualmente com precisão cirúrgica, como o homem com hanseníase que assombra Eddie ou o sangue que inunda o banheiro de Beverly. Isso não se trata apenas de mero recurso estético, mas aponta para uma mudança estrutural na forma como o horror contemporâneo aborda a saúde mental, tornando-a não apenas tema, mas linguagem cinematográfica.

Ao longo dessa pesquisa foi possível observar como o gênero consegue abordar e explorar as vulnerabilidades emocionais e psicológicas de seus personagens, transformando traumas e conflitos internos em elementos centrais da narrativa de terror. *It*, nas suas diferentes adaptações, exemplifica essa tendência ao apresentar o medo não apenas como uma entidade sobrenatural, mas como um reflexo dos traumas infantis e das inseguranças profundas de seus protagonistas. Essa abordagem encontra eco em outras obras relevantes do gênero, que merecem ser mencionadas para reforçar essa argumentação.

Essa abordagem não se limita apenas a *It*, mas ressoa em narrativas contemporâneas que elevam e modificam a percepção horror psicológico. Um exemplo recente e impactante pode ser encontrado em *Stranger Things* (2022), onde a figura de Vecna consolida-se como uma representação do horror emocional ao atacar suas vítimas a partir de seus traumas mais íntimos. Sua metodologia de captura baseia-se na exploração de memórias dolorosas e culpas não resolvidas, criando uma dinâmica em que a sobrevivência só é possível através do enfrentamento dessas questões. A resistência emocional torna-se, assim, uma ferramenta narrativa tão importante quanto os elementos físicos de fuga ou combate. Essa estrutura repete-se, ainda que com nuances distintas, em *Doutor Sono* (2019), sequência direta de *O Iluminado* (1980). Enquanto o filme original de Kubrick aborda o alcoolismo de Jack Torrance de forma mais subliminar, tratando-o como um dos muitos fatores que contribuem para sua deterioração psicológica, *Doutor Sono* traz o vício e o processo de recuperação para o centro da trama, explorando-os como elementos definidores da relação entre Danny e sua própria capacidade de resistência ao sobrenatural.

O que antes era subtexto torna-se texto, e é nessa transformação que reside a maior inovação do gênero. Obras como *Hereditário* (2018), *Midsommar* (2019) e *Corra!* (2017) seguem essa mesma tendência, mas *It* destaca-se por mostrar como a mesma história pode ganhar camadas de complexidade psicológica conforme a sociedade se torna mais consciente das questões mentais. O palhaço Pennywise, que em 1990 era principalmente uma figura assustadora, transforma-se em 2017 num catalisador de traumas individuais, demonstrando como o reconhecimento das fobias pode transformar as narrativas de horror.

O cinema de horror tem se revelado um terreno fértil para a crítica social, especialmente no que diz respeito ao racismo estrutural e às desigualdades sistêmicas. Enquanto o gênero tradicionalmente explorava monstros e ameaças externas, obras recentes como *Nós* (2017); *Corra!* (2017) e *Parasita* (2019) reposicionam a narrativa como um espelho das tensões raciais e de classe, transformando o medo em uma ferramenta de análise política. Embora não se enquadre no gênero de horror, *Parasita* explora tensões psicológicas análogas às do cinema de terror, ao dissecar dramas estruturais que refletem ansiedades coletivas.

Essa evolução reflete uma mudança cultural mais ampla. Se antes os distúrbios psicológicos eram tratados como tabus ou recursos narrativos genéricos, hoje eles são representados com especificidade e respeito, assim como as tensões raciais e de

classe ganharam centralidade no gênero. O horror transformou-se num espaço privilegiado não apenas para discutir saúde mental, mas também expor questões raciais e estruturais que devem ser modificadas. *It*, em suas duas versões, mostra como essa transição ocorreu com os traumas psicológicos: o que era implícito e estigmatizado tornou-se explícito e central

Essa expansão do horror para além de suas convenções tradicionais não é um acidente, mas um reflexo de como o medo se transformou na cultura contemporânea. Assim como *It* personifica os traumas da infância e os monstros internos que nos assombram desde a juventude, esses filmes dão forma corpórea a ansiedades coletivas que, de tão arraigadas, muitas vezes passam despercebidas. A genialidade de *It* está justamente em sua dualidade – a criatura que habita os esgotos de Derry é tanto um ser sobrenatural quanto uma metáfora palpável dos horrores reais que corroem a sociedade, como a violência doméstica, o bullying, a negligência institucional. Do mesmo modo, filmes como *Parasita* e *Corra!* operam nesse limiar entre o simbólico e o concreto. Ao incluí-los na discussão sobre horror, não se trata de forçar classificações, mas de reconhecer que a sensação de medo, e sua capacidade de nos fazer encarar verdades incômodas, transcende rótulos de gênero. Se *It* nos lembra que os monstros mais assustadores são aqueles que conhecemos desde a infância, essas obras atualizam a lição para os terrores adultos: aqueles que descobrimos ao perceber nosso próprio papel na manutenção de sistemas opressivos. É essa linha tênue entre o reconhecimento e o horror, entre o familiar e o monstruoso, que une narrativas aparentemente distintas – e as torna tão essenciais para entender as novas formas de abordagem do medo no cinema contemporâneo.

A análise comparativa entre as adaptações audiovisuais de *It* (1990 e 2017) permitiu estudar como o horror contemporâneo tem evoluído na representação do medo, especialmente através da exploração de traumas psicológicos e fobias individuais. A hipótese inicial deste estudo sugere que o gênero do horror, ao longo das décadas, tem ampliado sua abordagem, incorporando elementos psicológicos e emocionais como gatilhos para intensificar a experiência do espectador, sem abandonar os aspectos tradicionais. Essa pesquisa aponta que as narrativas audiovisuais modernas, como a adaptação de 2017, aprofundam-se na subjetividade dos personagens, utilizando suas fobias e traumas como ferramentas narrativas para criar uma imersão mais pessoal e impactante.

A partir de uma revisão teórica que dialoga com a concepção de horror psicológico, em especial com Freud citado por Brigid Cherry (2009) e Peter Hutchings (2004) no que tange ao *unheimlich*, demonstrou-se que as narrativas de horror contemporâneo não se limitam a exibir monstros e cenários sombrios, mas incorporam camadas simbólicas que remetem a medos psíquicos e traumas latentes.

A análise dos dispositivos narrativos e estéticos empregados nas obras audiovisuais corrobora a hipótese de que abordagens contemporâneas do horror psicológico podem evocar uma experiência de medo mais intensa e duradoura. Isso se deve à capacidade dessas narrativas de espelhar as fobias internas dos personagens, tornando o temor mais identificável para o público. A ressignificação de arquétipos, como a figura do palhaço, ilustra essa tendência, refletindo uma crescente conscientização sociocultural sobre questões de saúde mental. Além disso, o elemento da nostalgia opera como um mecanismo de imersão, transportando o espectador para algo familiar que gradualmente se revela perturbador, um fenômeno que ecoa a transição do *heimlich* para o *unheimlich*. Essas estratégias, em conjunto, potencializam a eficácia do horror psicológico ao enraizar o medo em aspectos intrínsecos à psique humana e às suas projeções culturais.

As obras de Stephen King, em especial *It*, servem como um eixo central para compreender essa transição. A história trabalha com dilemas humanos profundos, tais como abuso, bullying, doenças mentais e discriminações sociais, tornando-se referências para o desenvolvimento do horror psicológico na atualidade. No terceiro capítulo, a análise comparativa entre as adaptações de 1990 e 2017 de *It* permitiu evidenciar a materialização concreta das hipóteses formuladas: a versão de 1990 apresenta um Pennywise que oscila entre o amigável e o sinistro, refletindo a estética dos palhaços de circo da época e evocando uma nostalgia de meados do século XX, mas sem explorar de forma explícita as fobias individuais de cada criança. Já a adaptação de 2017 reforça a fisicalidade do horror psicológico ao personificar cada medo, por meio de figuras grotescas que remetem a traumas específicos, como a figura do homem com hanseníase para Eddie e a inundação de sangue para Beverly, simbolizando o abuso doméstico.

A relevância de Stephen King para o gênero de horror no cinema se demonstra inquestionável, e sua influência é claramente atestada pelo vasto número de adaptações cinematográficas e televisivas de suas obras. Com mais de 60 produções baseadas em seus livros e contos, o autor se estabeleceu como uma fonte inesgotável

de tramas aterrorizantes e, muitas vezes, profundamente humanas. Essa proliferação de adaptações não apenas demonstra a popularidade de suas histórias, mas também solidifica seu papel como um dos pilares do horror na cultura pop, moldando a percepção do público sobre o medo e influenciando gerações de cineastas.

A duradoura ressonância das criações do autor no meio audiovisual, que transcendem as páginas de seus livros, é um testemunho inequívoco de seu gênio narrativo e do impacto que ele tem no imaginário coletivo. O sucesso do escritor é, em grande parte, impulsionado por sua percepção aguçada das questões emocionais e psicológicas humanas. Ele não se limita a explorar o medo do desconhecido; ao contrário, aprofunda-se nas fobias internas, nos traumas e nas complexidades da mente humana. Essa abordagem permite a criação de personagens e situações com os quais o público pode se identificar de maneira mais profunda e significativa.

A figura do palhaço Pennywise em *It* exemplifica a evolução no reconhecimento de traumas e fobias. Na adaptação de 1990, o personagem mantinha uma estética mais próxima do palhaço tradicional, com cores vibrantes e um comportamento ambíguo, mas ainda assim associado ao entretenimento. Já em 2017, Pennywise assume uma aparência grotesca e perturbadora, refletindo as ansiedades modernas e a ressignificação cultural da figura do palhaço como uma entidade sinistra. Essa transformação não apenas intensifica o horror, mas também evidencia como o gênero se adapta aos medos coletivos de cada época. A exploração de fobias específicas, como a coulrofobia (medo de palhaços), demonstra como o cinema contemporâneo utiliza elementos familiares para gerar desconforto, corroborando a noção freudiana do *unheimlich* — o estranho que emerge do cotidiano.

Além disso, a nostalgia desempenha um papel crucial nessas narrativas, funcionando como uma ponte entre o passado e o presente. Ao ambientar a história em décadas específicas (os anos 1980, no filme de 2017), a obra não apenas evoca memórias afetivas, mas também subverte essa nostalgia ao associá-la a traumas reprimidos. Essa dinâmica cria uma tensão entre o reconfortante e o perturbador, amplificando o impacto emocional do horror.

As contribuições deste estudo para a área do cinema e dos estudos culturais incluem a demonstração de como o horror psicológico contemporâneo pode operar como um espelho das ansiedades sociais, utilizando narrativas pessoais para discutir questões universais. A pesquisa também destaca a importância das adaptações

audiovisuais como reinterpretações criativas que refletem o contexto histórico e tecnológico de sua produção.

Por fim, este estudo confirmou que o horror contemporâneo não substitui os elementos tradicionais do gênero, mas os complementa e os enriquece, integrando aspectos psicológicos que tornam o medo mais complexo e personalizado ao incorporar fobias individuais e promover uma experiência de nostalgia subvertida, redefinindo a construção do medo no audiovisual. A exploração de fobias e traumas, aliada à nostalgia e aos avanços tecnológicos, redefinem a experiência do espectador, demonstrando que o verdadeiro terror reside não apenas no monstro externo, mas nas feridas internas que ele pode revelar. A nostalgia, ao operar como mecanismo de engajamento crítico, situa o espectador em uma zona limiar entre o conforto do passado idealizado e a repulsa do trauma reprimido, materializando o *unheimlich*.

O resultado é um gênero que, longe de abandonar suas raízes, as complexifica. O horror atual mantém os elementos tradicionais que sempre o definiram, mas os combina com uma abordagem mais madura e consciente das questões psicológicas. *It* personifica essa síntese, uma obra que dialoga simultaneamente com o passado do gênero e com as demandas do público atual, propondo um horror que não apenas assusta, mas também compreende e elabora os medos que representa. Dessa forma, o cinema de terror consolida-se não apenas como entretenimento, mas como ferramenta valiosa para refletir sobre as complexidades da mente humana e de sua existência.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? E outros ensaios**. Chapecó: Argos, 2009.

AUMONT, Jacques. **Moderno? Por que o cinema se tornou o mais irregular das artes**. São Paulo: Papirus, 2008

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema – Uma introdução**. São Paulo: Edusp, 2013.

BRISSAC, Nelson Peixoto; CELESTE, Maria Olalquiagua. **O Futuro do Passado**. São Paulo: Ed. Unicamp, 1993

CARROL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas: Papirus, 1999.

CHERRY, Brigid. **Horror**. Routledge Film Guidebooks. New York: Routledge, 2009.

CONNOR, Steven. **Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

CHION, Michel. **A Audiovisão: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

FALCÃO, Filipe. **A aceleração do medo: o fluxo narrativo dos remakes de filmes de horror do século XXI**. Paraná: Estronho, 2019.

GIL, Inês. **A atmosfera como figura filmica**. In: III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO, 2005, Covilhã. Anais eletrônicos. Estéticas e Tecnologias da Imagem – Volume I, Covilhã, Universidade da Beira Anterior, 2005. Disponível em: <https://recensio.ubi.pt/modelos/documentos/documento1cbb.html?coddoc=2075>
Acesso em: 25 mai 2025.

GIL, Inês. **Atmosfera fílmica como consciência**. Caleidoscópio, n. 2, 2011. Disponível em: <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/caleidoscopio/article/view/2192> . Acesso em: 25 mai. 2025.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**. Rio de Janeiro: Contraponto/PUC, 2010.

HARVEY, David. **A obra de arte na era da reprodução eletrônica e dos bancos de dados**. In: A condição pós- moderna. São Paulo: Loyola, 1993.

HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

HUTCHEON, L., & VALDÉS, M. J. **Irony, Nostalgia, and the Postmodern: A Dialogue**. Poligrafías. Revista De Teoría Literaria Y Literatura Comparada, 2012. Disponível em: <https://www.revistas.unam.mx/index.php/poligrafias/article/view/31312> Acesso em: 18 nov. 2024.

HUTCHEON, Linda. Irony, Nostalgia, and the Postmodern. In: **Methods for the Study or Literature as Cultural Memory**, Studies in Comparative Literature, n. 30, p. 189-207, 2000.

HUTCHINGS, Peter. **The Horror Film**. Essex/UK: Pearson Education Limited, 2004.

KING, Stephen. **Dança Macabra: o terror no cinema e na literatura dissecado pelo mestre do gênero**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2012.

KING, Stephen. **It: A Coisa**. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2014.

LIPOVETSKY, Gilles. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O horror sobrenatural na literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves editora, 1987.

MANNA, Nuno. **A Tessitura do Fantástico**: Narrativa, saber moderno e crises do homem sério. São Paulo: Intermeios, 2014.

MARCHEZANE, D. D. **Do Infamiliar [Unheimliche] ao objeto a**. Dissertação (Mestrado em Psicologia) — Programa de Pós-Graduação em Psicologia (Estudos Psicanalíticos), Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.

MENEZES, Philadelpho. **A crise do passado**. Modernidade. Vanguarda. Metamodernidade. São Paulo: Experimento, 1994.

MILICI, Marcelo (org.). **Medo de Palhaço: a enciclopédia definitiva sobre palhaços assustadores na cultura pop**. São Paulo: Évora, 2016

MELLO, Cecília. **Realismo Fantasmagórico**. São Paulo: USP, 2015.

MORGAN, Jack. **The Biology of Horror**. USA, 2002.

REYES, Xavier Aldana. **Body Gothic: Corporeal Transgression in Contemporary Literature and Horror Film**. University of Wales Press Cardiff, 2014.

ROGAK, Lisa. **Stephen King – A Biografia: Coração Assombrado**. Rio de Janeiro: Darkside, 2017.

SCHNEIDER, Steven Jay. **Horror film and psychoanalysis: Freud's worst nightmare**. Cambridge University Press, 2009.

SCHNEIDER, Steven Jay. **Monsters as (Uncanny) Metaphors: Freud, Lakoff, and the Representation of Monstrosity in Cinematic Horror**. Other Voices, v.1, n.3 (January 1999). Disponível em: <https://www.othervoices.org/1.3/sschneider/monsters.php> Acesso em: 15 de mar. 2025.

SINGER, Ben. **Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

SOARES, Tiago. **Abordagens teóricas para estudos sobre cultura pop**. Logos. Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, 2014. Disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/14155> Acesso em: 15 mar. 2025

SOARES, Tiago. **Pop: em busca de um conceito**. Animus – revista interamericana de comunicação midiática. V.17, 2010

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

FILMOGRAFIA

Bingo: o rei das manhãs (Bingo: o rei das manhãs, Brasil, 2017) – Warner Bros Pictures – Direção: Daniel Rezende – 1 hora e 53 minutos

Carrie, a estranha (Carrie, Estados Unidos, 1976) - Metro Goldwin Mayer – Direção: Brian De Palma – 1 hora e 38 minutos

Cemitério Maldito (Pet Sematary, Estados Unidos, 1989) – Paramount Pictures – Direção: Mary Lambert – 1 hora e 53 minutos

Cemitério Maldito (Pet Sematary, Estados Unidos, 2017) – Paramount Pictures – Direção: Kevin Kölsch, Dennis Widmyer – 1 hora e 40 minutos

Chamas da vingança (Firestarter, Estados Unidos, 1984) – Universal Pictures – Direção: Mark L. Lester – 1 hora e 54 minutos

Christine, o Carro Assassino (Christine, Estados Unidos, 1983) – Columbia Pictures – Direção: Rob Reiner – 1 hora e 50 minutos

Conta Comigo (Stand by me, Estados Unidos, 1986) – Columbia Pictures – Direção: John Carpenter – 1 hora e 29 minutos

Coringa (Joker, Estados Unidos, 2019) – Warner Bros Pictures – Direção: Todd Phillips – 2 horas e 2 minutos

Corra! (Get Out, Estados Unidos, 2017) – Universal Pictures – Direção: Jordan Peele – 1 hora e 44 minutos

De volta para o futuro (Back to the Future, Estados Unidos, 1985) – Universal Pictures – Direção: Robert Zemeckis – 1 hora e 56 minutos

Doutor Sono (Doctor Sleep, Estados Unidos, 2019) – Warner Bros Pictures – Direção: Mike Flanagan – 2 horas e 32 minutos

Gremlins (Gremlins, Estados Unidos, 1984) – Warner Bros Pictures – Direção: Joe Dante – 1 hora e 46 minutos

Frankenstein (Frankenstein, Alemanha, 1931) – Universal Pictures – Direção: James Whale – 1 hora e 10 minutos

Hereditário (Hereditary, Estados Unidos, 2018) – Diamond Films – Direção: Ari Aster – 2 horas e 7 minutos

It: A Coisa (It, Estados Unidos, 2017) – Warner Bros Pictures – Direção: Andy Muschietti – 2 horas e 15 minutos

It: capítulo dois (It: chapter two, Estados Unidos, 2020) – Warner Bros Pictures – Direção: Andy Muschietti – 2 horas e 49 minutos

It: uma obra-prima do medo (It, Estados Unidos, 1990) – Warner Bros Pictures – Direção: Tommy Lee Wallace – 3 horas 9 minutos

Luzes da Cidade (City Lights, Estados Unidos, 1931) – Channel 5 – Direção: Charles Chaplin – 1 hora e 27 minutos

Midsommar: O Mal Não Espera a Noite (Midsommar, Estados Unidos e Suécia, 2019) – Paris Filmes – Direção: Ari Aster – 2 horas 28 minutos

Monstros (Freaks, Estados Unidos, 1932) – Metro Goldwin Mayer – Direção: Tod Browning- 1 hora e 4 minutos

Nós (Us, Estados Unidos, 2019) – Universal Pictures – Direção: Jordan Peele – 1 hora e 56 minutos

Nosferatu (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens, Alemanha, 1922) – Prana-Film – Direção: F.W. Murnau – 1 hora e 34 minutos

O Babadook (The Babadook, Austrália, 2014) – Umbrella Entertainment – Direção: Jennifer Kent – 1 hora e 34 minutos

O Iluminado (The Shining, Estados Unidos, 1980) – Warner Bros Pictures – Direção: Stanley Kubrick – 2 horas e 26 minutos

O Maior espetáculo da Terra (The Greatest Show on Earth, Estados Unidos, 1952) – Paramount Pictures – Direção: Cecil B. DeMille – 2 horas e 32 minutos

O silêncio dos inocentes (The Silence of the Lambs, Estados Unidos, 1991) – Orion Pictures – Direção: Jonathan Demme – 1 hora e 58 minutos

Palhaços Assassinos do Espaço Sideral (Killer Klowns from Outer Space, Estados Unidos, 1988) - Trans World Entertainment – Direção: Stephen Chiodo – 1 hora e 28 minutos

Parasita (Gisaengchung, Coreia do Sul, 2019) – Alpha Filmes – Direção: Bong Joon Ho – 2 horas e 12 minutos

Psicose (Psycho, Estados Unidos, 1960) – Paramount Pictures – Direção: Alfred Hitchcock – 1 hora e 49 minutos

Stranger Things (Stranger Things, Estados Unido, 2016-2025) – Netflix – Direção: Matt Duffer e Ross Duffer