

O SUBURBANISMO FANTÁSTICO COMO FERRAMENTA GENÉRICA HOLLYWOODIANA PARA ADAPTAR NARRATIVAS INFANTO-JUVENIS

PEDRO ARTUR BAPTISTA LAURIA¹

RESUMO O suburbanismo fantástico é um dos subgêneros cinematográficos mais influentes do cinema estadunidense dos anos 1980. Dentre seus clássicos estão aventuras infanto-juvenis da Amblin como *Poltergeist*, *E.T.*, *Gremlins*, *De Volta para o Futuro* e *Os Goonies*. O subgênero foi categorizado recentemente por Angus McFadzean, após o retorno de sua popularidade na década de 2010 em obras como *Super 8* e *Stranger Things*, que foram vendidas como “ficções científicas nostálgicas dos anos 1980” e “obras estilo Amblin”. No intento de contribuir para uma melhor compreensão do que é o suburbanismo fantástico, este artigo demonstra como parte importante do desenvolvimento do subgênero se dá através de uma replicação do modelo de *E.T.* e *Poltergeist* de adaptar *blockbusters* e obras de outros gêneros cinematográficos em narrativas centradas em crianças, adolescentes e jovens adultos. Este olhar ressalta como o subgênero foi parte importante do período do “Entretenimento Reaganista” ao adaptar o modelo de *blockbusters* para o público com maior potencial de consumo no cinema estadunidense: o jovem suburbano. Por fim, o artigo avalia o impacto que o suburbanismo fantástico teve em outros gêneros da indústria a partir dos anos 1980.

PALAVRAS-CHAVE Suburbanismo Fantástico; gêneros cinematográficos; aventura; Cinema Estadunidense; anos 1980.

ABSTRACT Suburban Fantastic is one of the most influential subgenres of 1980s American cinema. Its classics include the children’s adventures from Amblin such as *Poltergeist*, *E.T.*, *Gremlins*, *Back to the Future* and *The Goonies*. Angus McFadzean has recently categorised the subgenre after the return of its popularity in the 2010s in works such as *Super 8* and *Stranger Things*, which have been published as “nostalgic 1980s science fiction” and “Amblin-style works”. In search of a better consolidation of what suburban fantastic is, this article shows how part of its development appears to be a replication of the *E.T.* and *Poltergeist* model of adapting blockbusters and works from other cinematic genres into narratives centred on children, teenagers and young adults. This examination highlights how the subgenre was an important part of the “Reaganite Entertainment” period, adapting the blockbuster model to the audience with the greatest consumption potential in American cinema: suburban youth. Finally, the article explores the implications of the Suburban Fantastic for other genres in the film industry from the 1980s onwards.

KEYWORDS Suburban Fantastic; genre; adventure; American Cinema; 1980s.

¹ Doutor em Cinema e Audiovisual na UFF. Mestre em Comunicação Social na UFRJ. Professor Substituto do curso de Cinema e Audiovisual da UFF.

INTRODUÇÃO

O suburbanismo fantástico é um subgênero cinematográfico cuja categorização foi proposta pelo professor de literatura comparada da Universidade de Oxford Angus McFadzean no artigo “The suburban fantastic: A semantic and syntactic grouping in contemporary Hollywood”, de 2017, e, posteriormente, no livro *The Suburban Fantastic Cinema* de 2019. Segundo ele,

é um nome usado para designar um conjunto de filmes Hollywoodianos que começaram a aparecer nos anos 1980, onde crianças e adolescentes que vivem no subúrbio são chamados para confrontar uma força fantástica e disruptiva – fantasmas, aliens, vampiros, gremlins e robôs maldosos. Esses filmes [...] passaram a ser sinônimo dos trabalhos de diretores como Steven Spielberg, Joe Dante, Robert Zemeckis e Chris Columbus. Comumente adereçados como filmes infantis ou filmes para a família, sendo partes-chaves da infância do fim da *geração X* (1965-1980) e de toda *geração millennial* (1981-1996). (McFadzean, 2019, p. 1, tradução nossa)²

O autor define o início do subgênero em 1982, com o lançamento de duas obras da Amblin Entertainment, produtora de Steven Spielberg: *Poltergeist* (Toby Hopper, 1982) e *E.T. – O Extraterrestre* (*E.T. – The Extraterrestrial*, Steven Spielberg, 1982). O sucesso de bilheteria de ambos (*Poltergeist* foi uma das dez maiores bilheterias do ano, e *E.T.* foi a maior bilheteria da história do cinema até então) estimulou a Amblin a lançar produções infanto-juvenis que seguiam uma estrutura parecida com a desses filmes. Ou seja, obras nas quais jovens passavam por narrativas de amadurecimento enquanto precisavam restaurar o *status quo* de um subúrbio/*small town* desestabilizado por um evento fantástico. Isto se refletiu em filmes como *Gremlins* (Joe Dante, 1984), *Os Goonies* (*The Goonies*, Richard Donner, 1985), a trilogia *De Volta Para o Futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985, 1989, 1990) e *Gasparzinho* (*Casper*, Brad Silberling, 1995).

O sucesso dessas obras também impulsionou o lançamento de narrativas com o mesmo teor por outros estúdios. Foi o caso, por exemplo, da Disney, com *O Vôo do Navegador* (*Flight of the Navigator*, Randal Kleiser, 1986), *Querida, Encolhi as Crianças* (*Honey, I Shrunk the Kids*, Joe Johnston, 1989) e *Abracadabra* (*Hocus Pocus*, Kenny Ortega, 1993); da Fox com *Esqueceram de Mim* e sua sequência (*Home Alone e Home Alone 2: Lost in New York*, Chris Columbus, 1990 e 1992); e da Tristar com *Short Circuit – O Incrível Robô* (*Short Circuit*, John Badham, 1986) e *Jumanji* (Joe Johnston, 1995).

² No original: “is a name that designates a set of Hollywood movies that started to appear in the 1980s, in which pre-teen and teenage boys living within the suburbs are called upon to confront a disruptive fantastic force – ghosts, aliens, vampires, gremlins and malevolent robots. These films [...] became synonymous with the work of Steven Spielberg, Joe Dante, Robert Zemeckis and Chris Columbus. Typically marked as children’s films or “family” films, they were key parts of the childhood of late-Generation Xer’s and Millennials(1981-1996).”

Diante disso, este artigo discute de que modo pelo qual, para além de uma busca por repetir o sucesso de outras obras da década de 1980, o suburbanismo fantástico se consolidou como um formato para Hollywood realizar adaptações infanto-juvenis de grandes sucessos de público, tal como afirma McFadzean ao dizer que o suburbanismo fantástico “dramatiza a relação entre o público e os produtos genéricos de Hollywood” (2019, p. 49). Vale ressaltar que evidências para esta correlação podem ser encontradas desde a origem do subgênero, uma vez que tanto *Poltergeist* quanto *E.T. – O Extraterrestre* são frutos de um projeto chamado *Night Skies*, uma espécie de sequência temática da Ficção-Científica³ do grande sucesso *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (*Close Encounters of the Third Kind*, Steven Spielberg, 1977).⁴

Partindo desta perspectiva, o presente artigo dialoga com o livro *The Suburban Fantastic Cinema* (2019), de Angus McFadzean, para se aprofundar em como o suburbanismo fantástico se categoriza como subgênero cinematográfico. Estabelece-se um contraponto ao livro ao se considerar a importância de definir suas matrizes genéricas no gênero de Aventura (e não na Fantasia) e como isso facilita explicar o modelo do suburbanismo fantástico na produção de adaptações infanto-juvenis de narrativas dos mais diversos (sub)gêneros.⁵ Por fim, aponta-se como o próprio sucesso do suburbanismo fantástico afetou obras de outros (sub)gêneros que passaram a incorporar protagonistas infanto-juvenis, ampliando o seu potencial mercadológico ao englobar uma demografia mais nova como é o caso da Ficção-Científica *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993); produzir hibridismos como o *slasher* *Brinquedo Assassino* (*Child's Play*, Tom Holland, 1988); ou mesmo dar origem a novos subgêneros.

O SUBURBANISMO FANTÁSTICO COMO SUBGÊNERO

Antes de discutir as implicações do suburbanismo fantástico como subgênero, é importante ter claro tanto as especificidades que diferenciam gêneros de subgêneros, quanto as definições múltiplas que estes conceitos podem ter. Para ambas as explicações, utiliza-se como base conceitual o livro canônico de Rick Altman *Film/Genre* (2000). Segundo o pesquisador, gêneros cinematográficos não são estruturas estáveis, uma vez que é interessante para os estúdios buscarem sempre novas peculiaridades para chamar a atenção para suas obras criando “ciclos” (Altman, 2000, p. 62) – por exemplo, o ciclo de filmes de Horror com monstros da Universal ou o ciclo de Aventuras suburbanas da Amblin, aqui discutido. Com o tempo, esses ciclos vão tendo seus elementos constitutivos consolidados pela repetição de narrativas similares, e passam a ser mais facilmente percebidos pelo público. A

3 Para criar uma distinção para o leitor, neste artigo citação aos gêneros são colocadas em maiúscula e os subgêneros em minúscula.

4 Disponível em: <https://x.gd/k9D3g>. Acesso em: 03 de janeiro de 2024.

5 Doravante, o termo (sub)gênero será usado nesse artigo para falar simultaneamente de gênero e subgênero.

partir daí, um ciclo tanto pode “morrer” – uma vez que a saturação das narrativas pode fazer com que o público perca o interesse pela fórmula – como se “consolidar”, tornando-se uma ramificação do gênero, aqui chamado de subgênero. É claro que esta divisão não é tão dicotômica assim e requer um olhar menos cartesiano: o próprio suburbanismo fantástico só se consolidou como subgênero após um período “morto” – com o retorno de grandes produções na década de 2010 (McFadzean, 2019, p. 2).

Uma vez tendo seus elementos consolidados e facilmente reconhecidos, gêneros e subgêneros passam a ter uma miríade de compreensões. Segundo as definições de Rick Altman (2000, p. 14), eles podem ser encarados a partir de quatro eixos, apresentados a seguir.

1) *Esquema ou Fórmula*: a ser seguido desde a concepção do projeto pelo produtor como forma de “minimizar os seus riscos”, por exemplo, “fazer um filme de super-herói para tentar conseguir uma grande bilheteria”, e se comunicar com roteiristas, diretores, fotógrafos, montadores sobre as características e tropos de gênero do filme que se quer produzir (Altman, 2000, p. 14).

2) *Como categoria de comunicação ou etiqueta*: usada por distribuidores e exibidores para vender e informar sobre o filme, por exemplo, “anunciar na porta do cinema que irá estreiar um novo filme de romance da Jennifer Aniston”. Altman inclusive cita como estas etiquetas mais podem servir para afastar do que atrair público, por exemplo, “a pessoa que odeia filme de Horror”) (2000, p.110).

3) *Como contrato de recepção e horizonte de expectativa para a audiência*: assim, quando o espectador é informado de que o filme se trata de uma comédia, ele já cria determinadas expectativas quanto à obra, como a de que ele vai rir e se divertir.

4) *Como estrutura*: ou seja, características sintáticas, semânticas, estéticas e narrativas que permitem compreender um filme como parte de um *corpus* de textos fílmicos com características semelhantes, ou mesmo discutir suas similaridades/diferenças com outros filmes daquele *corpus*.

Nesse sentido, é importante ressaltar que quando Angus McFadzean categorizou o suburbanismo fantástico, ele partiu de uma questão estrutural. Mais especificamente, utilizou-se da teoria semântica/sintática⁶ proposta por Altman em *Film/Genre* (2000), supracitada, para selecionar os elementos que unem diferentes filmes produzidos

6 Os componentes semânticos seriam os elementos gráficos, como a ambientação, os personagens e os movimentos de câmera. Os componentes sintáticos seriam seus elementos mais dialéticos, discursivos e estruturais. Tendo o *Faroeste* como exemplo, alguns elementos semânticos seriam: o meio-Oeste estadunidense, o cowboy, o uso de planos americanos; elementos sintáticos seriam: o discurso entre civilização e barbárie, a dualidade dos valores morais, a questão da fronteira, etc. (Altman, 2000).

a partir da década de 1980. Segundo McFadzean (2019, p. 16), semanticamente o suburbanismo fantástico mesclaria os elementos materiais da cultura suburbana com elementos de Fantasia, Aventura, Ação, Ficção-Científica e/ou Horror, como seres mitológicos, busca por artefatos mágicos, fugas da polícia, viagens no tempo, vampiros, etc. Sintaticamente, o subgênero conta a história de maturação de um protagonista jovem de forma sincronizada à resolução das consequências causadas pela entrada de elementos fantásticos em seu ambiente, apelando para o seu caráter heroico e restaurativo. Ou seja, contando a história de crianças, adolescentes e jovens adultos suburbanos que amadurecem enquanto lidam com os problemas causados por elementos fantásticos (sejam eles monstros verdes, viagens no tempo ou assaltantes atrapalhados).

Porém, esta classificação foi feita por McFadzean somente no final da década de 2010 – mais de 30 anos após o lançamento de *E.T.* e *Poltergeist*. Assim, como ela poderia ser encarada como fórmula hollywoodiana ou categoria de comunicação dos distribuidores e exibidores nos anos 1980?

Primeiro de tudo, é importante esclarecer que a definição do suburbanismo fantástico não se tratou de um *insight* de um único pesquisador. Por mais que exista um pioneirismo no trabalho de McFadzean em dar nome e definição teórica ao suburbanismo fantástico, a percepção de seus elementos constitutivos já era evidente para indústria, distribuidores e audiência. Um exemplo recente foi a produção e o marketing da série *Stranger Things* (Irmãos Duffer, 2016), que foi pensada e recepcionada como uma obra “estilo Amblin”.⁷

A ideia de um “estilo Amblin”, no entanto, é uma definição bastante vaga. Afinal, não se trata de um estilo presente em todos os filmes da produtora, e, muito menos, algo que é restrito ao seu catálogo. Por exemplo, seria no mínimo inusitado afirmar que *Cabo do Medo* (*Cape Fear*, Martin Scorsese, 1991), filme da Amblin em que um agressor sexual persegue uma jovem, teria muito mais o tal estilo do que a Aventura *Deu a Louca nos Monstros* (*Monster Squad*, Fred Dekker, 1987), em que um garoto precisa impedir que o Drácula e outros monstros góticos clássicos consigam um amuleto mágico. Uma outra definição, igualmente vaga, é a que se consolidou no sistema de RPG chamado “*Kids on Bikes*” (crianças em bicicletas) concebido por Jonathan Gilmour e Doug Levandowski (2018). Tanto os filmes “estilo Amblin” quanto às referências do “*Kids on Bikes*” formam justamente o *corpus* de filmes que McFadzean iria categorizar sob o subgênero *suburban fantastic* ou suburbanismo fantástico.

Desse modo, seria correto afirmar então que o suburbanismo fantástico só passou a ser compreendido por pesquisadores, audiência, distribuidores e estúdios como subgênero nos anos 2010? A resposta curta é que não.

7 Exemplos de veículos se referindo a esse “estilo Amblin” estão disponíveis em: <https://x.gd/HuhrP>. Acesso em: 03 de janeiro de 2024. E: <https://x.gd/KBTKX>. Acesso em: 03 de janeiro de 2024.

Por mais que o distanciamento temporal de mais de três décadas permita compreender como se desenvolveu o subgênero, incluindo o seu ápice e declínio, já era bastante claro durante a década de 1980 que havia uma busca dos estúdios de Hollywood em reproduzir a fórmula de *E.T.* para tentar garantir audiências parecidas. Exemplos bastante chamativos foram a produção de filmes como *Mac – o Extraterrestre* (*Mac and Me*, Stewart Raffill, 1988) e o sul africano *Nukie* (Sias Odendal e Michael Pakleppa, 1987), que demonstram suas inspirações desde o material promocional, repetindo os elementos da noite, da lua, da criança e do alienígena presentes no pôster clássico de *E.T.* (figura 1).



Figura 1 – Os pôsteres lado a lado de *E.T. – O Extraterrestre*, *Mac – O Extraterrestre* e *Nukie*. Fonte: Imdb.

Em outros casos, filmes como o australiano *Uma Aventura e Tanto* (*Frog Dreaming*, Brian Trenchard-Smith, 1986) comunicam em seus pôsteres que a escolha do ator para viver o protagonista não se deu à toa, ao usar de chamadas como “Você amou ele em *E.T.*. Agora Henry Thomas está de volta como Cody Walpole” e “Henry Thomas, a estrela de *E.T.*, convida você para uma jornada para além da sua imaginação” (figura 2).



Figura 2 – Os pôsteres de *Uma Aventura e Tanto* (distribuídos nos Estados Unidos com o nome de *The Quest*). Fontes: Imdb, Filmaffinity.com.

Steve Neale (1990) sublinha a importância da análise desses materiais de publicidade na compreensão de como se estabelecem os (sub)gêneros a partir do que ele chama de *intertextual relay* (algo como retransmissão intertextual), uma vez que exigem um contrato entre o produtor/distribuidor e a audiência para estabelecer uma comunicação sobre do que se trata o filme (logo, suas características genéricas). No entanto, nem sempre essa comunicação é assim tão simples. Um caso exemplar é o de *Gremlins* (Joe Dante, 1984) – filme da Amblin, cujas polêmicas envolvidas acabaram por criar a classificação etária PG-13.⁸ O roteiro, assinado por Chris Columbus, era originalmente para um filme de classificação R.⁹ Porém, Steven Spielberg, à frente da produção, sugeriu que o filme fosse mais divertido e “familiar” aos moldes de *E.T.* O filme, assim, teve sua violência atenuada, garantido a classificação PG¹⁰ (a mesma de *E.T.*), o que permitiu que alcançasse a terceira maior bilheteria doméstica do ano. Porém, traços assustadores e cenas bizarras (como aquela em que um gremlin é triturado em um liquidificador) continuavam dentro da obra. Isto levou a revista *TV Guide* a acusar o filme de

8 Parental Guidance Strongly Cautioned (Orientação Parental Fortemente Advertida) – Classificação etária que diz que algumas partes do filme podem ser inapropriadas para crianças com menos de 13 anos. Disponível em: <https://x.gd/5mFhK> Acesso em: 15 de junho de 2024

9 Restricted (Restrito) ou seja, filmes que exigem que jovens abaixo de 17 anos só possam entrar acompanhados de um adulto. Disponível em: <https://x.gd/htg3g> Acesso em: 15 de junho de 2024.

10 Parental Guidance Suggested (Orientação Parental Sugerida). Filme indicado para todas as idades. Disponível em: <https://x.gd/tDqV> Acesso em: 15 de junho de 2024

“pretender, cinicamente, atrair um público de crianças pequenas que sem dúvida ficarão aterrorizadas por este filme destruidor de mitos” (Brock, 2014).¹¹ Após a polêmica, o próprio Spielberg junto com Jack Valenti, presidente da MPAA (Motion Picture Association), sugeriu a criação do selo intermediário PG-13. Curiosamente, foi *Amanhecer Violento* (Red Dawn, John Milus, 1984), outra obra do suburbanismo fantástico, o primeiro filme a receber esse selo.

Para além de uma anedota curiosa, o caso de *Gremlins* aponta para um complicador na questão de delimitar o suburbanismo fantástico. Afinal, por mais que sejam obras da Amblin e com o tal “estilo Amblin”, e se encaixem nas definições semântico/sintáticas de McFadzean (2019), como categorizar como pertencentes a um mesmo subgênero filmes como *E.T.*, *Gremlins*, *De Volta para o Futuro* e *Os Goonies*, uma Fantasia de *coming-of-age*/amadurecimento, um Horror de invasão, uma Ficção-Científica de viagem no tempo e uma Aventura de exploração? Tal questionamento é o ponto que norteia este artigo, que demonstra como o fato de o suburbanismo fantástico englobar obras que se relacionem com múltiplos (sub)gêneros se deve justamente à consolidação de um modelo de adaptação de narrativas diversas para um público infantil e/ou adolescente, a partir do sucesso de *E.T.* e *Poltergeist*. Ou seja, trata-se de um *corpus* de filmes que, por mais que seja formado por obras com profundos traços distintivos, ainda partem de uma estrutura facilmente reconhecível e referenciável (o tal “estilo Amblin”).

Os traços distintivos entre alguns de seus principais filmes também nos ajudam a entender o porquê destas obras nunca terem sido categorizadas como parte de um mesmo subgênero antes. *Stranger Things*, por exemplo, foi catalogada na Netflix como “uma Ficção Científica que faz tributos aos clássicos da Ficção Científica e Terror dos anos 1980” (Netflix, 2024).¹² Sobre esse fenômeno, McFadzean explica que o suburbanismo fantástico ficou diluído em definições genéricas mais amplas como “filmes para criança” ou “filmes para a família” (2019, p. 1). Porém, como apontado no caso de *Gremlins*, tais generalizações acabam criando perspectivas falsas sobre o próprio suburbanismo fantástico, uma vez que associam a ele características típicas de seu filme de origem, *E.T.*, desconsiderando as mudanças que o subgênero teve durante a década. É o caso de *Garotos Perdidos* (*Lost Boys*, Joel Schumacher, 1987), um clássico do suburbanismo fantástico, com vampiros, certo teor sexual e classificação indicativa R. Ou seja, um filme que dificilmente pode ser considerado “filme para família” ou “infantil”.

A seção a seguir traz um olhar para além dessas distinções temáticas ou de tom, demonstrando que um traço coesivo comum a todas é a sua matriz genérica: os filmes de Aventura.

11 No original: “Cynically aimed to draw an audience of small children who would no doubt be terrorized by this myth-shattering film”. Disponível em: <https://x.gd/vKy6B>. Acesso em: 08 de outubro de 2023.

12 A catalogação se encontra disponível em: <https://x.gd/0TKOW>. Acesso em: 05 de janeiro de 2024.

AVENTURA COMO MATRIZ GENÉRICA DO SUBURBANISMO FANTÁSTICO

Parte importante do trabalho de estabelecer relações sólidas entre os filmes do suburbanismo fantástico (superando seus traços distintivos) vem de apontar sua matriz genérica. Ou seja, compreender o gênero de onde o suburbanismo fantástico se origina. Não há muitas dúvidas, por exemplo, que o *slasher* e os filmes de zumbi são uma variação dentro do cinema de Horror, e que os *heist movies* (filmes de assalto) e os filmes de brucutu¹³ tenham raiz no gênero de Ação. Porém, tais definições não são sempre tão claras. Afinal, não existe uma regra hierárquica que obrigue um subgênero a se encaixar dentro de apenas uma “filiação genérica”. A comédia romântica, por exemplo, advém de uma hibridização entre o Romance e a Comédia, tendo ambas como matrizes genéricas. Além disso, há o caso de subgêneros que surgem dentro de um gênero, como o *found footage*¹⁴ no cinema de Horror, mas que pode ter filmes que se encaixam em outro gênero, é o caso da obra de *Poder Sem Limites (Chronicle)*, Josh Trank, 2012), um filme de Super-herói.

Tais considerações demonstram algumas das complicações conceituais que as discussões sobre (sub)gêneros podem prover. Não à toa, Altman adverte que durante a história do cinema a maior parte dos críticos preferiram lidar com obras que são mais facilmente vinculadas a um gênero em específico, evitando anomalias e “cruzamentos genéricos” (2000, p. 17). Essa busca por uma “pureza genérica”, no entanto, é infrutífera em um subgênero marcado por hibridismos e relações com outros gêneros e subgêneros, como é o caso do suburbanismo fantástico. Sendo tais discussões conceituais inescapáveis (e inesgotáveis), propõe-se a aqui a se ater especificamente uma questão central: a ideia de que o suburbanismo fantástico não tenha como matriz genérica a Fantasia como o nome pode indicar, mas sim, o gênero de Aventura. Vale esclarecer que Angus McFadzean tangencia o assunto, ao indicar que o suburbanismo fantástico tenha se originado historicamente nos tropos de Ficção Científica, Horror e Fantasia da televisão e nos filmes de Fantasia centrado em crianças (2019, p. 2).

Farah Mendlesohn (2008), referência nos estudos de Fantasia, faz quatro tipos de categorização da fantasia, pensando na forma como os elementos surgem na narrativa. Seriam eles: *i*) Fantasia de Portal/Jornadas: obras que envolvem o atravessamento de um “lugar normal” para um lugar fantástico; *ii*) Fantasia Imersiva: caso de obras nas quais o mundo inteiro é fantástico; *iii*) Fantasia Liminal: seriam obras nas quais tanto o protagonista quanto o espectador têm dificuldade de entender, perceber ou aceitar a fantasia; *iv*) Fantasia Intrusiva: obras nas quais o fantástico aparece para tirar a estabilidade do protagonista, sem tirá-lo de seu lugar, assumindo que a normalidade é organizada e, com a entrada da fantasia do mundo, ele se desorganiza. Quando a fantasia recua do mundo, ele retorna a sua previsibilidade (Mendlesohn, 2008, p. XXII).

13 Também conhecidos como “One Man Army”. Filmes onde um herói solitário é o suficiente para enfrentar de forma violenta grupos e grupos de opositores. Obras como *Rambo 2: A Missão (Rambo: First Blood Part 2)*, George Cosmatos, 1985) e *John Wick: De Volta ao Jogo (John Wick)*, Chad Stahelski, 2015).

14 Obras que emulam um material fílmico encontrado, emprestando uma natureza documental.

Dentro dessa concepção de Mendlesohn (2008) o suburbanismo fantástico melhor se encaixaria nessa quarta concepção de Fantasia, que também engloba filmes de outros subgêneros como *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964), uma Comédia Musical onde uma babá mágica aparece para cuidar das crianças, e *A Casa do Lago* (The Lake House, Alejandro Agresti, 2006), um Romance em que dois amantes em tempos distintos descobrem um jeito de se comunicar. Afinal, trata-se de obras marcadas pela irrupção do fantástico em um ambiente de “normalidade”. A questão que se impõe, porém, é que essa ideia da necessidade do elemento fantástico traz uma série de complicações para a categorização do suburbanismo fantástico por McFadzean, uma vez que mesmo dentre as obras categorizadas em seu livro, algumas não trazem elementos propriamente fantásticos para narrativa. É o que acontece, por exemplo, com *Conta Comigo* (*Stand by Me*, Rob Reiner, 1986) e *Se Correr o Bicho Pega* (*The Sandlot*, David Mickey Evans, 1993), aos quais o pesquisador atribui uma perspectiva “naturalizada do fantástico” (McFadzean, 2019, p. 99). São filmes que, respectivamente, trabalham com os mistérios que sondam a busca pelo corpo de um garoto em meio a floresta e a identidade de um vizinho que mora para além de um muro alto, cujo final abdica de qualquer explicação fantástica. Esta característica faz com que McFadzean as conceitue como obras “liminares” dentro do subgênero, ou seja, com um tom de fantasia mais subjetivo (2019, p.100). O próprio pesquisador também relembra que o suburbanismo fantástico passou por uma série de experimentações durante a década de 1980 – com filmes que também abriram mão dos elementos fantásticos para adicionar, por exemplo, dramas militares como *Amanhecer Violento*, *Corrida contra o Tempo* (*Russkies*, Rick Rosenthal, 1987) e *O Resgate* (*The Rescue*, Ferdinand Fairfax, 1988) (2019, p.40). Outras “exceções” também contempladas em seu livro são o drama de Artes marciais *Karate Kid* (John Avildsen, 1984) e a Comédia de Ação *Esqueceram de Mim* (*Home Alone*, Chris Columbus, 1990). Em ambas, não há nenhum elemento fantástico, mas narrativas “fantasiosas” – que envolvem um misterioso sábio de caratê que trabalha como zelador de um prédio e um garoto que cria dezenas de armadilhas caseiras pra se proteger de bandidos trapalhões, respectivamente.

Estas contradições relativas a uma “presença liminar do fantástico”, no entanto, caem por terra se abirmos mão da necessidade do elemento fantástico como traço constitutivo e focarmos em outro aspecto comum a obras: todas podem ser categorizadas como aventuras. O gênero de Aventura é uma categoria ampla e com definições abrangentes, e que normalmente se mescla com obras de Ação, Ficção Científica, Fantasia, Comédia, Guerra, etc. Segundo Thomas Sobchack o gênero de Aventura pode ser definido como um egresso do romance medieval em que o “protagonista tem ou precisa desenvolver habilidades especiais para se sobrepôr a grandes obstáculos de ordem humana, natural ou sobrenatural, em situações extraordinárias para restituir a ordem do mundo” (Sobchack apud. Tasker, 2004, p. 91). Esta perspectiva genérica, por sua vez, sublinha o principal elemento sintático

do suburbanismo fantástico: a resolução dos problemas extraordinários através da ação física. Além disso, essa definição descondiciona a necessidade de elementos fantásticos, e amplia essa perspectiva para o que “é fora do ordinário” (logo, fantástico aos olhos de uma criança/jovem): sejam aliens, gremlins, vampiros e robôs, mas também assaltantes, empresários gananciosos, caçadores de orcas e mestres de caratê.

Essa visão mais ampliada (desvinculada da necessidade de elementos semânticos de Fantasia, Horror, Ficção científica) do suburbanismo fantástico favorece inclusive a afirmação de McFadzean de que:

[e]mbora muitos [dos filmes citados em seu livro] ultrapassem o cenário suburbano, os gêneros de ficção científica, terror e fantasia, o melodrama masculino e a mistura tonal do ciclo Amblin, eles geralmente mantêm a conexão distinta entre os dilemas pessoais do protagonista pré-adolescente e o elemento do fantástico. Portanto, na minha opinião, os filmes em que este continua a ser o elemento dominante na sua mistura genérica podem ser chamados de “obras do suburbanismo fantástico”, embora seja necessária uma análise cuidadosa para determinar a relação de cada filme com este modelo semântico/sintático. (McFadzean, 2019, p. 41, tradução nossa)¹⁵

Assim, partindo dessa proposta de matriz genérica, o suburbanismo fantástico passa a ser compreendido como narrativas de maturação/amadurecimento nas quais um jovem (ou grupo de jovens) precisa restaurar o *status quo* de seus entornos, após este ser irrompido por elementos não ordinários, com foco na ação física. Isso permite englobar no suburbanismo fantástico obras como *Voando para Casa* (*Fly Away Home*, Carroll Ballard, 1996), cujo próprio pôster já demonstra uma inspiração em *E.T.*: trocando o garoto voando de bicicleta na frente da lua por uma menina voando com uma asa-delta adaptada na frente do Sol, junto aos gansos que ela precisa salvar. Ao mesmo tempo essa proposta de matriz genérica permite diferenciar o suburbanismo fantástico de filmes *coming-of-age* com aspectos mais dramáticos, como *Lagoa Azul* (*The Blue Lagoon*, Randal Kleiser, 1980) que conta a história de romance entre dois jovens perdidos em uma ilha deserta e *Lances Inocentes* (*Searching for Bobby Fischer*, Steve Zaillian, 1993) que fala sobre a jornada de um garoto em se tornar campeão de xadrez.

15 No original: “Although many of these films move beyond the suburban setting, the genres of sf, horror and fantasy, the male melodrama, and the tonal mix of the Amblin cycle, they generally retain the distinctive connection between the pre-teen protagonist’s personal dilemmas and the element of the fantastic. Therefore, in my view, films in which this remains the dominant element in their generic mix may be called ‘suburban fantastic films’, although careful analysis is required to determine each film’s relationship to this semantic/syntactic model”.

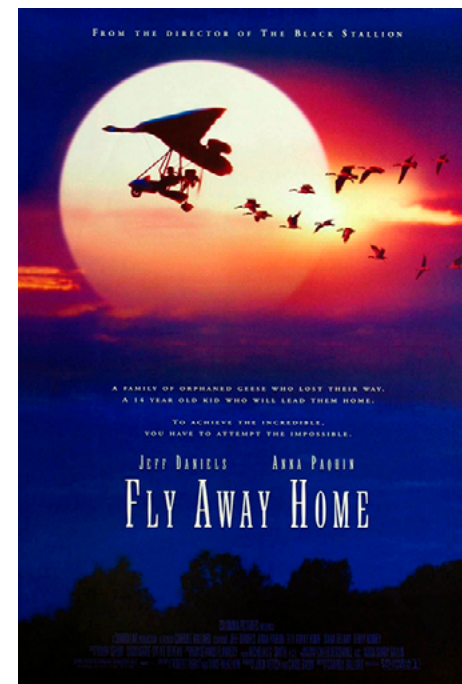


Figura 3 – Os pôster de *Voando para Casa*. Fonte: Imdb.

Compreender a preponderância dos elementos de Aventura nas obras do suburbanismo fantástico também ajuda a explicar o sucesso comercial do subgênero. Segundo levantamento do site The Numbers, entre 1995 e 2024, o gênero de Aventura foi o que trouxe a maior arrecadação de bilheteria no cinema estadunidense. A seguir, é mostrado como o suburbanismo fantástico serviu de importante ferramenta mercadológica para os estúdios durante a década de 1980.

O SUBURBANISMO FANTÁSTICO COMO FERRAMENTA MERCADOLÓGICA

Para dar sequência à discussão de que suburbanismo fantástico serviu como uma espécie de ferramenta mercadológica para Hollywood, antes de mais nada é necessário situar o subgênero na conjuntura histórica dos anos Reagan¹⁶ e do chamado “Entretenimento Reaganista”. Esse era o nome dado a uma conjuntura cultural e mercadológica que teve seu ápice nos anos 1980, marcado por um sistema industrial pautado na produção de um entretenimento escapista que anestesiava o espectador com efeitos especiais, histórias mirabolantes e autorreferenciais. Walters (2011) se debruça sobre essa conceituação aos falar que os filmes desse período geravam um estado de ansiedade perpétua causada pela dicotomia entre o prazer imediato de escapar à realidade ao assistir a obra e a imediata sensação de que era “apenas um filme” ao seu final, ou seja, não necessitando de reflexões mais profundas/críticas ao término da obra. Segundo Andrew Britton, “tratava-se de um produto tão maravilhoso quanto insignificante” (Britton, 2009, p. 101).

Ainda de acordo com Britton, esse é um termo geral para designar um conjunto de obras repetitivas, celebrativas de um estilo de vida estadunidense, e autorreferenciais em um “solipsismo interminável” (2009, p. 99). Assim, essas produções eram pensadas dentro de um contexto de consumo permanente, em que assistir ao filme era apenas o início. Nesse período, grandes estúdios de Hollywood passaram a pensar em seus filmes como marcas (ou franquias) a serem reproduzidas a partir de inúmeras sequências, desenhos para TV, jogos de videogame, venda de trilhas sonoras, memorabilias... É o caso de franquias como *Superman*, *Rocky*, *Rambo*, *Indiana Jones*, *Exterminador do Futuro*, *Duro de Matar*, *Star Wars*, *Tubarão*, *Um Tira da Pesada*, *A Hora do Pesadelo*, *Sexta Feira 13*, *Máquina Mortífera* e *Os Caças Fantasmas*.

É dentro dessa conjuntura que o suburbanismo fantástico se origina e se destaca ao trazer para o centro da trama uma demografia que, ao mesmo tempo que era sub-representada no cinema estadunidense, representava

16 Ronald Reagan, presidente estadunidense entre 1981 e 1989, é considerado um dos mais influentes políticos da história do país. Republicano, foi um dos mais importantes nomes do neoliberalismo. Era reconhecido pelo seu carisma (era ator) e pelo seu discurso de “Make America Great Again” (“Fazer a América Grande de Novo”) que seria repetido por Donald Trump, presidente no período 2017-2021.

um enorme potencial financeiro: o jovem de classe média, habitante dos subúrbios estadunidenses.¹⁷ Se olharmos para os filmes campeões de bilheteria nos Estados Unidos desde que *Tubarão* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) inaugurou o conceito de *blockbusters*, veremos como nenhum deles traz a criança para o centro da trama: *Rocky*, *Um Lutador* (*Rocky*, Sylvester Stallone, 1976), *Star Wars IV* (George Lucas, 1977), *Grease* (Randal Kleiser, 1978), *Superman* (Richard Donner, 1979), *Star Wars V* (Irvin Kershner, 1980) e *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981). Isso foi ocorrer apenas 1982, quando *E.T.* atingiu a marca de 322 milhões de dólares arrecadados, tornando-se a maior bilheteria da história e criando um enorme alvoroço na indústria. McFadzean (2019, p. 26) explica que *E.T.* passou a falar diretamente com toda uma classe média suburbana cujos filhos finalmente podiam ir ao cinema para assistir obras que se referissem a sua subjetividade e sensibilidade. Representando o que viria a ser o suburbanismo fantástico, ele demonstrou que o subgênero poderia ser a forma pela qual Hollywood poderia falar mais diretamente com sua audiência chave: famílias de classe média suburbana e, mais especificamente, seus filhos (McFadzean, 2019).

Com os hábitos de consumo desse público em mente, os produtores de *E.T.* viram a possibilidade de estampar o extraterrestre em todo tipo de produtos jovens como jogos de tabuleiro, videogames, lanches de *fast food*... Até o próprio filme passava a expor diversos produtos, que foram de *action figures* de *Star Wars* até doces (Sirota, 2011). Nesse sentido, vale lembrar que a “ordinariedade” da cultura suburbana permite que seus elementos semânticos se mesquem com produtos a serem vendidos, o que por vezes não era possível em obras de outros gêneros (afinal, como incluir uma referência ao doce *Reese Piece’s* em *Indiana Jones* ou *Star Wars*?).

O impacto de *E.T.*, no entanto, não se deu apenas nos já citados filmes que tentaram emular sua narrativa de extraterrestres.¹⁸ Mais do que mostrar a receptividade do público com “filmes de alienígenas”, seu sucesso demonstrou que adaptar narrativas para o público infantil era um negócio bastante rentável para os estúdios. E isso ficou claro quando importantes obras do suburbanismo fantástico passaram a ser inspiradas em sucessos de bilheteria de Hollywood. McFadzean (2019, p.50) cita, por exemplo, como *Poltergeist* responde aos temas infantis de *A Profecia* (*The Omen*, Richard Donner, 1976), *Esqueceram de Mim*¹⁹ pode ser lido como uma espécie de versão infantil de *Duro de Matar* (*Die Hard*, John McTiernan, 1988); e *Jumanji* (Joe Johnston, 1995) como um filme que traz o sucesso dos efeitos visuais de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), enquanto sua sequência temática *Zathura* (Jon Favreau, 2005) conversava com *Armageddon* (Michael Bay, 1998). Outros exemplos são *Jogos de Guerra* (*War Games*, John Badham, 1983) e *Amanhecer Violento*, versões jovens dos thrillers de Guerra Fria comuns na década de 1980; *Os Heróis Não tem Idade* (*Cloak & Dagger*, Richard Franklin, 1984), uma

17 Os subúrbios estadunidenses são a urbanização mais disseminada do país. Desde a década de 1980, mais pessoas moram nos subúrbios do país do que no campo e nas metrópoles somados.

18 Inclusive, aparentemente essa era uma estratégia fadada ao erro, já que tanto *Mac – O Extraterrestre* quanto *Nukie* foram fracassos de bilheteria e são considerados “alguns dos piores filmes da história”. Outros filmes que tentaram copiar sua fórmula foram *Um Alienígena do Barulho* (*Purple People Eater*, Linda Shayne, 1988), *Comando Suburbano* (*Suburban Commando*, Brut Kennedy, 1991), o espanhol *Los Nuevos Extraterrestre* (Juan Piquer Simon, 1983), o argentino *Los Extraterrestre* (Enrique Carreas, 1983), o turco *Badi* (Zafer Par, 1984) e o chinês *Pi li bei bei* (Song Chong e Luming Wen, 1988).

19 Que por sua vez vai ser inspiração de o *Super Controle Remoto* (*Remote*, Ted Nicolaou, 1993)

alusão a franquia de espionagem *007*; *O Último Guerreiro das Estrelas* (*The Last Starfighter*, Nick Castle, 1984), que remete às obras das franquias *Star Wars* e *Star Trek*; *Os Goonies*, uma aventura jovem aos moldes de *Os Caçadores da Arca Perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981); *Karate Kid* e *Unidos para Vencer* (*Sidekicks*, Aaron Norris, 1992), filmes de esporte/superação e de artes marciais, gêneros em voga na época; e, claro, *De Volta para o Futuro 3* como uma perspectiva do subgênero dentro do Faroeste.

Nesse sentido, é particularmente interessante dar uma atenção à relação que o suburbanismo fantástico vai ter de modo mais específico com o cinema de Horror. Como Richard Nowell explica, ao falar do gênero (e, mais diretamente, do subgênero *slasher*), “a eleição de Regan representou uma guinada conservadora na MPAA diante do sexo e violência” (2010, p. 229). Essa virada resultou em classificações indicativas mais severas para filmes pautados em nudez e *gore*, fazendo com que Hollywood precisasse se adaptar. Nowell explica que a partir de 1981 os “incentivos para produzir e distribuir *slasher* diminuíram consideravelmente, e, no lugar deles, emergiu uma série de filmes de Horror mais atrativos comercialmente voltados para a juventude” (2010, p. 241). Afinal, já que não era possível produzir filmes com sexo e excesso de sangue sem receber uma classificação etária mais severa, uma outra possibilidade passou a ser a produção de obras de horror que apelassem para demografias mais amplas.

Duas obras da Amblin são exemplares nesse sentido: *Poltergeist* que contou com o bem sucedido esforço de Spielberg e Toby Hopper²⁰ (Good, 2020) em mudar a classificação indicativa de R para PG,²¹ o que permitiu que o filme alcançasse a sétima maior bilheteria doméstica do ano; e o já citado caso de *Gremlins*, que também comungou da classificação PG. Toby Hopper ainda conseguiria a classificação PG em *Os Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, 1986) – *remake* do filme de 1953, porém pautado na perspectiva de uma criança. No entanto, ele foi a exceção: o *camp* e inocente *Deu a Louca nos Monstros* recebeu classificação PG-13, o que dificultava atingir uma demografia mais jovem. A tom de comparação, essa foi a mesma classificação recebida por *Procura-se Rapaz Virgem* (*Once Bitten*, Howard Storm, 1985), um filme de vampiros com uma narrativa sobre perda da virgindade.

Com a forma mais disseminada com que o PG-13 passou a ser utilizado para obras centradas em crianças com tropos de Horror, como *A Hora das Criaturas* (*Critters*, Stephen Herick, 1986), *O Portal* (*The Gate*, Tibor Takacs, 1987), *It* (Tommy Lee Wallace, 1990) e o resto da trilogia *Poltergeist*, também passa a se perceber outro movimento em paralelo na indústria. Os estúdios menores, no geral, passaram a apresentar narrati-

20 Disponível em: <https://x.gd/WQ9xB>. Acesso em: 08 de janeiro de 2024.

21 Ou seja, R exigindo a presença de adultos para acompanhar jovens com menos de 17 anos. PG, apenas recomendando a supervisão parental. Vale ressaltar que, como já mencionado, apenas em 1984 que foi criado o PG-13, uma classificação intermediária.

vas do suburbanismo fantástico focadas em protagonistas mais velhos, buscando atingir o público adolescente (McFadzean, 2019, p. 31). É o caso de filmes como *A Hora do Espanto* (*Fright Night*, Tom Holland, 1985), *A Maldição de Samantha* (*Deadly Friend*, Wes Craven, 1986), *Garotos Perdidos*, *O Limite do Terror* (*Watchers*, Jon Hess, 1988), *Arcade – A Realidade Mortal* (*Arcade*, Albert Pyun, 1993), *Brainscan – Jogo Mortal* (*Brainscan*, John Flynn, 1994) e *Evolver* (Mark Rosman, 1995). As obras voltadas para um público infanto-juvenil não acabaram, mas migraram em grande parte para a televisão. Assim, na virada da década de 1980 pra 1990, viu-se uma profusão de séries do subgênero. Entre as mais famosas estão *Contos da Cripta* (*Tales from Crypt*, William Gaines, HBO, 1989-1996), *Clube do Terror* (*Are You Afraid of the Dark?*, D.J. MacHale e Ned Kandel, Nicklodeon, 1990-1996), *Eerie, Indiana* (José Rivera e Karl Schaefer, NBC, 1991-1993) e *Goosebumps* (Deborah Forte, Fox Kids, 1995-1998).

O sucesso comercial de diversas produções do suburbanismo fantástico ao longo dos anos 1980, acabou por também influenciar obras de outros gêneros e subgêneros, que passaram a reproduzir alguns de seus elementos semânticos e sintáticos. No tópico a seguir são discutidas algumas dessas obras.

A INFLUÊNCIA DO SUBURBANISMO FANTÁSTICO EM OUTROS (SUB)GÊNEROS

Como apresentado, o suburbanismo fantástico se consolidou como um subgênero cinematográfico por meio do qual a indústria de Hollywood pode adaptar narrativas de *blockbusters* e de outros (sub)gêneros, buscando trazer para o centro da trama protagonistas jovens com os quais as demografias mais novas pudessem se identificar. Outra questão que deve ser notada, no entanto, é a influência que o suburbanismo fantástico vai ter em outros (sub)gêneros. Uma das principais formas em que podemos testemunhar esse fenômeno é a partir da profusão de obras que importaram a figura do “garoto injustiçado”, o protagonista arquetípico do suburbanismo fantástico, para suas narrativas. McFadzean explica que:

A maneira mais simples de introduzir parte do material semântico e sintático do suburbanismo fantástico nos *blockbusters* modernos, entretanto, é apresentar protagonistas pré-adolescentes que constituem importantes companheiros dos heróis principais. Isto leva a filmes em que um menino é caçado por robôs do futuro que pensam que ele é o futuro salvador da humanidade (*O Exterminador do Futuro 2: Dia do Julgamento*); em que um menino

descontente e obcecado por cinema é transportado para o mais recente filme de ação com seu herói de tela (*O Último Grande Herói*); e em que um irmão e uma irmã visitam um parque de dinossauros que quebra e libera os dinossauros (*Jurassic Park*) (...) as crianças funcionam, em parte, como substitutos desse público-alvo demográfico, uma vez que, apesar da classificação etária, esses *blockbusters* são frequentemente comercializados também para crianças e têm linhas de brinquedos que os acompanham. (McFadzean, 2019, p.48-49, tradução nossa)²²

Vale ressaltar que, como explica Altman, apenas um único elemento sintático ou semântico (como a presença de um protagonista jovem, ligado a um tropo típico do suburbanismo fantástico) já é o suficiente para avivar o sentimento da audiência pelo subgênero (2000, p. 132). Assim, é notável que *Jurassic Park*, clássico da Amblin e dirigido pelo próprio Spielberg, e primeiro filme desbancar o recorde de bilheteria de *E.T.*, tenha alguns dos elementos semânticos e sintáticos do suburbanismo fantástico, como a narrativa de maturação jovem, a irrupção do *status quo* por criaturas e a consolidação simbólica da família nuclear ao final da trama.

Outro caso interessante de obra a importar essa figura do “garoto injustiçado” é a franquia *Boneco Assassino*,²³ que inova enquanto *slasher* ao centrar sua narrativa em uma criança, produzindo uma espécie de hibridismo entre os dois subgêneros. Não à toa, o boneco Chucky, o vilão da franquia, se gabaritou como um ícone da cultura pop e ganhou diversas linhas de brinquedo. A influência do suburbanismo fantástico continuou durante o século XXI, mesmo durante o declínio subgênero, e pode ser vista em *blockbusters* como *Transformers* (Michael Bay, 2007), *Uma Noite no Museu 3 – O Segredo da Tumba* (*Night at the Museum: Secret of the Tomb*, Shawn Levy, 2013) e *M3gan* (Gerard Johnstone, 2023), obras nas quais co-protagonistas jovens amadurecem enquanto precisam, fisicamente, lidar com intervenções extraordinárias em suas realidades como robôs alienígenas, figuras de um museu que ganham vida ou bonecas assassinas.

Por fim, um outro desdobramento que não pode deixar de ser notado é a influência do suburbanismo fantástico na consolidação de outros subgêneros. Obras que passam a ter características sintáticas e semânticas específicas, mas que ainda se encaixam no suburbanismo fantástico, uma vez que reproduzem a estrutura de obras como *E.T.*, *Short Circuit – O Incrível Robô* e *Um Hóspede do Barulho*, nas quais um jovem cria vínculos afetivos e precisa salvar uma figura “extraordinária” (seja um alienígena, um robô ou um pé-grande) que se encontra em perigo. Nesse sentido, dois subgêneros se destacam. O primeiro é o subgênero de filmes de animais, que se popularizaram a partir da década de 1990 como *Beethoven* (Brian Levant, 1992), *Free Willy* (Simon Wincer, 1993), *André – Uma Foca em Minha Casa* (*Andre*, George T. Miller, 1994), *Meu Pequeno Ladrão* (*Monkey Trouble*, Franco Amurri,

22 No original: “The simplest way to introduce some of the semantic and syntactic material of the suburban fantastic into modern blockbusters, however, is to introduce pre-teen protagonists who form important sidekicks to the main heroes. This leads to films in which a young boy is hunted by robots A T-Rex explores suburbia in *The Lost World: Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1997). from the future who think he is the future saviour of mankind (*Terminator 2: Judgment Day*); in which a discontented boy obsessed with cinema is transported into the latest action film with his screen hero (*The Last Action Hero*); and in which a brother and sister visit a dinosaur park which breaks down and releases the dinosaurs (*Jurassic Park*). As with adult-focused suburban fantastic films, the fantasies of these pre-teens remain secondary to the adult protagonist’s encounter with the fantastic. Instead, the children function partly as stand-ins for that audience demographic, since, despite adult ratings, blockbusters are often marketed to children as well and have accompanying toy lines”.

23 Falo mais especificamente da trilogia inicial, já que os quatro filmes seguintes tomam outra direção. Vale destacar, no entanto, que as versões contemporâneas (tanto o reboot do Cinema, quanto a série de TV) retornaram para o que pode ser compreendido como um hibridismo entre o *slasher* e o suburbanismo fantástico.

1994) e *Bud – O Cão Amigo* (*AirBud*, Kevin DiCicco, 1997). São narrativas de maturação (*coming-of-age*), em que crianças e adolescentes fazem amizade com animais “especiais” (como um macaco ladrão e um golden retriever que joga basquete), enquanto precisam lidar com ladrões mal-encarados e empresários mesquinhos.

O outro subgênero, mais recente, ganhou popularidade conforme a popularização dos efeitos 3D. São os que aqui se escolhe chamar de filmes de “parceiros animados”. Normalmente, trata-se de obras nostálgicas das décadas anteriores nas quais um adolescente/jovem adulto encontra um personagem animado clássico e, a partir dessa amizade, precisa resolver grandes problemas – vivendo todo um arco de amadurecimento emocional no processo. Exemplos são: *Zé Colméia: O Filme* (*Yogi Bear*, Eric Brevig, 2010), *Os Smurfs* (*The Smurfs*, Raja Gosnell, 2011), *Pica-Pau: O Filme* (*Woody Woodpeck*, Alex Zamm, 2017), *Pokémon: Detetive Pikachu* (*Pokemon: Detective Pikachu*, Rob Letterman, 2019) e *Sonic* (Jeff Fowler, 2020).

CONSIDERAÇÕES

O suburbanismo fantástico, para além de um subgênero cinematográfico que marcou a década de 1980, também funcionava como uma fórmula/método de alguns estúdios de Hollywood para atingir uma audiência específica: crianças e jovens de classe média. Esta perspectiva, por sua vez, traz uma maior complexidade nos estudos sobre (sub)gêneros ao oferecer um subgênero cuja origem vai além da “produção em massa” de filmes parecidos (Langford, 2005, p. 26), como foi o caso do *slasher* no mesmo período.

Do mesmo modo, é interessante pensar como uma das principais características do suburbanismo fantástico, que é o seu fácil imbricamento com outros (sub)gêneros, conversa com o “solipsismo interminável” da conjuntura do entretenimento reaganista, uma vez que advém do reaproveitamento e reciclagem da própria cultura pop (Britton, 2009). Em outras palavras, não basta o sucesso de personagens como Indiana Jones e 007 e suas intermináveis franquias: é possível também fazer versões “jovens” de seus filmes, conversando mais diretamente com o público mais novo, o introduzindo mais cedo no mercado de entretenimento e consumo estabelecido por Hollywood. Simultaneamente, é evidente que para além de todos os pastiches e tentativas baratas de emular filmes e franquias, diversos clássicos jovens foram produzidos no período de forma a tornar o suburbanismo fantástico um dos mais influentes subgêneros da década de 1980.

Essa influência cultural, inclusive, retornou nos anos 2010, com o lançamento de obras como *Super 8* (J.J. Abrahms, 2011), *Stranger Things, It – Capítulo 1* (Andy Muschietti, 2017) e *Bumblebee* (Travis Knight, 2018) – que ajudaram a reavivar a nostalgia pela cultura pop da década de 1980 e pelo próprio suburbanismo fantástico. Essas produções, por sua vez, se mostram essenciais na consolidação da compreensão das audiências e da indústria do suburbanismo fantástico quanto subgênero, mesmo que ainda não tivesse sido categorizado. Esta perspectiva também demonstra como os estudos do suburbanismo fantástico ainda são recentes, de forma que ainda há muito a se pensar sobre o subgênero e o seu impacto dentro do cinema estadunidense e mundial.

REFERÊNCIAS

- ALTMAN, Rick. *Film/Genre*. London: British Film Institute, 2000.
- BRITTON, Andrew. *Britton on Film*. Detroit: Wayne State University Press, 2009.
- BROCK, Ben. *30 Years Of 'Gremlins': How Steven Spielberg Ushered In The Era Of PG-13 Blockbuster Entertainment*. IndieWire. 05 de Junho de 2014. Disponível em: <https://x.gd/uN2Ag>. Acesso em: 08 de outubro de 2024.
- FILM RATINGS. Rating Rules. Disponível em: <https://x.gd/iNQRa> Acesso em: 15 de junho de 2024.
- GILMOUR, David. LEVANDOWSKI, Doug. *Kids on Bikes*. Burbank: Hunters Book. 2018
- GOOD, Owen. Poltergeist's PG rating was a crime against kids of the '80s. Polygon. Disponível em: <https://x.gd/LCr7l>. Acesso em: 08 de janeiro de 2024.
- GOMES, Paulo Emílio Salles. "A Casta Juvenil". In. *Crítica de Cinema no Suplemento Literário*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981, p. 49-53. volume 2.3
- LANGFORD, Barry. *Filme Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005.
- NEALE, Steve. Questions on Genre. *Screen*, v. 31, n. 1, Spring. 1990, p. 45-66.
- NETFLIX. Stranger Things. Disponível em: <https://x.gd/ne6a1>. Acesso em: 05 de janeiro de 2024.
- MCFADZEAN, Angus. *Suburban Fantastic Cinema: Growing Up in the Late Twentieth Century*. New York: Wallflower Press, 2019.
- MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.
- NOWELL, Richard. *Blood Money: A History of the First Teen Slasher*. London: Continuum, 2010.
- TASKER, Yvonne (ed.) *Action and Adventure Cinema*. New York: Routledge. 2004.
- SHIELDS, Meg. The Fruitful Failure of Steven Spielberg's 'Close Encounters of the Third Kind' Sequel. *Film School Rejects*. 24 de Agosto de 2020. Disponível em: <https://x.gd/4Q9Wz>. Acesso em: 03 de janeiro de 2024.
- SIROTA, David. *Back to Our Future: How the 1980s Explain the World We Live in Now – Our Culture, Our Politics, Our Everything*. New York: Ballantine Books, 2011.
- WALTERS, James. *Fantasy Film: A Critical Introduction*. New York: Berg, 2011.