



Cinema, Imaginário e Identidade: representações do Maranhão no filme *Muleque té doido!* (2014)

ANDRÉIA DE LIMA SILVA¹

O cinema é produto cultural de seu tempo. Assim, o que se projeta na tela faz parte do imaginário social de todos aqueles envolvidos na produção fílmica. Nesse sentido, em um filme a questão identitária acaba se sobressaindo na medida em que as escolhas técnicas e de enredo dos profissionais envolvidos na película estarão permeadas pelos lugares, situações vividas e conceitos a que os produtores estiveram imersos até aquele momento. Em nosso estudo, evidenciamos esse fato no longa metragem de ficção maranhense *Muleque té doido!* (2014).

A produção maranhense se passa na atualidade em São Luís (MA). Na sinopse do filme quatro amigos – Erlanes, Guida, Nikima e Sorriso –, que compõem uma banda chamada Raça Ruim, após viverem uma noite de muita confusão envolvendo mocinha e bandidos, encontram um mapa que deve levá-los a um tesouro escondido. Para tentar decifrar o mapa, encontrado na Fonte do Ribeirão², eles recorrem a vários personagens que conhecem a história de São Luís e, nesse caminho, acabam descobrindo que o objetivo final não é um tesouro, mas salvar a ilha de São Luís da destruição total ocasionada pelo despertar da serpente encantada³ que, segundo o filme, acontece a cada 400 anos.

O longa é considerado o maior sucesso de público do cinema maranhense. No ano de seu lançamento, em 2014, o filme entrou em cartaz tanto nos cinemas mais alternativos, que exibem produções fora do grande circuito, quanto em um cinema de um grande shopping da cidade. Foram cerca de quatro meses em cartaz com recorde de público para uma produção local. O filme superou a bilheteria de *blockbusters* americanos como *X-Men*, *Malévola* e *A*

¹ Mestranda do Curso de História da Universidade Federal do Maranhão orientada pelo professor João Batista Bitencourt. E-mail: deia_limas@yahoo.com.br.

² A construção se localiza no centro histórico de São Luís (capital maranhense) e é palco da principal lenda da cidade: a Lenda da Serpente. Segundo a lenda, haveria uma serpente adormecida no subsolo da cidade, cuja cabeça se encontra na fonte do Ribeirão e a cauda embaixo da Igreja de São Pantaleão. Assim, no dia em que a cabeça encontrar a cauda o animal acordará e destruirá a ilha de São Luís.

³ Na lenda original não há essa datação em relação ao tempo em que a serpente acordará. A lenda diz apenas que a serpente encantada vive debaixo da ilha de São Luís e está crescendo continuamente. No dia em que a cabeça encontrar a calda São Luís irá afundar.

*culpa é das estrelas*⁴. O grande sucesso lhe rendeu uma continuação, lançada em 2016: *Muleque té doido 2 - A Lenda de Dom Sebastião*⁵.

É preciso esclarecer que esse sucesso não é um padrão para os lançamentos maranhenses e nem o cinema local é referência de grandes produções cinematográficas no Brasil. Pelo contrário, o cinema de longa-metragem de ficção maranhense teve o seu primeiro registro⁶ catalogado pela Agência Nacional do Cinema (Ancine) em 2013 com o filme *O Exercício do Caos*, do cineasta Frederico Machado. A película foi sucesso de crítica e chegou a estar na lista dos possíveis filmes brasileiros a serem indicados ao Oscar 2014. Fora dos registros documentais da Ancine podemos citar o longa-metragem *Ai que Vida!* (2008), de Cícero Filho, comédia dramática que também teve sucesso de público e o filme *Luíses – Solrealismo Maranhense* (2014), produzido pelo Éguas Coletivo Audiovisual, película que faz uma crítica político-social. O número de produções locais de longa-metragem de ficção realizadas até hoje é ínfimo quando comparada às produções de grandes centros, como São Paulo e Rio de Janeiro. Muitas dessas obras nem chegam a ser registradas na Agência Nacional de Cinema.

Essência regional em molde “global”

A primeira cena de *Muleque té doido!* (2014) é um movimento de câmera em zoom em um importante ponto turístico da capital maranhense, a Fonte do Ribeirão. A trilha, ao fundo, sugere um ar de mistério típico de filmes de suspense, mas logo a narrativa é cortada para uma imagem de uma casinha simples localizada no bairro do Maracanã (periferia de São Luís-MA). A narrativa em *off* nos informa que se trata da residência do personagem principal do filme, o músico Erlanes, integrante com mais três amigos – Guida Guevara, Nikima e Sorriso – da banda Raça Ruim. O *off* interage diretamente com o espectador: “A minha cidade é onde tudo pode

⁴ Em matéria publicada no jornal O Estado do Maranhão de 18 de julho de 2014 houve o registro de que o filme, com pouco mais de um mês em cartaz, já havia superado a bilheteria de grandes produções hollywoodianas lançadas à mesma época. Após a publicação da matéria, o filme permaneceu em cartaz ainda por longos meses, fato ainda inédito para uma produção local.

⁵ Dom Sebastião foi o rei português que morreu em 1578, durante uma guerra no Marrocos. Ele desapareceu na batalha de Alcácer Quibir, durante a qual o exército português quase foi dizimado. Como o corpo do rei jamais foi encontrado, muitas lendas foram criadas. Uma delas sustenta que Dom Sebastião costuma aparecer nas noites de lua cheia em uma das praias da ilha dos Lençóis, localizada no arquipélago de Maiaú, litoral do município de Cururupu, lado ocidental da cidade de São Luís. Diz a lenda que o rei sempre se deixa ver na forma de um touro encantado.

⁶ Os dados são do Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual (OCA) e estão disponíveis no site da Agência Nacional de Cinema (Ancine): <http://oca.ancine.gov.br/media/SAM/DadosMercado/2102.pdf>.

acontecer. O meu sobrenome é confusão. E isso vocês vão ver agora”, informa o protagonista antes de dar prosseguimento à narrativa do filme.

A linguagem fílmica adotada pela comédia maranhense é de fácil reconhecimento do público de forma a facilitar o entendimento do enredo. Na película encontramos o desfocamento de câmera e a mudança na tonalidade da cor da imagem para indicar um sonho ou delírio do personagem; recursos gráficos para contar sucintamente a história de São Luís, como *flashbacks* e animações; uma trilha de suspense aliada a canções mais regionalistas – associadas, no filme, às malandragens dos personagens; e os efeitos especiais que indicam a destruição da ilha de São Luís, imagens que nos remetem aos filmes americanos e a sua temática do fim do mundo, que é tão comum ao espectador.

Para entendermos esse tipo de narrativa, adotada e incorporada na película maranhense, vamos pontuar algumas questões sobre o cinema produzido em Hollywood. Ao tratar da narração no cinema hollywoodiano clássico entre os anos de 1917 e 1960, David Bordwell (2005) ressalta “como a narrativa clássica hollywoodiana constitui uma configuração particular das opções normalizadas para representar a história e manipular a composição e o estilo” (Bordwell, 2005:277). Essas normas foram criadas para serem entendidas de forma imediata e naturalizada pelo espectador.

Quando o espectador vai a um filme clássico, vai muito bem preparado. Provavelmente a forma básica do syuzhet⁷ e da fábula⁸ será a da história canônica, da atividade de um indivíduo (o protagonista) voltada à consecução de objetivos e casualmente determinada. O espectador conhece os personagens e as funções de estilo mais prováveis. Possui internalizadas as normas cênicas de exposição, de desenvolvimento da linha causal anterior, etc. Conhece ainda as formas pertinentes de motivação do que é apresentado. A motivação “realística”, no modo clássico, consiste em estabelecer conexões reconhecidas como plausíveis pelo senso comum. (BORDWELL, 2005:295)

Trata-se de uma tendência a universalizar um estilo, próprios da indústria cultural de Hollywood, como sendo algo que deve ser consumido como global – ou seja, que atende as demandas locais de forma padronizada. Cria-se, assim, “uma forte dicotomia entre o cinema ‘universal’ hollywoodiano e os cinemas ‘nacionais’, dos ‘outros’ países” (Butcher, 2004:17). Para Butcher, Hollywood tomou um importante espaço na produção de subjetividade

⁷ Nesta obra Bordwell define *Syuzhet* como um “termo do formalismo russo que designa a apresentação sistêmica dos eventos da fábula no texto. (Por vezes traduzido como ‘trama’)” (2005:278)

⁸ Nesta obra Bordwell define fábula como um “termo do formalismo russo para os eventos narrativos em sequência cronológica causal. (Por vezes traduzido como ‘história’)” (2005:278)

capitalística, desempenhando papel fundamental na confecção das forças coletivas de trabalho e de controle social.

Nascia Hollywood, “fábrica de sonhos”, o pólo de produção e distribuição cinematográfica encravado na Califórnia, costa oeste dos Estados Unidos. Uma indústria que se ergueu, desde os primeiros momentos, com intuítos “universais” – ou seja, seus produtos nunca foram concebidos apenas para consumo interno, mas pensados e fabricados para “ganhar” o mundo. Ao menos no que se refere aos modos de produção de mass media, as grandes companhias cinematográficas foram as primeiras corporações transnacionais a se estabelecerem fora dos Estados Unidos depois das agências de notícia. (BUTCHER, 2004:16)

Esse estilo hollywoodiano “universal” é facilmente reconhecido em *Muleque té doido!* (2014) que adota certos padrões de enredo recorrentes no cinema clássico americano: a proposta de achar um tesouro perdido; a ideia de salvar a cidade (comum nos filmes com temáticas de fim de mundo); a demarcação da dicotomia mocinho e bandido; ou mesmo o protagonista que salva a mocinha do bandido. Há, também, os recursos técnicos que promovem essa repetição padronizada: o uso da narrativa em *off*; o uso de efeitos especiais; a trilha sonora que demarca os espaços de tensão, romance ou trapalhadas dos personagens; os *flashbacks*; a tonalidade da imagem que demarca o que é real e o que é sonho, etc. Todos esses recursos – que podem até mesmo não ter surgido com o cinema americano – alçaram ao posto de “global”, “universal” quando foram propagados pela indústria cinematográfica de Hollywood.

Partindo dessa construção narrativa massiva estabelecida pela indústria cinematográfica americana, todo filme produzido fora dos Estados Unidos passa a assumir o rótulo de “nacional” ou “regional”, o que já pressupõe no próprio termo que há um “universal” comum a todos. Sobre essa articulação nacional/regional, a partir das questões identitárias, Albuquerque Jr. (1996) explica essas construções espaciais foram determinadas por questões políticas e podem mudar com o tempo.

[..] devemos tomar as relações espaciais como relações políticas e os discursos sobre o espaço como o discurso da política dos espaços, resgatando para a política e para a história, o que nos aparece como natural, como nossas fronteiras espaciais, nossas regiões. O espaço não preexiste a uma sociedade que o encarna. É através das práticas que estes recortes permanecem ou mudam de identidade, que do lugar à diferença; é nelas que as totalidades se fracionam, que as partes não se mostram desde sempre comprometidas com o todo, sendo este todo uma invenção a partir destes fragmentos, no qual o heterogêneo e o descontínuo aparecem como homogêneo e contínuo, em que o espaço é um quadro definido por algumas pinceladas. (ALBUQUERQUE JR., 1996:25)

O autor entende que as regiões podem ser pensadas como a “emergência de diferenças internas à nação, no tocante ao exercício do poder, como recortes espaciais que surgem dos enfrentamentos que se dão entre os diferentes grupos sociais, no interior da nação”, Albuquerque Jr. (1996:25). Por sua vez,

[...] a regionalização das relações de poder pode vir acompanhada de outros processos de regionalização, como o das relações de trabalhos e o das práticas culturais, mas estas não determinam sua emergência. A região é produto de uma batalha, é uma segmentação surgida no espaço dos litigantes. (ALBUQUERQUE JR., 1996:25-26)

No filme *Muleque té doido!* o caráter “regional” maranhense se contrapõe ao “universal” hollywoodiano ao inserir elementos do folclore e das lendas locais na película, aproximando a obra do espectador que a recepciona. Assim, a questão da cultura local está presente em diferentes momentos. Girando em torno do folclore local temos a lenda da serpente, que constitui a principal crença acerca da formação da ilha de São Luís; e o bumba-meu-boi⁹, brincadeira da cultura popular maranhense. Já no círculo das lendas urbanas e dos fatos recentes, temos a Gangue da Bota Preta e a Louca do Rio Anil. O filme também explora de forma precisa o vocabulário popular local com expressões e termos utilizados recorrentemente na cidade, como: fulero, qualira, esparroso, mucura, catiroba, ralada, disgranha, e tantos outros. A forma de se comunicar dos personagens e a maneira como São Luís é mostrada no filme fazem, também, parte da cultura local.

É importante ressaltar que a combinação desses elementos “universais” e “regionais” não é uma novidade de *Muleque té doido!*, mas sim algo recorrente em várias produções já realizadas no Nordeste, como é o caso de filmes como *Cine Holliúde* (2013), de Halder Gomes, ou mesmo o já citado *Ai que vida!* (2008), de Cícero Filho, para ficarmos em outros exemplos bem-sucedidos. Nesse tipo de produção, além dos elementos do cinema hollywoodiano, muitas vezes, é possível identificar outras referências culturais como literatura (cordel), música (popular local) ou mesmo as telenovelas brasileiras. Para Canclini, esse mix cultural recebe o nome de hibridismo.

[...] a hibridação não é sinônimo de fusão sem contradições, mas, sim, que pode ajudar a dar conta de formas particulares de conflito geradas na interculturalidade

⁹ O bumba-meu-boi é uma das principais atividades do folclore maranhense e baseia-se em uma lenda popular. Nela, o escravo conhecido como Pai Francisco, para satisfazer o desejo da esposa grávida Catirina, teve que matar o boi de estimação de seu patrão para que ela comesse a sua língua. O patrão fica inconsolável com a morte do boi, fazendo com que Pai Francisco e Catirina se arrependam do feito. Um curandeiro, entretanto, faz com que o boi ressuscite.

recente em meio à decadência de projetos nacionais de modernização na América Latina. Temos que responder à pergunta se o acesso à maior variedade de bens, facilitado pelos movimentos globalizadores, democratiza a capacidade de combiná-los e de desenvolver uma multiculturalidade criativa. (CANCLINI, 2006: XVIII)

Passaremos agora para algumas exemplificações dos elementos culturais da cidade de São Luís que permeiam o longa-metragem de ficção maranhense. Algumas cenas serão descritas como forma de contextualização dos elementos culturais abordados na obra e como esses elementos se apresentam no filme.

Representações de São Luís em Muleque té doido! (2014)

Elencados alguns dos elementos da linguagem cinematográfica de *Muleque té doido!* (2014) que possibilitaram o seu sucesso passaremos para uma abordagem de algumas representações da cidade de São Luís presentes no filme. Entendemos que essas representações associadas a uma linguagem simples e acessível transformaram a obra em um sucesso de público na capital maranhense na medida em que as projeções referentes à cidade realizadas na película fazem parte do imaginário social dos espectadores. Tomaremos aqui os apontamentos de Maria Janete Espig (1998) acerca desse imaginário, diferenciando-o dos conceitos de ideologia e mentalidade.

O conceito de imaginário destaca a criação social de sentido e a transformação inerente a este processo, no qual atua o dinamismo de determinada conjuntura. Sendo assim, o imaginário não funciona apenas como reforço aos sistemas vigentes e instituídos, mas também age como uma poderosa corrente transformadora. Neste sentido, parece-nos que este vai além do conceito de ideologia, pois atribui papel essencial, na criação e manutenção das ideias, às classes dominadas. Para Swain, esta característica apresentaria também uma importante distinção em relação às mentalidades – uma vez que estas representariam apenas o domínio do adquirido, transformável na longa duração, não apresentando esta ideia de força transformadora/sancionadora. (ESPIG, 1998:163-164)

Como bem expõe Bronislaw Baczko: “todas as cidades são, entre outras coisas, uma projeção dos imaginários sociais no espaço” (BACZKO, 1985:313). No filme, as representações de lendas populares, urbanas e fatos sociais estão diretamente associadas a questões identitárias próprias dos moradores de São Luís. Essa identificação geográfica está diretamente relacionada à identidade do espectador do filme.

A identidade é realmente algo formado, ao longo do tempo, através de processos inconscientes, e não algo inato, existente na consciência no momento do nascimento. Existe sempre algo “imaginário” ou fantasiado sobre sua unidade. Ela permanece sempre incompleta, está sempre em ‘processo’, sempre ‘sendo formada’. [...] Assim, em vez de falar da identidade como uma coisa acabada, deveríamos falar de

identificação, e vê-la como um processo em andamento. A identidade surge não tanto da plenitude da identidade que já está dentro de nós como indivíduos, mas de uma falta de inteireza que é “preenchida” a partir de nosso exterior, pelas formas através das quais nós imaginamos ser vistos por outros. (HALL, 2006:38-39)

A questão identitária no filme está entrelaçada em diversos *signos interpretáveis* que vão desde a escolha da cidade de São Luís como cenário, passando pela utilização do sotaque local e gírias populares até a inserção de lendas populares e urbanas conhecidas pela população ludovicense. O reconhecimento desses elementos aproxima o espectador da obra na medida em que

[...] a cultura não é um poder, algo ao qual podem ser atribuídos casualmente os acontecimentos sociais, os comportamentos, as instituições ou os processos; ela é um contexto, algo dentro do qual eles podem ser descritos de forma inteligível – isto é, descritos com densidade. (GEERTZ, 1989:24)

Ao se deparar com *Muleque té doido!* (2014) o espectador se vê diante dos principais pontos turísticos da cidade de São Luís: centro histórico, igrejas, monumentos antigos, praias, etc. Há, então, um primeiro reconhecimento em relação ao cenário. Em seguida, um a um dos personagens vão sendo apresentados e eles também fazem parte desse imaginário local/universal. Erlanes é o protagonista bom moço e sonhador. É o vocalista de uma banda e deseja um dia fazer sucesso. Como é um pouco atrapalhado não sabe como se aproximar da mocinha Laura. Nikima faz o tipo galanteador. É o típico regueiro maranhense boa praça que conhece todo mundo. Sorriso é o amigo bobo de todos que sempre acompanha o grupo nas confusões. Guida se veste de mulher e faz o tipo esparroso¹⁰. É em seu fusca rosa que os quatro amigos vivem muitas de suas trabalhadas.

Em *Muleque té doido!* (2014) as lendas urbanas e folclóricas, assim como as expressões e gírias típicas da região vão sendo apresentadas ao longo do enredo. Para algumas delas não há muita explicação sobre o significado ou contexto em que elas surgiram, por isso é possível que a compreensão seja maior para o público da cidade de São Luís. Esse “segredo” não revelado torna algumas cenas mais cômicas para aqueles que reconhecem aquela história e sabem o seu significado. É o caso, por exemplo, dos momentos em que surgem a louca do Rio Anil e a Gangue da Bota Preta.

¹⁰ Esparroso é um adjetivo utilizado na cultura maranhense para identificar pessoas espalhafatasas. No filme, na primeira cena com a personagem Guida os seus amigos Erlanes e Nikima a classificam como “qualira” (homossexual) e esparroso.

Em uma das cenas em que surge a Louca do Rio Anil os personagens de Erlanes e Nikima estão tentando fugir de um caixeiro que foi cobrar uma dívida na casa de Erlanes. Eles saem pela rua e começam a correr do caixeiro. É quando de repente surge uma garota na frente deles, também correndo. Ela grita sem parar com as mãos para cima. Nesse momento, a música de tambor de crioula¹¹ que dava o tom cômico da cena anterior é substituída por um funk que proclama em seu refrão “É a louca. É a louca. É louca do Rio Anil”¹². Logo Nikima questiona Erlanes “Quem é essa aí?”. E obtém a óbvia resposta do protagonista: “É a louca do Rio Anil!”. E ela some de cena sem explicações. O efeito cômico se completa a partir do momento em que o espectador acessa em sua memória a história que motivou aquela piada.

A história surgiu em abril de 2010 quando foi inaugurado um grande shopping na cidade de São Luís: o Rio Anil Shopping. A movimentação de jovens para a abertura dos portões era grande, pois havia rumores de que atores globais participariam da inauguração. Assim, uma grande multidão correu no momento em que os portões se abriram. O fotógrafo Biaman Prado, do jornal O Estado do Maranhão, estava no local para fazer a cobertura do evento e flagrou o momento em que uma jovem baixinha e sorridente chamada Mariana Vieira corria com as mãos para cima. Em entrevista¹³ o fotógrafo conta que a expressão da garota chamou a sua atenção e, por isso, ele postou a foto no portal Imirante.com¹⁴. A repercussão da imagem foi enorme e a foto viralizou na internet e é considerada o primeiro “meme” genuinamente maranhense. No filme *Muleque té doido!* (2014) é a própria Mariana quem faz o papel da Louca do Rio Anil.

Foto original do fotógrafo Biaman Prado do jornal O Estado do Maranhão:

¹¹ Tambor de crioula ou punça é uma dança de origem africana, praticada por descendentes de escravos africanos no Maranhão, em louvor a São Benedito, um dos santos mais populares entre os negros. É uma dança alegre, marcada por muito movimento dos brincantes e muita descontração. Toda a marcação dos passos da dança é feita por um conjunto de tambores que os brincantes chamam de parelha. A dança é Patrimônio Imaterial Brasileiro desde 2007.

¹² Na época em que surgiu o meme “louca do Rio Anil”, em 2010, foi feito um funk com o tema: Funk da Loka do Rio Anil, de Emi Si Cebola. Há um clipe no YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=odqkM1rOTvU>.

¹³ Em 2015, o fotógrafo Biaman Prado e a jovem Mariana Vieira deram entrevista ao Jornal O Estado do Maranhão contando a história e a sua repercussão: <http://imirante.com/oestadoma/noticias/2015/07/26/cinco-anos-depois-a-louca-do-rio-anil-ainda-colhe-frutos-da-fama.shtml>.

¹⁴ Portal de notícias que faz parte do maior grupo de comunicação do Estado do Maranhão, composto pelo jornal O Estado do Maranhão, a TV Mirante, o portal Imirante.com e as rádios mirante AM e FM.



Abaixo alguns “memes” criados a partir da imagem original:



A primeira inserção da Gangue da Bota Preta em *Muleque té doido!* (2014) acontece durante uma festa de reggae em que os quatro amigos estão participando no centro histórico de São Luís. Lá o protagonista Erlanes finalmente se aproxima da mocinha Laura e a chama para dançar. A tensão surge quando os integrantes da Gangue da Bota Preta chegam na festa e o líder Zé Mucura começa a perturbar a mocinha. Erlanes tenta defendê-la sem saber que se trata de membros da gangue. Quando ele percebe quem são aquelas pessoas e a confusão se forma ele foge com os amigos da festa. E é assim que tem início a tensão dicotômica entre mocinho e bandido que permeará todo o filme.

A Gangue da Bota Preta surgiu no final dos anos 1980 e início dos anos 1990 no bairro da Alemanha, em São Luís (MA). Em entrevista à TV Imparcial¹⁵, o historiador Antônio Marcos Costa¹⁶ falou que, inicialmente, a gangue se formou com garotos interessados em se divertir e ouvir rock. A inspiração das vestimentas e o uso da bota preta teriam vindo do filme *Os selvagens da noite* (1979). Após um tempo o crescimento do grupo foi se tornando descontrolado e jovens delinquentes e usuários de drogas começaram a praticar crimes em nome do grupo. Começaram a surgir, então, várias histórias envolvendo a gangue. A mais conhecida

¹⁵ A entrevista está disponível no link: <https://oimparcial.com.br/tv/2017/03/gangue-da-bota-preta/>.

¹⁶ Antônio Marcos Costa tem um trabalho monográfico, defendido em 2011 na Universidade Federal do Maranhão, intitulado “Os garotos da bota preta (1989-1994): entre práticas de visibilidade pública e de delinquência”.

conta que o grupo percorria a cidade procurando estudantes para cortar o bico de seus seios. Essa narrativa tomou uma proporção enorme na década de 1990 em São Luís e gerou pânico em toda a cidade. Segundo o historiador Antônio Marcos a história não é verdadeira e surgiu a partir de um fato específico em que um suposto membro do grupo usuário de drogas machucou os seios de sua namorada e a mídia propagou o fato gerando o boato conhecido até hoje na cidade.

Tanto a Louca do Rio Anil quanto a Gangue da Bota Preta existiram na cidade de São Luís, entretanto vários outros fatos foram construídos a partir da história original. A intensa repercussão e comoção das duas histórias possibilitou que as representações fossem se solidificando a tal ponto que não mais importava se era verdade ou mentira as histórias paralelas que surgiram depois. Essas construções representacionais, segundo Chartier (2011), é que possibilita a relação entre indivíduo/grupo e o mundo social.

Assim construído, o conceito de representação foi e é um precioso apoio para que se pudessem assinalar e articular, sem dúvida, melhor do que nos permitia a noção de mentalidade, as diversas relações que os indivíduos ou os grupos mantêm com o mundo social: em primeiro lugar, as operações de classificação e hierarquização que produzem as configurações múltiplas mediante as quais se percebe e representa a realidade; em seguida, as práticas e os signos que visam a fazer reconhecer uma identidade social, a exibir uma maneira própria de ser no mundo, a significar simbolicamente um status, uma categoria social, um poder; por último, as formas institucionalizadas pelas quais uns “representantes” (indivíduos singulares ou instâncias coletivas) encarnam de maneira visível, “presentificam” a coerência de uma comunidade, a força de uma identidade ou permanência de um poder. A noção de representação, assim, modificou profundamente a compreensão do mundo social. (CHARTIER, 2011:20)

Passando para o campo das lendas populares o filme *Muleque té doido!* (2014) explora algumas delas no decorrer de toda a película. Em uma dessas cenas os quatro amigos, após fugirem da Gangue da Bota Preta, acabam dormindo na Fonte do Ribeirão. Enquanto dorme o protagonista Erlanes tem uma visão (ou sonho) do bumba-meu-boi brincando na fonte. Na cena um homem sai debaixo da vestimenta de brincante e se apresenta como sendo o miolo do boi¹⁷. Ele conta que foi enviado ao sonho de Erlanes para comunicar a ele que ele terá a missão de salvar São Luís. O miolo continua explicando que um grande mal se aproxima e a ilha sucumbirá se Erlanes não ajudar. Para isso, o protagonista terá que achar um mapa e seguir todas as pistas.

¹⁷ Durante a brincadeira de bumba-meu-boi uma das figuras principais é o miolo do boi. Ele é representado por um objeto em formato de boi revestido com bordado colorido que deve ser manuseado por uma pessoa que fica embaixo.

Em outra cena, enquanto os quatro amigos estão completamente chapados por terem usado a maconha produzida pelo regueiro Bob, uma das pessoas que deveria ajudá-los a decifrar o mapa, surge mais um personagem da cultura popular maranhense: o Pai Francisco. Em sua aparição, ele acorda Erlanes para lhe lembrar que se ele não decifrar o mapa até às 18h, a ilha de São Luís será destruída. Ele informa, também, que uma das pistas mais importantes está em um desses bairros: Coroadinho, Vila Embratel, Barreto ou Liberdade. Por estarem localizados na periferia da cidade são bairros perigosos, por isso Erlanes entra em pânico mas segue com a sua missão.

No filme, a principal lenda que envolve a ilha de São Luís, a Lenda da Serpente, é contada por meio de um personagem que representa um químico conhecedor das principais histórias sobre a formação da cidade de São Luís. Sabendo dessa fama do químico, Erlanes, Nikima, Sorriso e Guida vão até o seu encontro. Eles explicam ao químico a missão que lhes foi dada e pedem uma solução para o caso. É quando o personagem do químico diz que uma antiga lenda conta que uma serpente encantada cresce sem parar e um dia destruíra a ilha quando a cabeça encontrar a calda. O animal habita as galerias do Centro Histórico da cidade e o seu corpo está em vários pontos da ilha: os olhos na Fonte do Ribeirão, a barriga estaria na Igreja do Carmo e a calda na Igreja de São Pantaleão. Ele explica que durante séculos a serpente foi crescendo sem parar e agora estaria grande demais.

Em seguida, o personagem do químico começa a contar a história que teria gerado essa maldição sobre a cidade de São Luís. Ele conta que há 400 anos o fundador da cidade de São Luís, Daniel de La Touche, teria se unido a Japiaçu, chefe da tribo guerreira dos Tupinambás, para salvar a ilha de um monstro de proporções gigantescas: a serpente. Naquele momento eles conseguiram salvar a ilha e adiaram o crescimento por mais 400 anos. Assim, outros escolhidos teriam que novamente salvar a cidade. Dessa vez decifrando o mapa. Eles desvendam o mapa e descobrem que terão que badalar quatro vezes os sinos de quatro das principais igrejas do centro histórico de São Luís (Igreja de São Pantaleão, Igreja de São João, Igreja do Carmo e Igreja da Sé), um após o outro, quatro minutos antes das 18h.

As lendas representadas no filme *Muleque té doido!* (2014) fazem parte do imaginário do povo de São Luís. Esse imaginário também pode ser entendido como “uma combinação de símbolos e signos que foram antropologicamente construídos e povoam a psique de todo ser humano, sendo visivelmente influenciado por sua tradição cultural” (DURAND, 2012:43).

Outros elementos locais a que recorrem os autores do filme é a forma de se comunicar dos personagens e as gírias utilizadas ao longo do filme. O próprio título do filme, *Muleque té doido*, é uma expressão comum no linguajar dos moradores de São Luís. Assim, todos esses elementos reunidos da cultura local aliados a uma linguagem fílmica acessível possibilitou o sucesso da obra.

Considerações finais

No filme, os elementos considerados como “regionais” são os mesmos que integram a consciência coletiva do povo de São Luís, na medida em que estes serão facilmente reconhecidos pelo público que recepcionará aquela obra. Portanto, *Muleque té doido!* (2014) ocupa um lugar peculiar na cinematografia maranhense, pois ao mesmo tempo que ele é considerado o maior sucesso de público do cinema maranhense – adotando elementos narrativos próprios de um cinema “universal” – ele está inserido em um mercado cinematográfico pouco produtivo, o que lhe imputa uma invisibilidade própria de quem veste o rótulo de “regional”.

O filme é sucesso de público utilizando uma linguagem popular e, ao mesmo tempo, buscando referências estéticas da cultura local. Essa “relação” bem-sucedida se apoia em uma cultura comum a todos na atualidade: a cultura da mídia.

As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje. A cultura veiculada pela mídia fornece o material que cria as identidades pelas quais os indivíduos se inserem nas sociedades tecnocapitalistas contemporâneas, produzindo uma nova forma de cultura global. (KELLNER, 2001:9)

É importante ressaltar que a cultura midiática possibilitou a criação de um fenômeno local como *Muleque té doido!* (2014), mesmo sem a cidade de São Luís ser um polo para o mercado cinematográfico. Mas foi, essencialmente, a utilização de elementos da cultura local e das lendas populares da cidade que possibilitou que o público se reconhecesse naquela produção. As representações ali encenadas não falavam de um “outro” ao qual o público se identificava. Falavam do próprio espectador e das histórias que permearam o seu imaginário durante as suas vidas.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE JR., Durval Muniz de. **A invenção do Nordeste e outras artes**. Recife: FJN. Ed. Massaragana, 1996.

BACKZO, Bronislaw. A imaginação social. **In: Leach, Edmund et Alii. Anthropos-Homem.** Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. P. 296-332.

BORDWELL, David. O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos. **In: Teoria contemporânea do cinema – documentário e narrativa ficcional volume II.** Organizador: Fernão Pessoa Ramos. São Paulo: Editora Senac. 2005. p. 277-301.

BUTCHER, Pedro. A reinvenção de Hollywood: cinema americano e produção de subjetividade nas sociedades de controle. **In: Revista Contemporânea**, n3/2004.2. p. 14-26. Disponível em: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_03/contemporanea_n03_02_butcher.pdf.

CANCLINI, Néstor García. **Estratégias para entrar e sair da modernidade.** Trad.: Heloísa Pezza Cintrão, Ana Regina Lessa. Tradução da introdução Gênese Andrade. 4 ed. 1. Reimp. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

CHARTIER, Roger. **Defesa e ilustração da noção de representação.** Fronteiras. Dourados, v. 13, n.24. P.15-29. Jul./Dez. 2011.

DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário:** Introdução à arquetipologia geral. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ESPIG, Márcia Janete. Ideologia, mentalidades e imaginário: cruzamentos e aproximações teóricas. **In: Revista Anos 90.** Porto Alegre, n.10, dez. de 1998. P. 151-167.

GEERTZ, Clifford. Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura. **In: A interpretação das culturas.** Editora Guanabara, 1989.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade/** Stuart Hall; tradução Tomaz Tadeu da Silva. Guaracira Lopes Louro, 11. Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

KELLNER, Douglas. A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós moderno. Trad.: Ivone Castilho Benedetti. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

MULEQUE Té Doido. Direção e Roteiro de Erlanes Duarte. Produção e distribuição: Raça Ruim Filmes, Vizzus 30 Projects e Lengo Studius, 2014. 1 fita (121 min). Colorido: DVD.