

O TRABALHO, TERROR, O CONSUMO E O DISCURSO CONSERVADOR EM CHILD'S PLAY (2019)

Rafael Adelino Fortes¹

RESUMO: Busca-se neste trabalho fazer uma reflexão sobre o aspecto do terror, neste caso o slasher, e consumo apresentados na nova versão do filme Brinquedo Assassino (Child's play) de 2019. Para tanto, é apresentada uma breve introdução sobre a relação entre os seres humanos e os brinquedos. Ao decorrer do trabalho, foi analisado as relações entre trabalho, produção e consumo com a proposta de como esses fatores interagem na vida cotidiana. Outro ponto a ser destacado são os meios de produção, artefatos que são desenvolvidos em países subalternos, onde os produtores não têm recursos econômicos para consumi-los, mas é exportado para atender às necessidades do capitalismo, principalmente nos Estados Unidos, onde se passa a trama. Como referencial teórico fundamenta-se em Bocoock (1993) e Marx (2013).

Palavras-chave: terror. consumo. brinquedos.

WORK, TERROR, CONSUMPTION AND THE CONSERVATIVE DISCOURSE IN Child's Play (2019)

ABSTRACT: The aim of this work is to reflect on the aspect of terror, in this case the slasher, and consumption presented in the new version of the film (Child's play) of 2019. To this end, a brief introduction is presented on the relationship between human beings and the toys. During the work, the relationships between work, production and consumption were analyzed with the proposal of how these factors interact in everyday life. Another point to be highlighted are the means of production, artifacts that are developed in subaltern countries, where producers do not have the economic resources to consume them, but are exported to meet the needs of capitalism, mainly in the United States, where plot. As a theoretical reference, it is based on Bocoock (1993) and Marx (2013).

Keywords: terror. consumption. toys

¹ Professor da área de linguagens no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, campus Juína. Doutorando em Estudos de Linguagem na UFMT. E-mail: prof.rafaelfortes@hotmail.com / rafael.fortes@ifmt.edu.br

A relação dos seres humanos com brinquedos é muito antiga, ainda é incerto desde quando os primeiros brinquedos foram confeccionados, embora não se saiba com quais funções os brinquedos surgiram nos primórdios, mas se pode afirmar que eles foram interpretados com muitos significados, dentre eles o seu uso em rituais religiosos.

No processo histórico, os primeiros povos usaram elementos da natureza com fins religiosos. Algumas antigas comunidades de diferentes culturas refletiram suas crenças e estilos de vida nos brinquedos que fizeram. Esses objetos no qual as pessoas reproduziam com os materiais que coletam da natureza serviam para cultos, muitos deles lembram bonecos.

Na antiguidade, os brinquedos davam sentido a todos os aspectos da vida humana desde o reflexo entre o bem e o mal, suas relações entre o sagrado e o profano, a observação da realidade e a interpretação da vida por meio de narrativas, dentre outros costumes.

Embora os brinquedos remetem há vários anos, pouco se sabe se eram usados para adoração ou como artefatos para brincadeiras de criança, porém ao longo dos tempos eles passaram por muitas mudanças e foram ressignificados de acordo com os locais onde se faziam presentes.

As primeiras bonecas de barro foram encontradas no Egito em túmulos dos faraós com a datação cerca de 3000 anos antes de Cristo. O fato destes brinquedos terem sobrevivido até os dias atuais consiste na associação com a cultura egípcia e os deuses. E também,

Os arqueólogos encontraram a maioria dos brinquedos para bebês em túmulos de crianças. Isso significa que eles acreditavam na vida após a morte e colocaram esses brinquedos em túmulos para acompanhar a vida após a morte. E também a maioria das figuras encontradas nas escavações do templo dupla finalidade brincar e serve como

No entanto, com o passar dos anos, os brinquedos foram utilizados com a finalidade de as crianças aprenderem de forma lúdica a se defender e atacar, fazendo com o que desenvolvessem habilidades para a guerra e para a caça. De um modo geral, os brinquedos sempre foram um reflexo da sociedade, representando o ambiente onde estavam inseridos e também poder e consumo.

A mudança dos objetos de fabricação acontece conforme a sociedade adquire novas habilidades, durante a Idade Média era predominante a fabricação de brinquedos com madeira, depois com materiais a partir do ferro, feitos a partir de moldes e pintados à mão.

Até a Segunda Guerra mundial era muito comum a fabricação de brinquedos em miniatura, com a finalidade de reproduzir a sociedade às crianças. No pós-guerra, o uso do plástico foi tomando espaço por ser um material de fácil produção. Com o efeito da industrialização e o aumento do uso de máquinas, os brinquedos de plástico de baixo custo tornaram-se populares, permitindo a produção com máquinas de moldagem de alta pressão. Este plástico barato substituiu os brinquedos de metal.

Com as transformações da sociedade, os brinquedos se tornaram mais populares com a contribuição das indústrias de tecnologia e mídia em desenvolvimento, ganharam reputação como jogos de qualidade que estimulam a criatividade das crianças. Hoje, os brinquedos surgiram como um item de consumo.

Paralelamente a isso também apareceram em muitos ramos da arte, e o cinema tornou-se a área mais marcante. Enquanto os brinquedos vistos no cinema refletem as características sociais e culturais de um certo período, eles deram origem a diferentes sujeitos e diferentes acontecimentos por meio da criança.

² Tradução minha.

Quando se fala em filmes de terror, a indústria cinematográfica também reservou um espaço a eles. Entraram no cinema como assassinos e malvados, na verdade forçaram a sociedade a repensar muitos mistérios e incógnitas. Há processos que são de alguma forma inconscientes, mas interligados, as sensações que projetamos neles e isso reflete muito sobre nós, reflexo também da cultura popular.

Bonecos geralmente são retratados como entidades malignas em filmes de terror que refletem as falhas e o subconsciente da humanidade na arte, tornaram-se objeto de medo no cinema. Isso se deve pelo fato de explorar traumas, medos que foram construídos durante a infância, dentre outros sentimentos.

No final dos anos 1950, nos Estados Unidos, foi transmitido nas televisões daquele país a série *Twilight Zone* que no Brasil chegou com o nome de *Além da imaginação*. Pensando nesta série, destacam-se dois episódios: *The Dummy*, que foi ao ar em 1962 e *Living Doll*, transmitido em 1963.

Ambos os episódios abordam a temática sobre bonecos. Em um deles, *The Dummy*, o ventríloquo Jerry atua com o seu boneco Willie, mas no decorrer da trama, o boneco parece tomar vida e, no desfecho do episódio, aparece Willie como ventríloquo e o boneco sendo Jerry, em outras palavras, a criatura troca de forma com seu criador.

Por sua vez, no episódio *Living Doll*, uma mãe, Annabelle, compra para sua filha, Christie, uma boneca de corda chamada Talk Tina, a qual cada vez que a menina dá corda à boneca ela se move e diz “Meu nome é Talk Tina e eu te amo muito”. Annabelle se casou recentemente com um homem chamado Erich, porém é um personagem ressentido pelo fato de ser infértil e, por conta disso, torna-se hostil com a jovem Christie. A certa altura da trama, ocorre algo inusitado: quando Erich dá corda à boneca, ela diz que não gosta dele. No desenrolar do enredo, Erich chega ao ponto de jogar a boneca na lata de lixo e ela diz que ele irá se arrepender. Após

o ato, o personagem recebe uma ligação com a voz da boneca, ameaçando-o de morte. A partir disso, Erich tenta, repetidas vezes se livrar da boneca, mas ela sempre retorna, de modo insólito, aos braços da enteada Christie. Até que, no desfecho da trama, o homem desce as escadas, tropeça na boneca, cai e morre, concretizando as ameaças feitas pelo brinquedo.

Os dois exemplos aqui retratados serviram de inspiração a vários longas-metragens do cinema de horror – o que não é incomum ao panteão do *Twilight Zone*. No final da década de 1980 surge nos cinemas *Child’s play* (*Brinquedo Assassino*), uma temática inovadora para a época por se tratar supostamente de um boneco serial killer.

A película de 1988, dirigida por Don Mancini, vem na esteira do subgênero do terror chamado de *slasher* que, grosso modo, se tratava de enredos voltados a personagens adolescentes perseguidos por um assassino em série, que portava armas de corte, como faca, machado, garfo de feno, tesoura de jardinagem, motosserra, entre outros - por isso o nome “*slasher*”, o qual deriva da palavra “*slash*”, cujo significado traduzido em português é “cortar”.

Assim, a década de 1980 foi permeada por uma onda de cinema *slasher* que trouxe filmes icônicos como *Halloween*, a franquia *Nightmare on Elm Street* e as sequências de *Friday the 13th – Part II*, e seus famosos assassinos, respectivamente, Michael Myers, Freddie Krueger e Jason Vorhees. Toda a historiografia desse subgênero do horror não será aqui esmiuçada, haja vista que existem centenas de filmes do tipo, e que, além disso, trazem inúmeros debates, as quais são amplamente discutidos na área de estudos culturais. Contudo, o que se faz é tentar trazer uma condição de produção para o surgimento do filme *Child’s Play* de 1988, que, vindo da esteira do panteão *slasher*, absorveu parte das características deste, como aquele de ter um assassino icônico, e introduziu elementos sobrenaturais, ao dar vida a um boneco que incorpora a alma de um serial killer se utilizando de

práticas de vodu.

Chucky, o boneco, é a caracterização de um novo tipo de slasher. Tal inusitada premissa mistura terror e elementos de humor. O filme se tornou um sucesso de bilheteria, tornando seu assassino símbolo da cultura pop de seu momento. Porém, surgiram várias continuações que estão até hoje sendo produzidas, como, citando apenas alguns: *A noiva de Chucky* (1998) e *O filho de Chucky* (2004), obras que se aproximam do comedy horror, e depois *A maldição de Chucky* (2013) e *O culto de Chucky* (2017) – este último retoma alguns personagens, agora mais velhos, criando algumas conexões com o primeiro filme da franquia. Como é possível observar, a franquia foi desgastando, com o tempo. Pensando assim, a MGM começou a planejar, em 2018, uma revitalização contemporânea da franquia, produzindo um filme que se apropria de certos elementos do filme de 1988, renovando-o a partir da retirada do elemento sobrenatural e introduzindo a tecnologia da Inteligência Artificial para dar vida ao brinquedo Chucky.

No ano de 2019, surge nos cinemas a refilmagem de *Child's play*, dirigido por Lars Klevberg, trazendo uma narrativa inovadora que se distancia do projeto original. A ideia desagradou vários fãs justamente por fugir completamente da versão de 1988. Não se tem um boneco possuído pela alma de um assassino, mas um robô com inteligência artificial que é capaz de organizar tarefas, ligar outros aparelhos e até mesmo chamar veículos por aplicativos. Desse modo, enquanto a película de 1988 traz temas particulares, o reboot de 2019, embora não tenha deixado de ser um slasher, discute temas como os da exploração e da precarização do trabalho, do consumismo e da obsolescência programada, dentre outros.

A questão do trabalho, consumo e o horror

Brinquedo Assassino (2019) inicia com uma propaganda³ da empresa Kaslan⁴⁵ que detém produtos como vassouras robô, caixas de som, controladores de temperatura de ambiente, veículos para o transporte de pessoas, dentre outros. O boneco se chama Buddi e se adapta à rotina diária dos consumidores. O mundo maravilhoso que o consumismo e o capitalismo oferecem aos consumidores de classe média e alta.

Porém, após a propaganda inicial dos produtos Kaslan, é apresentado ao espectador a fábrica da empresa que está situada no Vietnã. Entre a cena da propaganda e da fábrica há um corte abrupto, em uma são transmitidas imagens com cores claras, remetendo a um sentido de felicidade, assim como as propagandas de margarinas, a noção utópica de uma família feliz, na outra cena que aparece o interior da fábrica, a fotografia apresenta tons escurecidos que oscilam entre o verde e o amarelo, deixando a cena com certo teor melancólico, oprimido e com recursos sonoros típicos de filme de terror.

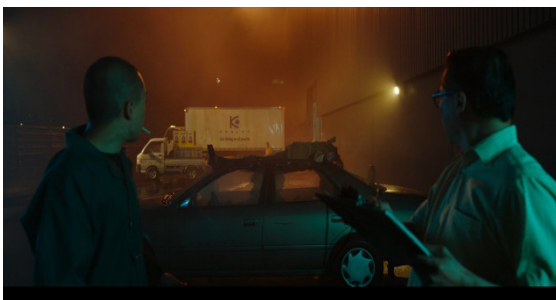
Na cena analisada é possível perceber tematicamente as condições de trabalho enfrentadas pelos vietnamitas e a produção em massa do boneco Buddi, é mostrado as condições precárias de trabalho dos vietnamitas e a produção em massa do boneco. Trabalhadores visivelmente exaustos pela rotina de trabalho, nesta cena aparece a relação entre um funcionário e o seu superior, este, uma espécie de encarregado que humilha seu subordinado pelo fato dele estar descansando por algum tempo. A humilhação vai desde violência verbal à física, o superior deixa claro que após a montagem do boneco que está nas mãos o operário, este será demitido. Enfurecido, o funcionário altera o chip que

3 <https://www.youtube.com/watch?v=DFBrshWWpLc>

4 Talvez uma metáfora da Apple: https://www.youtube.com/watch?v=taTmPYQ_3jk

5 [https://childsplay.fandom.com/wiki/Kaslan_\(Company\)](https://childsplay.fandom.com/wiki/Kaslan_(Company)).

irá para o boneco e remove todos os protocolos de segurança: censura de linguagem, controle de comportamento e inibidores de violência. Quando ele termina, a câmera projeta para o ambiente externo da fábrica e o funcionário se atira, possivelmente pela janela, caindo sobre um carro, suicidando-se.



Fonte: Child's play, 2019

Observa-se no último quadro a presença de um refletor com luz amarela, indicando algo, sugerindo atenção. É justamente nesse local que o trabalhador se joga e a luz reflete sobre o corpo.

O que se pode notar é a questão da exploração do trabalho em alguns países asiáticos pelas grandes indústrias ocidentais. Isso se deve

pela questão de a mão-de-obra ser mais barata e a jornada de trabalho diferente de alguns países do ocidente. O grande paradoxo é o de que os trabalhadores da Kaslan produzem as mercadorias, porém não têm direito sobre elas, são coadjuvantes no processo de enriquecimento de uma grande empresa.

Para ilustrar, no documentário “O custo da vida digital”⁶, em algumas cenas reproduz esse estilo de montagem de um certo produto, produção em massa em um estilo fordista, porém de forma precária que envolvem jornadas extenuantes de trabalho e salários miseráveis que são pagos aos funcionários.

Sobre a questão precária do suicídio em alguns países asiáticos, (FREEMAN, 2018) faz um importante relato, o autor alerta sobre um importante fato. Em meados de 2010 uma onda de suicídios de operários da empresa Hon Hai Precision Industry Co. que operava com o nome de Foxconn atraiu a atenção da imprensa.

Naquele ano, dezoito trabalhadores entre dezessete e 25 anos tentaram se suicidar em suas fábricas na China, catorze deles com sucesso. Com exceção de um, todos pularam de um edifício da empresa. Embora surpreendentes por si mesmos, o que tornou os suicídios uma grande notícia em todo o mundo foi que ocorreram em fábricas que montavam iPads e iPhones, dois dos produtos de consumo mais quentes do mercado, símbolos da modernidade e da boa vida (FREEMAN, 2018, p. 353-354).

Ao pensar nessas condições aqui relatadas por Freeman, pode-se dizer que no filme em um primeiro momento trabalha justamente com a ideia do operário enquanto mercadoria que pode facilmente ser substituído enquanto produto. Os trabalhadores produzem mercadorias para garantir o conforto dos consumidores, estes que ironicamente também são tratados como produtos dentro do sistema capitalista. Ainda em seu relato, Freeman, continua:

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=PjGYAJA5jKo>

Em 2012, após mais notícias negativas a respeito da Foxconn, a Apple contratou a Fair Labor Association, uma organização sem fins lucrativos, para inspecionar suas fábricas e seu cumprimento do código de conduta do grupo de monitoramento no local de trabalho. Mas nenhum dos principais clientes da Foxconn, nem mesmo a Apple, deixou de usar seus serviços. De início, Terry Gou, fundador e presidente da Foxconn, considerou os suicídios insignificantes, tendo em vista o tamanho de sua força de trabalho. Mas, à medida que as mortes e a publicidade negativa aumentaram e o preço de suas ações caiu, a empresa começou a agir. Em junho de 2010, a Foxconn aumentou os salários básicos em suas fábricas de Shenzhen, onde ocorreu a maioria dos suicídios, do mínimo exigido legalmente de novecentos renminbi por mês (132 dólares) para 1200 renminbi (176 dólares), e em outubro aumentou novamente os salários. Também montou um centro de aconselhamento 24 horas para seus trabalhadores e organizou uma grande celebração em sua maior fábrica, com desfile, carros alegóricos, animadoras de torcida, Homens-Aranha, acrobatas, fogos de artifício e cânticos de “valorize sua vida” e “cuidem uns dos outros para construir um futuro maravilhoso” Mas houve também um lado mais sombrio na reação da Foxconn. A empresa tentou limitar seu envolvimento em futuras mortes exigindo que os funcionários assinassem uma declaração de exoneração de responsabilidade que dizia: Caso surja qualquer lesão ou morte pela qual a Foxconn não possa ser responsabilizada (inclusive suicídios e automutilação), eu concordo por meio desta em entregar o caso aos procedimentos legais e regulamentares da empresa. Meus familiares e eu não buscaremos uma indenização extra acima da exigida pela lei, para que a reputação da empresa não seja arruinada e sua operação permaneça estável (FREEMAN, 2018, p. 354, grifos meus).

A atenção para os suicídios dos trabalhadores chineses só se tornou relevante a partir da publicidade negativa que chegou ao ocidente e consequentemente afetou nas ações da Foxconn. Não houve preocupação com o bem-estar dos funcionários, uma vez que são considerados apenas detalhes dentro o tamanho da força de trabalho da empresa e o que ela produz. A valorização da vida só foi importante quando as

perdas da empresa foram iminentes.

No entanto, essa ideia da declaração de exoneração não foi bem aceita pelos trabalhadores, fez com que a empresa transferisse produção de Shenzhen para novas fábricas no interior da China com a finalidade de reduzir ainda mais os salários e aproximar os trabalhadores de interior de suas casas. Ao pensar nisso, poderia prevenir os suicídios e ainda de acordo com Freeman,

Por fim, a Foxconn começou a colocar telas de arame nas sacadas e escadarias externas dos dormitórios e travas nas janelas do andar superior para evitar que os trabalhadores saltassem, além de cercar todos os prédios de fábricas e dormitórios com uma rede colocada a seis metros do solo, de modo que, se um trabalhador conseguisse saltar, não morreria. A empresa usou mais de 3 milhões de metros quadrados de redes amarelas nesse processo, quase o suficiente para cobrir todo o Central Park de Nova York (FREEMAN, 2018, p. 353-354).

Essa ideia do morrer pode ser entendida como uma via de mão dupla. Por um lado, são vistas pessoas se suicidando pela precariedade do trabalho, por outro, sujeitos que se matam de trabalhar para adquirir mercadorias com um alto valor e para ser aceito socialmente, tornando desta forma a coisificação de trabalhadores e consumidores.

Voltando ao filme, ainda no primeiro ato, após a cena do suicídio, apresenta-se a personagem Karen Barclay, que trabalha em uma loja de departamentos, em cujos bonecos Buddi, da Kaslan, são vendidos. Em seguida da cena em questão, aparece um cliente que não está satisfeito com uma versão do boneco vendida ali, ele queria o novo modelo que ainda está em fase de lançamento, a versão mais atual e com mais funções.

Quando termina sua jornada de trabalho, Karen chega em seu apartamento extremamente cansada. Nota-se, aqui, que tanto no Vietnã, onde o boneco é montado, quanto nos Estados Unidos, onde o produto é vendido, há um pon-

to em comum: trabalhadores dedicam parte de suas vidas, uns para ter meios de subsistência e outros para consumir produtos feitos em situações precárias. No entanto, existe uma dupla exploração de trabalhadores: uma do Vietnã e a outra é a figura de Karen que por cumprir jornada dupla em seu emprego, terceiriza a criação do filho para a tecnologia. Ambas jornadas são desumanas, o que diferencia é que uma consiste na produção de mercadoria e a outra batalha para consumi-la

Após perceber que sua mãe está esgotada por causa do trabalho, Andy, que nesta versão do filme é um adolescente que tem deficiência aditiva, reclama que o modelo do celular está obsoleto, mas a prioridade da mãe é fazer uma dupla jornada de trabalho para comprar um novo aparelho auditivo para o filho. O jovem não se importa com o aparelho, quer um novo celular mais moderno.

Em uma outra cena, após um cliente devolver um boneco Buddi que estava com defeito, Karen consegue o brinquedo e dá de presente para Andy. O menino reclama porque a versão que sua mãe lhe presenteou foi lançada um ano atrás, o que ele queria mesmo era a nova versão que está ainda veiculada em peças publicitárias. O que mais importa não é a necessidade do produto, mas o seu valor de posse, o fetichismo da mercadoria, o qual perde o seu trabalho de construção dando lugar ao objeto de consumo

A riqueza das sociedades onde reina o modo de produção capitalista aparece como uma “enorme coleção de mercadorias”, e a mercadoria individual como sua forma elementar[...] A mercadoria é, antes de tudo, um objeto externo, uma coisa que, por meio de suas propriedades, satisfaz necessidades humanas de um tipo qualquer. A natureza dessas necessidades – se, por exemplo, elas provêm do estômago ou da imaginação – não altera em nada a questão. [...] é um ato histórico encontrar as medidas sociais para a quantidade das coisas úteis. A diversidade das medidas das mercadorias resulta, em parte, da natureza diversa dos objetos a serem medidos e, em parte, da convenção. A utilidade de uma coisa faz dela um

valor de uso. Mas essa utilidade não flutua no ar. Condicionada pelas propriedades do corpo da mercadoria [Warenkörper], ela não existe sem esse corpo. Por isso, o próprio corpo da mercadoria, [...] é um valor de uso ou um bem. Esse seu caráter não depende do fato de a apropriação de suas qualidades úteis custar muito ou pouco trabalho aos homens. Na consideração do valor de uso será sempre pressuposta sua determinidade quantitativa, [...] Os valores de uso formam o conteúdo material da riqueza, qualquer que seja a forma social desta (MARX, 2013, p. 97).

Nessas jogadas entre celular, boneco com inteligência artificial e demais tecnologias, é perceptível questões que envolvem o problema de consumo no século XXI. Os artigos são substituídos, não porque param de funcionar ou estragam, o conserto, muitas vezes, é mais caro do que o próprio produto, fazendo, desta forma, as pessoas trocarem por modelos mais atuais.

O consumismo, que é a ideologia ativa de que o sentido da vida deve ser encontrado na compra de coisas e experiências pré-embaladas, permeia o capitalismo moderno. Essa ideologia do consumismo serve tanto para legitimar o capitalismo quanto para motivar as pessoas a se tornarem consumidores tanto na fantasia quanto na realidade. Além disso, serviu para aumentar a alienação. Os bens e experiências consumidos tornaram-se pré-embalados, já criados e codificados para produzir as respostas necessárias do consumidor. Isso introduziu uma nova dimensão à alienação (BOCOCK, 1993, p. 50-51).⁷

Em Child's play, tanto na versão de 1988, quando na de 2019, tem como pano de fundo uma criança com acesso à tecnologia, no primeiro, a televisão, na qual é transmitida a propaganda do boneco (Good Guys), no segundo filme, o acesso se dá na maior parte pelo celular, a propaganda é o início do filme o que deixa implícito que é veiculada a todo tipo de suporte. Algo muito bem direcionado ao público consumidor.

⁷ Tradução minha.

Outro fator que incomoda Karen é o fato de Andy ser um adolescente introspectivo, fica maior parte do tempo ao celular e tem dificuldades em fazer amizades com as demais crianças do prédio. Além disso, e por ser uma criança solitária, ele ainda tem que lidar com a morte de seu pai, algo que fica implícito no filme. Nesse ínterim, Karen inicia um relacionamento com um outro personagem, Shane. No entanto, as relações entre o menino e o namorado da mãe não são das melhores, em várias cenas do filme se nota alguns conflitos entre os dois.

Como forma de atenuar a implícita reprovação do menino com relação ao novo “invasor”, o presente é um subterfúgio, é usado como moeda de troca entre mãe e filho. Andy desenvolve aos poucos amizade com o brinquedo, faz dele o seu confidente e é aí que está o perigo, não sabe que o boneco teve sua configuração alterada.

Aos poucos o boneco vai se adaptando à rotina de Andy e este faz do brinquedo o seu melhor amigo, faz tudo que Karen não tem tempo de fazer com o filho, desde conversar até mesmo jogar jogos de tabuleiro. O boneco está sempre atento a todas as ações de seu dono e com o tempo repete seu comportamento e amplia também o seu repertório lexical. Por conta disso, já que os inibidores do boneco foram desbloqueados, haja vista que é uma inteligência artificial voltada ao público infantil, aquele começa a poder falar palavras de baixo calão, o que atrai a curiosidade de outros dois vizinhos: Falyn e Pugg, aliás, forjando uma popularidade, não por conta de Andy, mas pelo boneco Chucky.

Em uma das cenas, Andy está sentado na escada com o seu brinquedo e fala um palavrão, em seguida aparecem duas crianças Falyn e Pugg, ambos estranham a linguagem do boneco e questionam se seria normal aquele tipo de vocabulário, Andy disse que ele não segue a muitas regras, Falyn incomodada faz até uma predição, questiona se não é assim que todos os filmes apocalípticos que contêm robôs iniciam.

Contudo, mesmo o boneco repetindo as palavras proibidas, torna-se engraçado e faz com que Andy tenha aceitação entre os jovens e de certa forma começa a ganhar popularidade. Desse modo, sua casa agora é frequentada pelos novos amigos. Eles assistem a filme juntos, usam o boneco para pregar peças nas pessoas, saem em grupos e conquistam outros amigos. A popularidade não está em Andy, mas no brinquedo. O garoto é apenas mercadoria de seu objeto de consumo.

No modus operandi do capitalismo, a fabricação e consumo se apresentam de formas diversas. As práticas incluem não só mercadorias, mas a linguagem (principalmente a publicitária), sonhos, desejos, instituições e ideologias como: família, Estado e religião. A volatilidade do capitalismo é o resultado de um processo histórico que obedece a uma lógica que se reproduz e se reinventa na dialética entre sujeito e objeto.

E com relação ao filme em questão a narrativa vai muito além dos clichés de filmes slashers. O terror, neste caso, o doméstico, é uma ampla discussão sobre as relações entre trabalho, educação e sobretudo o conceito familiar. Este último merece atenção, com o passar das gerações, o conceito de família foi se modificando, o que era centrado na figura paterna como o provedor das necessidades básicas de consumo de uma casa, foi se deslocando. A noção de família socialmente construída e centrada no homem foi diluída após uma série de mudanças sociais. E o próprio capitalismo foi incorporando e se moldando essas formas.

Com essa nova reconfiguração de família, em algumas a figura da mulher, da mãe, muitas vezes ocupa também o que era antes o local do pai, ela precisa trabalhar, prover o sustento e ainda acompanhar a educação dos filhos.

Na sociedade contemporânea, a cada dia são lançados produtos que auxiliam até mesmo as tarefas domésticas, vassouras por sensores, máquinas de lavar roupa com múltiplas funções, roupas que não precisam passar, comida pronta, dentre uma série de outras tecnologias.

No entanto, onde e por quem essas tecnologias são consumidas?

Em *Brinquedo Assassino* desnuda a pornografia selvagem do capitalismo. O filho que almeja um produto, sua mãe trabalha em uma loja que detêm a mercadoria, mas não a pode comprar, utiliza-se de meios ilegais para conseguir o brinquedo desejado.

Cabe ressaltar que o filme se passa em um subúrbio, Andy faz sucesso com o boneco porque é novidade entre as crianças que não teriam acesso, e se caso tivesse, seriam versões anteriores, uma vez que no próprio filme já fala da próxima versão que será lançada.

A questão social vai muito além do poder de consumo, mas como os habitantes de uma mesma localidade se interagem entre si, o que consomem culturalmente e como são as relações comportamentais. A exclusão social é marcante em vários filmes de terror, é de certa forma uma crítica ao social. No entanto, o sistema capitalista é tão moldável que produz objetos e meios de consumo até para as classes mais baixas.

A questão da violência é algo recorrente na periferia, os moradores estão acostumados e muitas vezes ela se torna algo comum. Em uma cena de *Brinquedo Assassino*, um menino do grupo de amigos de Andy, está com um brinquedo de pelúcia. O boneco tem em uma de suas mãos uma caneta, um garoto negro ensina Chucky golpear com a caneta a pelúcia como se fosse uma faca e diz ao boneco: “Isto é pelo Tupac!”. Além de ser um gesto violento, com essa cena se percebe a noção de vingança pela morte do rapper Tupac Shakur, o qual foi assassinado a tiros em 13 de setembro de 1996.

Após essa cena, no apartamento de Andy, Falyn e Pugg estão se divertindo ao assistir *The Texas Chainsaw Massacre 2*, contemporâneo da versão de 1988, Chucky também está na sala e presta a atenção nas cenas violentas do filme, mas não externa nenhuma expressão facial – um macabro exemplo do efeito Kuleshov na formação do boneco, No entanto, a cena de certa forma acaba criando flashforwards, o que possibil-

mente para um expectador experiente consegue prever o que está por vir.



Fonte: Child's play, (2019)

No entanto, o flashforwards criado a partir das cenas de terror gore em *The Texas Chainsaw Massacre 2* (1986), não é nenhuma novidade para o expectador, uma vez que a fórmula do terror contida em *Brinquedo Assassino* não traz consigo grandes novidades, pelo contrário, o filme apresenta vários clichês típicos do gênero slasher. Entretanto há um ponto muito comum entre ambos os filmes: a situação política estadunidense.

Na década de 80, no governo de Ronald Reagan (1981 a 1989), uma das pautas de sua política conservadora era reerguer os Estados Unidos que vinham sofrendo uma série de humilhações, a perda vexatória na Guerra do Vietnã que terminou em 1975; a crise diplomática com o Irã que ocasionou em 52 norte-americanos mantidos como reféns na embaixada em Teerã durante 444 dias. Mediante a isso e dentre outros problemas, Reagan em combate ao “comunismo”, retroagiu para uma América mais conservadora traçando os valores tradicionais de lar, família e religião. Adotou uma política fortemente neoliberal gerando desigualdade em cerca de 20% das famílias nos Estados Unidos.

Paralelo a isso foi justamente nos anos fi-

nais da década de 1970 que começaram a surgir a fórmula slasher, que floresceu durante toda a década de 1980, o reflexo de valores morais e familiares presentes na política de Reagan e que inclusive para reafirmar seu conservadorismo utilizou como tema de campanha “Make America Great Again”.

Quase quarenta anos depois, nas campanhas eleitorais de Donald Trump ele utiliza o mesmo slogan de Reagan, como forma de conquistar a ala ultraconservadora de seu partido. E deixa bem claro em uma entrevista que: “Eu diria que durante o governo de Ronald Reagan, você se sentiu orgulhoso de ser americano. Você se sentiu muito orgulhoso. Eu não acho que desde então, em grande medida, as pessoas ficaram orgulhosas”⁸.

Como já descrito, no início do filme já mostra a dependência de grandes marcas estadunidenses como subserviente à mão-de-obra barata oriunda da exploração oriental que serve para suprir as necessidades do consumo ocidental, algo que vai na contramão do discurso de Trump e posteriormente o seu governo.

Assim como os slashers dos anos 1980, no reboot de Child’s Play, a fórmula moralizante continua quase a mesma. Na cena em que Shane é assassinado, Chucky o mata em sua casa, ele é casado e tem filhos, porém tem um relacionamento extraconjugal com Karen Barclay, mãe de Andy. Shane não morre somente porque não gosta de Andy, mas porque é promíscuo.

Em outra cena, o personagem Gabe, um trabalhador de manutenção técnica, recupera o boneco. Ele tem um circuito de câmeras que vigia o cotidiano dos moradores do prédio. Após ele religar Chucky, vira sua cabeça e vê pela televisão a mãe de Andy no banheiro, inicia uma masturbação, porém o boneco desliga todos os aparelhos televisivos e o assassina com requintes de crueldade.

Logo, percebe-se que embora tenham se

8 <https://dailycaller.com/2015/08/16/trump-the-last-time-america-was-great-was-during-the-reagan-administration-video/> - (Tradução minha).

passado, a fórmula slasher ainda segue a mesma tradição em alguns filmes. Reflexo de um governo conservador no qual os filmes de terror desnudam a moral e os vícios de uma sociedade completamente doente, mas que mantem seus desejos na obscuridade.

Porém, no discurso conservador o alvo principal é a família, isso acontece porque a cultura dominante não consegue resolver as contradições sociais, então o foco muda para o nacionalismo e principalmente para o discurso mitológico da família ideal na qual consiste em pai, mãe e filhos, uma visão idealizada e reproduzida pelos meios de comunicação na década de 1950 nos Estados Unidos, propagandas e programas que retratavam famílias consumistas e felizes.

No contexto do filme em questão, a Kaslan é uma empresa que visa o bem da família. O discurso introdutório do filme é esse, a linha de bonecos Buddi vem para auxiliar a família nas tarefas domésticas, não existe representação de uma pessoa que mora sozinha, ou uma família que não seja a padrão estabelecida pela mitologia do discurso conservador e principalmente capitalista.

Em muitas vezes a história sempre se repete e é impressionante o modo de como o discurso se repete em sociedades capitalistas, podem haver revoluções, movimentos de contracultura, ondas feministas, movimentos sociais, mas de repente a questão de Deus, Estado, família e soberania se adequam nos antigos mitos, ressignificam as noções de valores presentes na burguesia.

Os medos e pesadelos dos seres humanos são quase sempre os mesmos que se repetem no decorrer dos anos, os filmes de terror se transformam e endossam ainda mais essa noção de aflição coletiva. Os monstros refletem as crenças difundidas pelas classes dominantes fiquem-nas e conquistem pelo medo, figurações que operam muito bem desde as antigas religiões pré-cristãs que foram moldadas no decorrer dos milênios e ainda hoje servem de apoio a ideologias da clas-

se dominante.

REFERÊNCIAS

BOCOCK, R. Consumption. New York, NY: Routledge, 1993.

FREEMAN, J. B, Mastodontes: A história da fábrica e a construção do mundo moderno. São Paulo: Todavia, 2018.

MARX, K. O Capital: Crítica da economia política. Livro I: O processo de produção do capital. São Paulo: Boitempo, 2013.

SEVIM, C.; GÖNÜL, . Development of toys in historical process and ceramic toys. Sanat ve Tasarım Dergisi, 2 (2), 32-40, 2012. Disponível em < <https://easiv.anadolu.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/11421/1866/Pages%20from%20SAYI2-2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> acesso em 02/03/2022.

Submissão: janeiro de 2023

Aceite: abril de 2023.