

---

## **Carro rei: em corpo e território<sup>1</sup>**

Heverton da Silva GUEDES<sup>2</sup>

Maria Lúcia Duarte de OLIVEIRA<sup>3</sup>

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

### **RESUMO**

A seguinte pesquisa investiga o filme *Carro Rei* (2022), de Renata Pinheiro, a partir da conjunção de dois conceitos centrais: corpo e território. Primeiro, discutimos o que faz de um espaço território, pensando política e imaginário, segundo, destacamos como essa relação, de disputa e tensionamento, ancora a construção de corpo no filme. Assim, defendemos, de antemão, que o encontro entre esses dois, corpo e território, está mais para um confronto, mal resolvido, mas, decerto atraente.

**PALAVRAS-CHAVE:** cinema contemporâneo; corpo; território; Carro Rei.

### **INTRODUÇÃO**

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

E são bem esses os nossos conceitos centrais: corpo e território. Por mais que a conjunção dos dois seja, além de intuitiva, basilar para esta pesquisa, optamos, pois nos parece mais didático, abordar esses dois eixos em duas seções separadas, são elas que compõem o nosso texto, além deste tópico introdutório e um último conclusivo.

Na primeira delas, apresentamos termos que costumeiramente norteiam a espacialidade no cinema, pensando principalmente, como não poderia deixar de ser, uma noção territorial, afinal, interessa saber: como, e por que, o cinema territorializa a imagem? Quais são seus métodos e, sobretudo, quais são seus sentidos?

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Cinema, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação do PPGCOM-UFPE, e-mail: [heverton.sguedes@ufpe.br](mailto:heverton.sguedes@ufpe.br).

<sup>3</sup> Mestranda em Comunicação do PPGCOM-UFPE, e-mail: [marialucia.oliveira@ufpe.br](mailto:marialucia.oliveira@ufpe.br).

---

É nesse intuito que recorreremos à interlocução com autores como Zan (2022) e França (2003) que vêm falar de um território cinematográfico permeado por tensionamentos, políticos e de imaginário, como esse que encontramos em *Carro*: aqui, uma Caruaru arcaica e contemporânea atua, enquanto paisagem autônoma (Lefebvre, 2006), para uma narrativa de disputa que, seja pela terra, seja pela tecnologia, acaba testando as imagens imaginadas que temos em nós, tanto da *sci-fi*, como do nosso país. É aí que assentamos o nosso motivo de interesse, e de frustração, com o filme: na proposta de pensar espaços conhecidos sob perspectivas inusitadas.

Já na segunda parte, por sua vez, interessa pensar como esse tensionamento, central ao território, repercute na carne aberta dos corpos-personagens de *Carro*: como corporificar o território, ou melhor, como propor um corpo significado pelo conflito, estético e político, tal qual uma instância territorial? Eis a questão que nos orienta. A fim de respostas, recorreremos, desta vez, à nomes como Haraway (1985) e Berardi (2019) que lançam luz sobre certo corpo disputado, entre o orgânico e o tecnológico, em simbiose socialmente radical e biologicamente visceral, como aquele a que assistimos, com certo estranhamento, em *Carro*: entre o erótico e o grotesco Dery (1999), o corpo, feito território, também está em conflito(s). E com isto, vamos a eles.

## **TERRITORIALIZAR A IMAGEM**

O cinema brasileiro contemporâneo parece cada dia mais interessado em reivindicar a atenção do olhar ao espaço diegético. Dos caóticos centros urbanos, sempre e ainda lá, aos rincões mais interioranos, cada vez menos afastados, esse cinema vem mobilizando o espaço em cena menos como um cenário, onde se desenrola a história, e mais como uma paisagem, autônoma e ativa (Lefebvre, 2006), que contribui para o desenrolar da narrativa. Falo, exemplificando, dos filmes de Adirley Queirós, como *A cidade é uma só?* (2013), *Branco Sai, Preto Fica* (2015) e *Era uma Vez Brasília* (2017), onde a capital federal aparece como um constante ponto de partida, e de retorno, para uma série de tensões que encontram no projeto moderno, de cidade “do futuro”, um objeto claro da desigualdade e da marginalização socioeconômicas. Falo, também, de Kleber Mendonça Filho, onde a capital pernambucana, em suas grades e telas, permanece ainda rente às casas grandes e senzalas, impregnada por um passado que não passa, nem se afasta, como em *O Som ao Redor* (2012) e *Aquarius* (2016).

---

Por isso, nosso argumento: a espacialidade demonstra uma centralidade crescente no cinema contemporâneo brasileiro (Prysthon, 2023), não se tratando, importante destacar, de uma espacialidade por si só, isto é, dada, esvaziada, naturalizada, isenta de tensões e conflitos, pelo contrário: o espaço importa porque é quase sempre um espaço de disputa. Tudo isso, para apresentar nosso objeto: *Carro Rei* (2022), de Renata Pinheiro, filme que nos trouxe até aqui justamente por se passar em um lugar conhecido, mas, sob um olhar inusitado, que é, e vocês devem concordar, uma Caruaru futurista... Sim, *Carro* acompanha a trajetória de Uno, interpretado por Luciano Pedro Júnior, que desde pequeno possui, aparentemente, a habilidade de se comunicar com carros, o que logo se revela de certa valia quando as autoridades da, até então, pacata cidade decidem proibir a circulação de veículos mais antigos e o menino, agora crescido, decide insuflar o levante conduzido por, adivinhem só, um automóvel, que fala, que pensa e que manipula: o Carro Rei.

Todavia, para uma melhor apreciação desse nosso objeto parece conveniente, antes, amarrar e separar alguns conceitos importantes. Como este primeiro tópico pretende uma leitura do filme à luz de sua espacialidade, é interessante pontuar quais são os termos que compõem a espacialidade do cinema e quais são suas especificidades, uma vez que eles costumam ser confundidos e sobrepostos: o primeiro deles é justamente o mais imediato, “espaço”, conceito amplo e polissêmico que pode ser usado para se referir desde dimensões astronômicas até aquelas atômicas; para especificar porções do espaço, precisamos recorrer a um segundo termo, “lugar”, que vem falar, por sua vez, daquela parcela delimitada, do todo espacial, na qual os seres humanos agem cotidianamente, como uma escola, ou, um hospital; já se quisermos desenhar uma dimensão ainda mais particular, podemos recorrer a um terceiro termo, “território”, que tem a ver, por fim, com uma relação mediada ou estabelecida por fatores políticos, ou, mais precisamente, geopolíticos, por isso, pensar território implica em pensar conflito(s) (Zan, 2022).<sup>4</sup>

Sem dúvida, destacando-se a disputa, a categoria que emerge com maior força, pensando espacialidade, é a de território, tanto em *Carro*, como, de uma maneira mais geral, no cinema contemporâneo feito no Brasil (Zan, 2022). Quando buscamos situar a

---

<sup>4</sup> Tanto as três categorias espaciais como suas definições, em linhas gerais, são tributárias do texto de Zan (2022), no qual o autor se propõe, de maneira didática e objetiva, a conceituar essas noções que colocamos aqui.

importância da espacialidade para esse cinema falando de filmes que constroem seus “lugares” a partir de cidades conhecidas nacionalmente, por suas tensões socioeconômicas e, claro, suas implicações geopolíticas, é porque encontramos nisso algo que nos soa como um esforço para territorializar a imagem em tela, isto é: alertar para a dimensão política e conflituosa que constitui a nossa relação com a terra, partindo de um já consolidado e corrente imaginário. Em outras palavras: podemos ler filmes, como os de Queirós e Mendonça, através do conflito porque, além de outros fatores que não cabe revisar no âmbito deste texto, eles se situam em lugares reconhecidos por isso, o que não limita as realizações de nenhum dos dois, como se fosse algum caminho mais fácil, pelo contrário: a nosso ver, essa escolha amplia, através do diálogo, as relações entre imagem e imaginário, mediadas, mais uma vez, por um território.

Antes de adentrar com maior ênfase na espacialidade de *Carro*, convém, ainda, tecer um breve esclarecimento, agora, sobre as distinções entre um território geográfico e um outro cinematográfico. Para isso, não conseguimos pensar em nenhum autor com melhor possibilidade de interlocução do que Andrea França, que tem trabalhado questões indispensáveis a esse respeito. Para ela, a terra quando “pensada e experimentada em imagem e som” (França, 2003, p. 08) demonstra possibilidades poderosas: de criar territórios, em seus próprios meios e formas, sentidos e intenções, sem carecer de ser, necessariamente, um “reflexo” de dada “realidade” (ainda que esses dois, o cinema e o real, alimentem-se constantemente). Por isso a leitura de Andrea nos interessa: porque investiga um cinema autônomo, mais preocupado com agência do que com representação, mais próximo do imaginário do que do geográfico: cinema que inventa e sustenta sua própria territorialidade, de terra em imagem, em movimento e tensionamento, a procura d'algum “mundo possível, com todas as diferenciações que ele possibilita” (França, 2003, p. 08). Assim, pensar o território no cinema é, sobretudo, um exercício de imaginário. Aí sim, podemos adentrar em *Carro*.

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

nossa opinião, de um deslocamento de um gênero afamado para um espaço inusitado. Por isso importa pensar em imaginário: porque tanto o mote como o centro do filme, o que veremos adiante, partem de um apelo que se faz ao conjunto de imagens, imaginadas e consagradas, que trazemos de antemão, no sentido de confrontá-las, com o que parecer ser uma provocação simples, mas que pode, todavia, ser amplamente estendida (e é isto o que promovemos aqui): trata-se de certo choque entre um gênero intimamente conectado com signos de futuro e um lugar geralmente significado pelo contrário: pela tradição, pelo arcaico<sup>5</sup> e, em última instância, pelo passado.

Um exemplo de encontro, em tom contrastado, entre tradição e futuro é quando Zé Macaco, o mecânico excêntrico, interpretado por Matheus Nachtergaele, discute, de forma articulada, sobre a simbiose tecnológica entre homem e máquina, tema caro à ficção científica (Haraway, 1985), para, logo em seguida, dançar ao som de um forró característico,<sup>6</sup> que remete a um tempo passado, das cantoras de rádio, que nos fala de uma Caruaru do “sertão”, de uma “princesinha do norte”.<sup>7</sup> Tamanho é o arrebatamento deste trecho que nos faz pensar, ademais, em uma audiotopia (Lopes, 2010): quando a trilha “leva-nos a ouvir as imagens e a ver o som” (Lopes, 2010, p. 104), quando a música em cena, por sua força subjetiva, nos arremessa para uma espacialidade específica, como que trazendo à tona, com toda a profusão de sentidos que a memória sonora permite, aqueles lugares que temos íntimos em nós.

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

---

<sup>5</sup> Quando dizemos “arcaico”, queremos dizer não só algo remoto, mas também originário, isto é, “próximo da origem”, como propõe Agamben (2012, p. 69) autor no qual ancoramos essa nossa acepção.

<sup>6</sup> A música em questão é *Caruaru*, cantada por Dalva de Oliveira e gravada em 1958.

<sup>7</sup> Até a década de 1930, pelo menos, era de uso comum se referir ao que hoje entendemos como Nordeste “apenas” como Norte.

---

Essa cena soa importante, primeiro, porque evidencia uma forma possível de caracterização do espaço em *Carro*, como algo próximo de uma heterotopia (Foucault, 2013): um amontoado de lugares contrastantes, de temporalidades estranhas (Prysthon, 2015), aparentemente incompatíveis, no mesmo tempo-espaço, aqui, relacionados aos componentes rurais e urbanos, mais tarde, sobrepostos com frequência;<sup>8</sup> segundo, porque anuncia aquele que é o conflito central da trama: uma oposição, binária e, até mesmo, superficial, entre natureza e tecnologia, que se encontram, melhor, se confrontam, com a mesma constância.

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

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

Diante disso, é legítimo ler em *Carro* uma dimensão de território muito forte: de espaço em disputa, de imaginário em movimento. Antes de tudo, precisamos destacar que falamos de territórios que até então pouco se permitiram imaginar imagens de cidades, sendo ditos e vistos “vazios”, sempre mais próximos dos desertos e dos sertões do que das ruas das capitais... mas, aqui, essas cidades não só existem como

---

<sup>8</sup> Um exemplo é a cena em que carro rei sai em sua primeira viagem, Caruaru adentro, e surpreso, questiona as ruas tomadas por motos e carros: “oxe, essa avenida aqui era cheia de jumento!”.

---

incomodam, com sua estranheza, sua heterotopia. Mesmo assim, nesse novo mundo urbano, igualmente conectado e precarizado (Berardi, 2019), o tecnológico assume sempre uma ameaça: o passado não pode aceitar o futuro porque ele o maltrata. É aí, nessa forma maniqueísta e pouco aprofundada com que esse território é construído, que nos frustramos, sem nos furtar, no entanto, de acrescentar outra significativa camada à territorialidade do filme: o corpo. Eis o que propomos a seguir.

## **CORPORIFICAR O TERRITÓRIO**

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

Não por coincidência, a primeira obra considerada de ficção científica, *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, é centrada nos limites das transformações do corpo humano. Ao dizer, por exemplo, que “os carros de luxo serão os doadores de órgãos”, para a nova frota de carros conscientes que acompanhamos com o decorrer da trama, *Zé Macaco* evoca o símbolo da criatura do cientista maluco formada de retalhos trazida novamente à vida, além dos limites da natureza. O corpo aqui, assim, apresenta-se como símbolo de antigas ansiedades e espaço de pulsões irracionais, desejo e violência.

No humanismo moderno, se quisermos, o humano representava a centralidade e a referência para todas as coisas: a figura humana era vista como racional, autônoma e autossuficiente. Para esse antropocentrismo, o homem moderno era formado por dois pólos dicotômicos: a mente e o corpo. A mente seria una, imutável e coesa. Dela, toda a lógica com a qual o indivíduo analisa, conceitua e entende o mundo e a sua realidade, assim como a sua essência singular. Já o corpo, por outro lado, é percebido como dispositivo, como ferramenta, através do qual a mente experimenta este mundo. Dos estudos de Descartes à Foucault, o corpo é visto como objeto e alvo de poder, um instrumento técnico, coisa que pode ser consertada, melhorada e, sobretudo, disciplinada:

---

As duas noções explicitadas por Foucault tratam do corpo em termos de utilidade e inteligibilidade, podendo ser adestrado e dócil para que funcione de maneira a permitir que suas operações sejam controladas. Na modernidade, parecia haver divisões bem definidas entre o sujeito e seu corpo (que se encontraria além da lógica e do racionalismo humano). Em especial, no século XVIII, houve um aumento no interesse do adestramento do corpo, que permanecia submetido a poderes limitantes e proibitivos. O corpo passou a ser objeto construído e as principais ferramentas de sua construção foram a coação e a disciplina a que era submetido (Siqueira, 2015, p. 56).

Na ficção científica, é através da tecnologia que podemos separar o corpo “disciplinado”, isto é: controlado, do corpo natural, para dizer: “primitivo”. Essa divisão parece clara em *Carro*, principalmente, na dicotomia das relações entre os personagens tidos como desajustados e os mais conformados. Josenildo, pai de Uno, advoga expulsar Zé Macaco do convívio familiar e isolá-lo no ferro velho da família devido à sua “estranheza”. Já Mercedes, dançarina de pole dance e ativista, vive com Zé Macaco, nesse mesmo ferro velho, onde pode ser livre para realizar suas performances, e onde, mais tarde na narrativa, vive um romance “tórrido”, com o Carro Rei.

Em cena, o corpo de tais personagens possui um caráter animalesco, tensionando pudores e convenções sociais: em sua interação sexual com o veículo, Mercedes parece um corpo entregue, por completo, à pulsão carnal; já Zé Macaco, ao contrário de Uno e seu pai Josenildo, aparece como um homem de “mente fraca”, pouco inteligente e que se mostra facilmente influenciado pelo carro autoconsciente. É possível pensar, portanto, em uma distinção entre o corpo do homem civilizado, útil e dócil, e o corpo do homem descontrolado, medonho e selvagem. Entretanto, é interessante perceber que a dinâmica dessa máxima é uma via de mão dupla, e nesse sentido, *Carro* nos ajuda. Outro exemplo, se necessário, está na cena em que Zé exibe um comportamento tabu, ao dançar pole dance no ferro velho com Mercedes, enquanto se vê isolado e indefeso do julgamento social.

Também chama atenção o papel que os automóveis desempenham em *Carro*. Nossa apreensão desse elemento está próxima da noção que Franco Berardi (2019) chama de “Máquina Externa”: uma alegoria do símbolo de progresso para o período moderno. É que aqui, a velocidade se apresenta, ou, pelo menos, assim nos parece, como valor estético, sustentando o imaginário do projeto futurista, onde o desenvolvimento tecnológico é sinônimo de desenvolvimento social, produtivo, econômico e militar:

---

O que significa máquina? Máquina é o que se concatena. Máquina é a concatenação de entidades (metais, líquidos, conceitos, formas) que funcionam de acordo com uma determinada finalidade. A máquina que o futurismo exalta é um objeto externo em relação ao corpo e à mente humana: a máquina visível no espaço urbano e no espaço da fábrica e da rua (Berardi, 2019, p. 14).

Para Renata Pinheiro, em entrevista à revista *Continente*, os automóveis se tornam extensão do corpo, fortificando e “virilizando” os personagens: são eles que ditam o ritmo da cidade e invadem o espaço dos humanos, usurpando seus direitos e alimentando uma visão masculina e dominadora do ambiente. A diretora critica, ainda, a simbologia do carro como indicador de ascensão social das classes mais baixas, tanto utilizada por governos ditos progressistas:

O próprio governo do PT, (...) tinha também a indústria automobilística como o motor do nosso desenvolvimento econômico. (...) Achei tão interessante o texto que Roterdã escreveu sobre o filme. Eles (os críticos) apontam que os carros são como os zumbis do capitalismo. E eu achei isso uma imagem tão absurda, porque quando a gente pensa que está se desenvolvendo, estamos presos em um modelo antigo. São zumbis, porque, no nosso caso, eles estão sendo manipulados por uma força maior, meio mortos, meio vivos. E o Brasil é muito isso, um zumbi do capitalismo, a gente é ultrapassado sem nem ter ainda chegado lá (Pinheiro, 2022).

A industrialização e/ou a tecnologização como princípio de progresso (e o progresso como signo de futuro) estão, nesse raciocínio, incrustados em *Carro*, abrindo diálogo com certa safra contemporânea de uma ficção científica cada vez mais, escancaradamente, política (Prysthon, 2015). Curioso perceber que, ao contrário do que dizem tantas sinopses do filme, não é o garoto Uno quem tem a habilidade de falar com carros, mas sim, Carro Rei, e mais, de forma inerente. Acontece que quando Zé Macaco forja uma ferramenta de tradução dos pensamentos do carro, todos, humanos e automóveis, conseguem compreender os seus planos.

A humanização dos carros, catalisa, assim, certo fetiche moderno da máquina criada “à imagem do homem, que nunca se cansa ou comete um erro”.<sup>9</sup> Acontece que a máquina, aquela pré-cibernética, representa a pureza e o idealismo no imaginário da ficção científica: é ela a volta contra certa unidade fundamental, anterior à “contaminação” da consciência e dos espíritos. Presas no determinismo tecnológico, essas máquinas externas, pré-cibernéticas, “não podiam realizar o sonho do homem,

---

<sup>9</sup> Frase de C. A. Rothwang, personagem fictício, cientista inventor do robô “Máquina-Humana”, do filme alemão *Metropolis* (1927), de Fritz Lang.

---

só podiam arrematá-lo, elas não eram o homem, um autor para si próprio, mas, apenas uma caricatura daquele sonho reprodutivo masculinista” (Haraway, 1985, p. 41 - 42).

Não coincidentemente, à medida que o Carro Rei aprimora sua consciência, mobilizando e manipulando outros humanos, além de Zé Macaco e Uno, ele também se alinha com a postura expansionista e bélica do projeto futurista, aquela do início do século XX. Em certo momento, ele faz referência explícita à Filippo Tomasi Marinetti, autor do *Manifesto Futurista* (1909), declarando uma das ideias mais discutidas e repercutidas do movimento, ele afirma: “quero glorificar a guerra, única higiene do mundo”.

Não à toa, o hino nacional brasileiro toca enquanto os soldados do Carro, zumbi-robôs sem rosto, dançam momentos antes da batalha final do longa. Neste momento, mais um sensível uso crítico do nacionalismo em nosso cinema (Almeida, 2022), em que se amplia, por tensão, o espaço simbólico, do regional para o nacional, demonstra-se, enfim, o alinhamento ideológico do carro-líder: de um tirano, como já adiantamos. De todo modo, isso nos leva, mais uma vez, à Berardi:

O futurismo é um movimento fortemente programático; suas intenções são claras, afirmativas, arrogantes. As escolhas estéticas são precisas, os projetos políticos são tão claros que podem ser bradados diante de multidões entusiastas dispostas a passar à ação. A figura retórica predominante no futurismo é, de fato, a hipérbole, uma forma exagerada de afirmação, de exaltação do significado. O signo hiper define o seu significado, elevando a voz, sobrecarregando a intenção comunicativa (Berardi, 2019, p. 59).

Assim, o discurso dúbio de justiça social e violência de *Carro* vai sendo embalado por frases como “Caruaru acima de todos”, ou, “sejam condutores da sua própria vida”. Acontece que o plano do veículo é, no fim das contas, a pureza maquina, alcançada através da multiplicação da sua consciência para outros veículos e da fusão tecnológica com os corpos humanos, mas, principalmente, através da guerra. Aí, a alegoria criada por Renata Pinheiro ostenta ares de “premonição sombria” (Prysthon, 2015), faz pensar o porvir, aquele que assusta pela incerteza (Berardi, 2019), faz olhar o passado recente (aquele de levante da extrema-direita...). Valendo-se, novamente, das palavras da própria diretora, ainda em entrevista à *Continente*:

Tem uma ironia, no caso do filme, porque a gente faz com que o espectador caia naquele sentimento que rolou lá por 2013, no levante pelo aumento da passagem, em que a gente pensou que era uma coisa social, e quando você vê,

---

a direita se apoderou daquilo ali e terminamos agora no domínio da extrema direita. Existe uma manipulação de *fake news*, aplicativos, redes sociais, e o carro termina se inserindo dentro desse mundo de tecnologia, que está em rede e pode manipular seu usuário. É uma coisa que está cada vez mais presente, num futuro muito próximo. E isso causa medo, porque se eleger presidente nesse contexto, essa manipulação pode mudar todo um panorama. O *Carro Rei* representa isso, uma inteligência a serviço próprio que movimenta uma massa maior, que no filme é uma espécie de seita (Pinheiro, 2022).

Pois bem, é à medida que essa “seita” se desenvolve na trama, e a mente do seu líder demonstra cada vez mais complexidade, que podemos observar o efeito oposto correndo nos participantes humanos. A interação com o Carro consciente provoca em Zé Macaco, em particular, a perda progressiva de sua capacidade de falar e de articular ideias autônomas, além de uma assustadora mudança de postura, que o faz andar quase como um símio, com gritos que beiram a animalidade. Já os demais participantes da seita, de maneira mais geral, sofrem progressiva homogeneização de seus corpos, sem rostos ou agência própria, esses se tornam soldados de um carro consciente que, agora, consegue falar através de seus corpos, permeáveis à tecnologia da “gasolina azul” e dos implantes.

Destarte, a máquina substitui o humano na linha evolutiva proposta pelo discurso moderno: Zé Macaco, o humano, torna-se primitivo perto da máquina pensante, Carro Rei. Por isso, falamos de uma estética grotesca, desde o começo: a fusão proposta na narrativa se alinha ao princípio estético do grotesco (Dery, 1999). Característico do romantismo do século XVIII, “manifestado no apreço vitoriano pelo esquisito e pelo deformado” (Dery, 1999, p.148), esse conceito passa por uma significativa atualização ao longo do século XX, sobretudo, com o avanço da cibernética pós-segunda Grande Guerra, no que Dery identifica como neogrotesco: uma combinação, nem sempre indolor, muito menos, agradável, de carne e metal, de homem e máquina; uma tentativa de se livrar do estorvo da carne, dos fluidos, do sangue e do suor; uma fusão, enfim, do dentro e do fora, da indistinção do que é externo e do que é interno.

Concluindo, *Carro* ostenta a potência da estética do grotesco em muitos momentos: Mercedes se sujando de terra antes de interagir sexualmente com carro rei, Zé Macaco cuspidando o líquido azul nos participantes da seita, a gaita que amordaça sua boca... são apenas alguns exemplos. E são essas performances, que beiram o animalesco, que dão tom a praticamente todo o filme, tom de horror:

---

“horror porque apresenta o encontro com o “outro” num misto de fascínio e rejeição, atração e medo” (Amaral, 2006, p. 69). E é aí, onde podemos situar o confronto entre máquina e homem, onde podemos pensar o encontro entre corpo e território.

## CONCLUSÃO

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

Em entrevista à revista *Continente*, a diretora, Renata Pinheiro, afirma que seu filme não é “fechado em nenhum gênero” específico. Entretanto, é notável que o longa se utilize de convenções características do cinema *sci-fi*, sobretudo, como forma de alegoria política. Carregados de tensões, com a extrapolação e o deslocamento cognitivo, típicos do gênero (Haraway, 1985), corpo e espaço são convidados à ruptura da aparente normalidade, em suas “esperanças e ansiedades”:

Ficção Científica não é mais escrita para cientistas do que histórias de fantasmas são escritas para fantasmas. Muito frequentemente, o científico veste as roupas da fantasia. E fantasias são tão significativas quanto a ciência. Os fantasmas da tecnologia agora corporificam perfeitamente nossas esperanças e ansiedades (Aldiss, 1975, p. 01 *apud* Amaral, 2006, p. 70).

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

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

---

## REFERÊNCIAS

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

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

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

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

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

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

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

HARAWAY, Donna. **Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX**. 1985. Disponível em: [https://cohabambahotel.noblogs.org/files/2017/03/Manifesto\\_Ciborgue.pdf](https://cohabambahotel.noblogs.org/files/2017/03/Manifesto_Ciborgue.pdf). Acesso em: 12 jun. 2024.

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

LOPES, Denilson. Paisagens transculturais. In: Denilson Lopes; Andrea França. (Org.). **Cinema, Globalização e Interculturalidade**. 1. ed. Chapecó, SC: Argos, 2010, v. 1, p. 91-108.

---

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

Acesso em: 4 jun. 2024.

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

SIQUEIRA, Denise da Costa Oliveira. O corpo no cinema de ficção científica. **Logos**, [S. l.], v. 9, n. 2, p. 51–59, 2015. Disponível em:  
<https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/14721>. Acesso em: 24 jun. 2024.

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

VIEIRA JR., Erly. Estéticas da corporeidade e espectralidades à flor da pele no cinema contemporâneo. **REVISTA VISUAIS**, Campinas, SP, v. 7, n. 2, p. 32–50, 2021. DOI: 10.20396/visuais.v7i2.15913. Disponível em:  
<https://econtents.bc.unicamp.br/inpec/index.php/visuais/article/view/15913>. Acesso em: 24 jun. 2024.

ZAN, Vitor. Espaço, lugar e território no cinema. **GALÁXIA**, v. 47, p. 1-22, 2022. DOI: <https://doi.org/10.1590/1982-2553202255455>. Disponível em:  
<https://www.scielo.br/j/gal/a/hLj4WjhcqvDtMCGwnkPjndd/?lang=pt>. Acesso em: 3 jun. 2024.