

IT, A COISA (CAPÍTULO I): ANÁLISE SEMIÓTICA DA CONSTITUIÇÃO DA MALDADE

ZENE BRE, Milene N.¹
VICENTE, Jones Ferreira²

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo analisar os signos indicadores da maldade existente no filme *It, A Coisa*, adaptação de 2017. Inspirado em uma obra literária escrita por Stephen King, o filme possui recursos visuais de extrema importância para a compreensão do conteúdo. O artigo pretende realizar uma análise dos signos caracterizadores da maldade existentes na adaptação audiovisual de mesmo nome demonstrando como determinados elementos foram utilizados para a construção de sentido. A base teórica-metodológica utilizada para análise é a teoria semiótica proposta por Greimas, Peirce e Santaella.

PALAVRAS-CHAVE

SEMIÓTICA; CINEMATOGRAFICO; IT, A COISA.

1. INTRODUÇÃO

A importância da leitura se constitui no fato de que oferece às pessoas a chance de se tornar um cidadão crítico e reflexivo, de forma a não ser facilmente manipulado por outrem e exercer a cidadania. Segundo Sabino (2008, p.1):

A leitura reflexiva representa uma das boas vias para entender a realidade. Ler um texto não acompanhado de reflexão não constitui caminho para o entendimento da realidade. Quantas vezes se lê mecanicamente e, no final da leitura, não se consegue resumir as principais ideias que o texto pretende transmitir. Assim, não basta tirar informação de um texto. Além do entendimento do texto, a passagem a um outro estado de leitura é requerida: a crítica ao mesmo, com base em pressupostos diferentes, buscando novas inferências e novas implicações.

Se constituir leitor na sociedade contemporânea é de extrema relevância para a formação do indivíduo, pois a leitura nos leva a vários espaços, nos proporciona a possibilidade de conhecer novas histórias e universos, nos permite desenvolver o senso crítico e refletir sobre

¹ Graduanda em Letras pelas Faculdades Integradas Regionais de Avaré. – 18700-902 – Avaré – SP – Brasil - mzenebre@fira.edu.br

² Docente do Departamento de Letras – FIRA – Faculdades Integradas Regionais de Avaré – 18700-902 – Avaré – SP – Brasil – prof.jones@fira.edu.br

nossas escolhas e vontades, mas a leitura não é apenas de textos escritos. Também pode ser feita a leitura de textos de cinema, imagens e sons. Quantas pessoas atualmente não se sentem empolgadas ou animadas diante de uma tela de cinema?

Afinal, assistir a um filme recém lançado na companhia de família ou amigos, é uma experiência extremamente agradável e prazerosa. Entretanto, temos o costume de ver filmes apenas como forma de entretenimento e diversão, mas o cinema tem um impacto muito maior na vida leitor. Serve também como ferramenta de comunicação, como forma de protesto e denúncia social, assim como muitas obras literárias funcionaram no passado como arte engajada, quando ainda não existiam as telas.

O texto cinematográfico é ainda mais complexo que o texto literário, pois se tem muito mais recursos visuais e sonoros que são complicados de se analisar, diferentemente de textos escritos que se tem tudo explicado e descrito da melhor forma possível.

O presente trabalho se trata de uma análise semiótica do texto cinematográfico, “It, a Coisa” Capítulo I, dirigido por Andres Muschietti. A obra homônima é originalmente um livro escrito pelo renomado autor norte americano Stephen King, também autor de diversas obras igualmente do gênero terror e horror. A pesquisa se justifica pela curiosidade de realizar uma análise semiótica dessa obra em específico e pela constatação de se ter demasiados signos presentes no objeto analisado e abundantes metáforas da realidade que tornam necessário uma análise mais aprofundada.

O objetivo deste artigo é realizar uma análise dos princípios da maldade no texto cinematográfico de “It, a Coisa”, ou seja, se foram constituídos os signos que expressam essa maldade na adaptação cinematográfica de 2017. Assim, a pesquisa busca analisar a constituição da maldade na obra audiovisual “It, a Coisa” de forma a pontuar a convivência da cidade de Derry para com todas as formas de malignidade e negligência.

Indubitavelmente não se pretende nesta pesquisa esgotar as possibilidades de sentido em relação aos signos encontrados e analisados no texto cinematográfico, pois não há como esclarecer integralmente tudo que é necessário para se ler numa obra audiovisual, mas sim apontar os principais signos que nos mostram de que forma a maldade está presente no filme.

2. BREVES CONSIDERAÇÕES TEÓRICAS SOBRE A SEMIÓTICA

A Semiótica é a ciência que tem como objeto de estudo todos os signos existentes no mundo em que vivemos. No século XX nascem duas ciências da linguagem, sendo uma destas

a Linguística, estudo da linguagem verbal, e a semiologia, mais tarde chamada de semiótica, estudo de todas as outras linguagens. Antes de tudo, é demasiado importante definirmos a diferença entre linguagem verbal e não-verbal. A linguagem verbal é toda forma de expressão que se use da língua que fazemos uso para falar e escrever, enquanto que a linguagem não-verbal se refere à todas as formas de expressão que conhecemos. Temos por defeito, uma enorme distração em relação às outras formas de linguagem que podemos produzir e pensamos ser a língua falada e escrita, nossa única e exclusiva forma de comunicação. Segundo Santaella (1983 p.10):

Que nos comunicamos também através da leitura e/ou produção de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos; que somos também leitores e/ou produtores de dimensões e direções de linhas, traços, cores... Enfim, também nos comunicamos e nos orientamos através de imagens, gráficos, sinais, setas, números, luzes... Através de objetos, sons musicais, gestos, expressões, cheiro e tato, através do olhar, do sentir e do apalpar.

Pelo que vimos, é importante que o percurso metodológico se fundamente na teoria semiótica proposta por Greimas (1975, p. 67), pois segundo ele, cabe à Semiótica dar conta do “significado”, no sentido amplo, uma vez que, o “plano da manifestação”, que reúne uma expressão e um conteúdo, não poderia constituir lugar satisfatório de análise sem que se tomasse significado e significante a fim de analisar as unidades mais profundas e menores de cada um desses planos.

Sendo assim, a Semiótica, seja qual for a vertente, oferece base conceitual para a realização de leituras das diferentes linguagens. Isto é, temos uma ampla gama de linguagens e formas de nos comunicarmos e orientarmos, a língua não é a única forma, mas sim, a mais conhecida. A semiótica tem sua complexidade, mas nada mais é que uma forma de estudar a maneira como interpretamos e analisamos o mundo. Portanto, a semiótica estuda os signos presentes no universo que conhecemos, mas o que é signo?

Para Peirce, signo é uma coisa que representa outra coisa: seu objeto. Ele só pode funcionar como signo se carregar esse poder de representar, substituir uma outra coisa diferente dele. Ora, o signo não é o objeto. Ele apenas está no lugar do objeto. (SANTAELLA, 1983, P. 58).

Então, o signo só pode representar determinado objeto de uma certa forma e propriedade. Tomemos por exemplo o objeto “palhaço”, muito presente na obra cinematográfica analisada, um desenho de um palhaço, uma fantasia de palhaço, uma fotografia de palhaço, o esboço de um palhaço, a maquiagem geralmente usada por palhaços não são o palhaço. São representações

do palhaço, ser que geralmente faz os outros rirem. Santaella (1983, p. 58) ainda diz que: o signo só pode representar seu objeto para um intérprete, e porque representa seu objeto, produz na mente desse intérprete alguma outra coisa (um signo ou quase-signo) que também está relacionada ao objeto não diretamente, mas pela mediação do signo.

➤ **Origem da Obra**

Stephen King nasceu em setembro de 1947, em Portland, Maine. É autor de mais de 50 títulos do gênero terror e fantasia, sendo também um dos autores mais adaptados pelo cinema norte americana. Em 2003 King recebeu a medalha de Eminente Contribuição às Letras Americanas da National Book Foundation por suas obras que contribuíram para a literatura americana e em 2007 foi nomeado Grão-mestre dos escritores dos EUA.

A obra cinematográfica analisada é originalmente uma obra literária escrita pelo renomado autor estadunidense Stephen King, em 15 de setembro de 1986, com 1138 páginas e demorou 4 anos para ser escrito. Foi o 22º livro escrito por King e foi também inspirado em um conto de fadas norueguês, “Os três bodes rudes”. O conto é sobre três animais que precisam atravessar uma ponte, mas se deparam com um troll que os ameaça devorar, mas os bodes superam sua inteligência e vencem o predador.

➤ **Síntese do Filme**

O filme inicia com Georgie Denbrough indo brincar de barco de papel nas enxurradas da chuva que estava caindo naquele dia. O barquinho de Georgie acaba por cair em um bueiro e, quando Georgie chega perto do bueiro, Pennywise, forma mais utilizada pela Coisa, aparece e sorri para ele, mostrando o barco perdido. Pennywise começa então a conversar com Georgie e até se apresenta para o garoto, pois este havia dito que não deveria estar falando ou aceitando coisas vindas de estranhos.

Georgie então conversa com o palhaço por alguns instantes até que decide ir embora e pegar seu barco. A Coisa tenta devolver o barco ainda dentro do bueiro, para assim, fazer a criança invadir seu espaço e poder atacá-la.

Quase um ano se passa e vemos o Clube dos Perdedores, um grupo de amigos que sofrem perseguições e bullying por parte de outros meninos mais velhos. Beverly Marsh, uma menina que também sofre bullying de outras meninas, se juntará ao grupo pelas características em comum que todos compartilham, o fato de serem excluídos pelas outras crianças, serem minorias, e os ataques da Coisa.

A Coisa é um ser extraterrestre, que caiu no planeta Terra há milênios e vive no subsolo da cidade de Derry, no Maine, aparecendo e atacando a cada 27 anos, levando numerosas vidas, principalmente de crianças. Aparece de forma individual a priori e usa dos piores medos de cada uma das crianças no ataque. Posteriormente, ataca usando a aparência de palhaço, um medo comum entre crianças, e quando estão juntos, na tentativa de levá-los, assim como levou outras crianças que estão desaparecidas, mas não consegue efetivamente levar alguém, pois a Coisa atua diante de um medo individual e paralisante, perdendo assim grande parte de sua capacidade quando o Clube dos Perdedores está junto, pois a união faz a força. Nas aparições individuais, as crianças sempre eram salvas por um adulto, ou seja, o ataque era interrompido quando alguém aparecia, mas quando estão todos juntos, precisam achar uma maneira de derrotar a Coisa, ao menos pelos 27 anos seguintes.

Diversas vezes pensam em desistir de tentar vender a Coisa, mas sabem que a criatura voltará em pouquíssimo tempo caso não o façam. Beverly é levada e os meninos então reúnem toda a coragem que lhes restava para resgatar a amiga e entram no covil da Coisa. Levam todo material que poderiam precisar: cordas, lanternas e armas. Mas a Coisa não é derrotada com adagas, foices e tacos. As crianças percebem que são mais fortes juntos e enfraquecem a Coisa dessa forma e mais uma vez reúnem sua coragem e se defendem com ela, diminuindo a Coisa e a fazendo recuar até o fundo do poço, de onde veio.

Após o ocorrido passar e tudo voltar ao normal, alguns dos amigos do Clube dos Perdedores decidem sair da cidade e fazem um pacto de sangue que, caso a Coisa não tenha sido derrotada permanentemente e retorne em 27 anos, eles também voltariam para vencê-la novamente e definitivamente, salvando outras vidas além das deles.

➤ **Crítica Sobre a Obra**

No site “Cinema em cena” foi encontrada uma crítica sobre a obra cinematográfica “It, a Coisa”, escrita por Pablo Villaça, crítico cinematográfico brasileiro e editor do site em questão, que fundou em 1997, sendo assim o mais antigo website sobre cinema do Brasil.

Na crítica a que nos referimos, Villaça (2017) diz que:

Pennywise é somente uma versão possível do monstro, que pode assumir qualquer forma, adotando a estratégia de sugar da vítima seus piores temores e então atirá-los em seu rosto. Sua força, portanto, é reconhecer o que nos faz sentir vulneráveis – não o que nos enfraquece, necessariamente, mas o que *achamos* poder fazê-lo. Assim, a única defesa possível é perceber que o medo não é o meio de ataque, mas o objetivo final.

Então, começa a crítica falando sobre a Coisa, como a Coisa pode se transfigurar em outros monstros a fim de assustar com os piores medos de suas vítimas, “temperando-as” para o ataque final. Também diz que a adaptação de 2017 pode ser considerada uma alegoria para o terrorismo e que filmes desse gênero são eficazes em se transformar em metáforas da vida que tem diversos significados dependendo do contexto e época em que foram produzidos.

Aliás, assim como o responsável por *E.T.*, o diretor argentino Andy Muschietti é hábil ao evocar o ponto de vista dos jovens personagens desde a primeira sequência, quando o posicionamento baixo da câmera nos coloca ao lado de Georgie enquanto este enfrenta o medo para entrar no porão de sua casa. Do mesmo modo, quando Stanley visita o escritório do pai e evita olhar para um quadro que considera assustador, é fácil estabelecer uma identificação a partir de nossas próprias memórias da infância, quando a imaginação conseguia transformar os objetos mais prosaicos em fonte de apreensão[...].

O autor elabora um elogio ao diretor da adaptação de 2017, Andy Muschietti, fazendo com que o ponto de vista dos personagens seja sempre visto pelo espectador, de forma a gerar identificação com as memórias de infância que temos sobre nossos medos e exemplifica com o enfrentamento do medo de Georgie, ao descer ao porão em nome de brincar de barco na chuva, pois precisava da parafina para que o barco não estragasse na água. Exalta o diretor de fotografia, Chung-Hoon Chung, e fala sobre como os tons quentes e frios foram explorados e alternados entre as cenas e figurinos, além dos ambientes fechados e pequenos, causando sensações ruins em quem as assiste. “Enquanto isso, o ótimo *design* de produção não só acerta nas cores, mas também ao conceber ambientes claustrofóbicos, com tetos baixos, corredores estreitos e um ar de decadência angustiante.” (VILLAÇA, 2017).

Disserta igualmente sobre como a obra acertou na composição do figurino, maquiagem e ator do palhaço Pennywise, forma favorita da Coisa. A maquiagem vermelha nas bochechas dá um ar diabólico remetendo a chifres subindo até a parte superior do rosto. Villaça fala que o elenco foi coeso e dinâmico, pois representa muito bem a idade dos personagens que estão vivendo, utilizando piadas, ofensas sobre as famílias e provocações recíprocas.

Se pronuncia sobre a ausência de personagens adultos na cidade, que se mostram hostis quando raramente aparecem. Fecha a crítica com o tópico em que diz que o maior horror experimentado pelas crianças, não é a Coisa em si, mas sim o fato de que terão sempre de enfrentar a Coisa sozinhos, pois os adultos não possuem resposta alguma para suas perguntas e nem mesmo veem o que eles passam, fazendo com que sempre haja uma Coisa espreitando um único momento de vulnerabilidade para atacar.

3. ANÁLISE: SIGNOS QUE COMPÕEM A MALDADE

A maldade é um fator muito presente em filmes de terror e horror e com *It* não é diferente. Pelo contrário, na obra analisada a maldade é a característica mais marcante da história, então o presente trabalho pretende apontar os signos que caracterizam a maldade na obra. A primeira cena importante do filme se inicia com Georgie sendo brutalmente atacado por Pennywise. Não demora muito para percebermos que os adultos presentes na narrativa são praticamente ausentes e quando presentes, se mostram hostis e a própria personificação da maldade que assola Derry.

Quando o pequeno Georgie se encontra com Pennywise, há uma vizinha que o vê conversar com o bueiro, mas a vizinha nada faz e muito menos se preocupa ao avistar uma criança tão nova próxima a um bueiro fundo que poderia ser perigoso. A mulher só se dá conta do ocorrido quando se vira e a próxima coisa que vê é uma poça de sangue e nenhuma criança. Observando, o adulto que estava mais perto de Georgie, percebeu o que aconteceria tarde demais, dificultando as crianças de confiar nos adultos de Derry.

A cena em que Georgie é assassinado se passa em um dia chuvoso e escuro, dando uma atmosfera mais fria e sombria. A água da enxurrada presente no momento em que Georgie se encontra com Pennywise pela primeira, e última, vez, é, portanto, significativa. A água, segundo o Dicionário de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos Bachelardianos “Ontologicamente a água em sua essência é pura. Simboliza a vida e a morte. Traz repouso e bem-estar ao sonhador de uma água tranquila. O ser humano, como as águas do rio, morre a cada instante.” significa a vida e a morte, dessa forma, a própria água corrente no momento do encontro entre Pennywise e Georgie já trazia um prenúncio da tragédia que aconteceria a seguir.

Outro signo importante que expressa a maldade em *It* é o palhaço. O palhaço é uma figura que costuma causar muito medo em crianças e adultos por se tratar de uma maquiagem que esconde a fisionomia da pessoa.

McAndrew (2016) em seu artigo “The psychology behind why clowns creep us out”, afirma que a persona do palhaço mau se tornou mais forte com o palhaço assassino John Wayne Gacy, um serial killer que se vestia de palhaço Pogo em festas infantis e matava principalmente adolescentes e os enterrava no quintal de sua casa, onde foram descobertos cerca de 33 corpos. Nesse novo estudo foi realizada uma pesquisa com 1341 voluntários entre 18 e 77 anos e os resultados mostraram que a hipótese de McAndrew estava correta: a ambiguidade da ameaça que o palhaço tem é a causadora de medo nas pessoas, pois é uma figura maquiada e que usa disfarces como peruca, roupas largas e um nariz vermelho, escondendo assim sua verdadeira

identidade. “Os resultados foram consistentes com minha teoria de que o “ficar assustado” é uma resposta a ambiguidade da ameaça e que é apenas quando somos confrontados com a incerteza sobre a ameaça que sentimos os arrepios.” (MCANDREW, 2016).

Um elemento que caracteriza a maldade de forma relativamente sutil, são os olhos dourados de Pennywise. Quando aparece no bueiro para Georgie, Pennywise tem os olhos dourados e brilhantes, e em um primeiro momento, apenas esses olhos aparecem na escuridão, lembrando bastante o par de lâmpadas que Georgie havia visto no porão minutos antes. Os olhos dourados lembram muito a figura do fogo, que é popularmente conhecido como um signo alarmante, por isso a mudança brusca de um tom quente para um tom frio.

Esses olhos rapidamente se tornam azuis claros, na tentativa de trazer tranquilidade para a criança prestes a ser atacada. O azul simboliza no senso comum além da tranquilidade, a compreensão, frescor, personalidade e sutileza, todas características que o palhaço não possui, por se tratar de um ser maligno.

Um dos signos que mais nos anunciam a maldade em *It* é o balão vermelho. A figura do balão é muito utilizada em festas e comemorações, pois é algo que lembra a infância, que remete a felicidade, celebração, algo que chama a atenção das pessoas, especialmente crianças e Pennywise utiliza deste artifício para chamar as crianças para um local mais afastado da presença de outros indivíduos e então atacar utilizando dos maiores medos da vítima. Na segunda metade do filme, Henry Bowers recebe um balão vermelho em sua caixa de correio e sua faca que foi perdida quando Ben, na cena da agressão, cai para o outro lado da ponte e Henry e os outros se jogam para persegui-lo. O menino já desejava realizar tal tarefa designada pela Coisa, mas precisou de um empurrão: matar o pai que era agressivo com ele.

Outra forma relevante de como o balão é usado no filme é como sinalizador de perigo. O balão sempre é vermelho, que é uma cor que indica perigo, poder e violência, neste contexto específico. Quando Pennywise aparece mesmo que não explicitamente e algo ruim está para acontecer, os personagens avistam rapidamente um balão vermelho sobrevoando o local geralmente na altura dos olhos das crianças, como quando Ben está na biblioteca lendo sobre a história de Derry, se assusta com as imagens que vê no livro, percebe o balão e acaba por segui-lo.



Cena retirada do filme na cena da biblioteca (00:26:22).

Uma das cenas mais marcantes do balão sendo indicador de maldade, é quando o personagem Ben está sendo atacado em uma ponte por Henry Bowers e sua gangue, estão agredindo-o e Bowers está prestes a gravar seu nome na barriga de Ben com uma faca. Nesse momento, a maldade não é interrompida por nenhum adulto, até porque os adultos que passam, ignoram os pedidos de socorro do garoto. É uma maldade humana, não causada por Pennywise, mas Pennywise se identifica com essa crueldade que Bowers está realizando e se manifesta através de um balão no banco traseiro de um carro que passara perto de Ben, mas mesmo o garoto gritando por ajuda, as pessoas dentro do carro seguem seu caminho apenas lançando ao menino um olhar sem empatia, um olhar sério.



Cena retirada do filme no momento do ataque a Ben Hanscom na Ponte do Beijo (00:29:21)

Então, essa cena expressa a convivência e negligência dos adultos em relação às crianças de Derry, e exprime também a maldade a que a cidade está submetida e adormecida, pois diante de um bullying grave e maldoso, os adultos não tiveram reação alguma e apenas observaram enquanto o menino, que teve de se salvar sozinho, sofria.

Existe outro indicador da negligência adulta para com as crianças que é o fato de que a cada 27 anos ocorre na cidade uma tragédia que ceifa muitas crianças e essas tragédias podem ser explosões, acidentes, sequestros seguidos de morte, entre outros. E a população continua morando na cidade ao invés de abandonar o local e proteger suas crianças, logo colocam em risco a população infantil com essa atitude. Os adultos da cidade têm um costume de ou não se preocupar em momento algum com os filhos ou preocupam-se em excesso causando transtornos e aumentando a atmosfera de terror em It, figurativizando a sociedade atual.

Segundo Naiara Sales Araújo (2019, p.19):

O poder do monstro sobrenatural do esgoto é obtido a partir do medo e miséria que são reproduzidos pela pequena cidade de Derry. Tudo é causado por pessoas reais que apresentam alguns comportamentos: o pai que acredita ter direito sobre o corpo da filha. O adolescente que reproduz a violência física sofrida em casa nas crianças menores na escola. A criança negra que é perseguida pela sua cor. O jovem que se torna hipocondríaco por influência materna.

O sangue é igualmente um recurso muito presente em narrativas de terror e nesse caso ele aparece para significar mais de uma coisa. Beverly Marsh é a única garota do clube dos perdedores e tem uma relação complexa com o pai. O filme nos deixa indícios de que o pai de Beverly é pedófilo e abusa sexualmente e psicologicamente da filha. Existe uma cena importante que demonstra bem esse caráter do pai, transcrita por Araújo em seu artigo “A construção do medo em It - a coisa: reflexões sobre a narrativa cinematográfica de Andy Muschietti, à luz do gênero fantástico”:

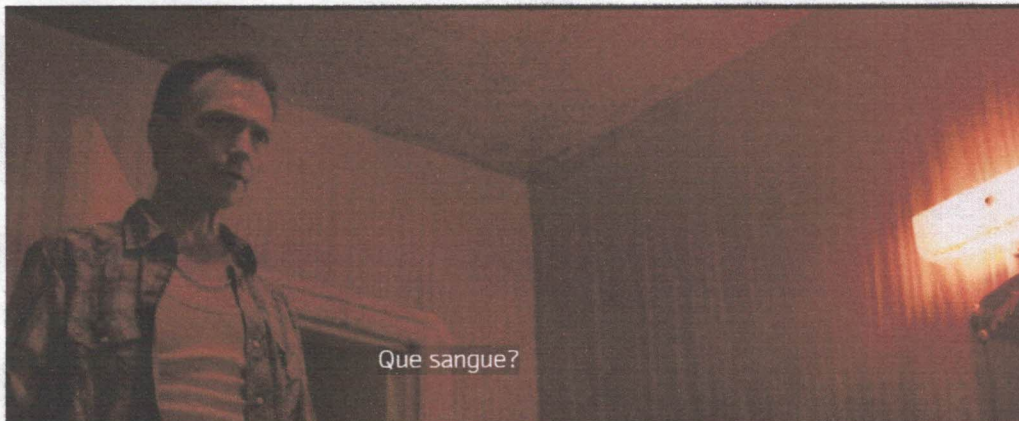
— Onde você vai saindo assim de fininho? — Para lugar nenhum, pai. — Você está toda arrumada?! — Não estou arrumada, pai! Me visto assim todos os dias. — Vem cá! Você sabe que eu me preocupo com você, Beverly?! [Segurando com violência a mão da menina] as pessoas da cidade me contaram umas coisas sobre você! Andando com um monte de meninos! — Eles só são meus amigos, eu juro! — Por que você tem poemas escondidos na sua gaveta de calcinhas?! Você anda fazendo coisas de mulher com esses meninos no bosque?! [Aperta com raiva a mão da menina] você ainda é minha menininha, Beverly?! Aqueles meninos sabem que você é minha?! [Parte com violência para agredir a adolescente] (IT, 2017, doc. não paginado).

Após esse diálogo, o pai a agride e persegue pela casa fazendo questionamentos que nos direcionam mais uma vez ao fato de que ele é um abusador.

Outro momento relevante para caracterizar a maldade do pai, é quando a menina chega em casa com um pacote de absorventes, o pai vê e a questiona se ainda é “sua garotinha” e toca em seus cabelos de forma maliciosa. Após isso, a menina se tranca no banheiro e corta os cabelos compridos que o pai tocou, tentando parecer menos atraente aos olhos dele. Mais tarde, esses cabelos voltam para assombrá-la em forma de ataque da Coisa, expressando que não

importa o que ela faça para não ser um alvo do pai, pois este ainda a veria da mesma forma maliciosa e sexualizada. Ela ouve vozes das crianças desaparecidas chamando na pia e se aproxima para ouvir e é nesse momento que os cabelos a agarram pelos braços e tentam levá-la pelo ralo.

Quando ela consegue se soltar dos fios, uma enorme quantidade de sangue começa a sair do ralo e começa a jorrar, pintando todo o banheiro de vermelho. A menina assustada grita e seu pai entra no banheiro para ver o que está acontecendo em uma tentativa de demonstrar uma falsa preocupação. O pai, todavia, não enxerga o sangue nas paredes, tetos e até na própria filha. É importante o fato de que o pai não vê todo aquele sangue, mas os amigos dela sim. Vemos que a maldade no pai é tão grande que nem ele mesmo enxerga o que faz com a própria filha.



Cena retirada do filme no momento em que o pai entra no banheiro e nada vê (00:54:41)

O sangue tem um significado muito forte nesse caso, pois remete ao abuso sofrido pela garota, ao fato de ter agora um período menstrual e crescendo e isso lhe acarretou problemas familiares e com boatos na cidade sobre ela, piorando sua relação com o pai, que pensa ter direito sobre o corpo dela. Nesse caso, o próprio pai da garota é a personificação da maldade e é o princípio de hostilidade mais gritante na história.

Então, como podemos ver, tanto a água, o palhaço, os olhos dourados, o balão vermelho e o sangue, são os maiores indicadores de maldade no filme, estão sempre presentes em momentos de tensão e geralmente indicam que alguma coisa ruim está para acontecer, ou seja, nos trazem um prenúncio de possíveis tragédias caso não fossem interrompidos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após analisar o filme cuidadosamente, percebe-se que a leitura de um texto cinematográfico é muito mais complexa do que se pensa, devido aos recursos visuais utilizados para melhor expressão da mensagem que se pretende passar ao espectador. A adaptação de 2017 é extremamente rica em detalhes e signos que se analisados, podem trazer muito mais informações interessantes dentro do contexto da obra que auxiliariam o leitor na compreensão da tão rica história do clube dos perdedores.

A pesquisa revelou também que tais signos, sangue, água, olhos dourados, balões vermelhos e palhaço, são sim caracterizadores da maldade presente na história de Stephen King, nos mostrando uma metáfora da realidade que temos atualmente, com negligência infantil, hostilidade, abuso parental e bullying.

5. REFERENCIAIS

ARAÚJO, Naiara Sales; COSTA, José Antônio Moraes. **A construção do medo em It: a coisa: reflexões sobre a narrativa cinematográfica de Andy Muschietti, à luz do gênero fantástico.** Intexto, Porto Alegre, UFRGS, n° 52, p. 1-22, janeiro 2021.

FERREIRA ALVAREZ, Agripina Encarnación. Dicionário de imagens, símbolos, mitos, termos e conceitos Bachelardianos. **Londrina: Eduel, 2013.**

FERRARA, Daniel Carelli. Análise| 'It: A Coisa': Pennywise e a angústia onipresente. Disponível em: <<https://quartaparedepop.com.br/2019/08/03/analise-it-a-coisa-pennywise-e-a-angustia-onipresente/>>. Acesso em: 12 de novembro 2021.

GREIMAS, Algirdas Julien. Sobre O Sentido II. **Ensaio Semióticos. 1. Ed. Petrópolis, Vozes, 1975.**

IT: a coisa. Direção: Andy Muschietti. [s.l]: New Line Cinema, 2017. 1 DVD. (134 min), son., color.

MCANDREW, Frank T. The Psychology Behind Why Clowns Creep Us Out So Much. Disponível em: <<https://www.sciencealert.com/the-psychology-behind-why-clowns-creep-us-out>>. Acesso em: 12 de novembro 2021.

PADILHA, Adriano. **Curiosidades sobre Pennywise, o palhaço macabro de It: A coisa.** Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/curiosidades-pennywise-it-a-coisa/>>. Acesso em: 12 de novembro 2021.

ROSSINI, Maria Clara. **5 Fatos que você não sabia sobre o livro It – A Coisa**. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/cultura/5-fatos-que-voce-nao-sabia-sobre-o-livro-it-a-coisa/>>.

Acesso em: 12 de novembro 2021.

SABINO, Maria Manuela do Carmo de. **Importância educacional da leitura e estratégias para a sua promoção**. Revista Iberoamericana de Educación ISSN: 1681-5653 n.º 45/5 – 25 de março de 2008. Disponível em: <<https://rieoei.org/historico/jano/2398Sabino.pdf>>. Acesso em: novembro, 2021.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. 1. Ed. São Paulo: Brasiliense, 1983.

SOUZA, André Peixoto. **O sentido do sangue: símbolo, forma e mito**. Disponível em:

<<https://canalcienciascriminais.jusbrasil.com.br/artigos/302248436/o-sentido-do-sangue-simbolo-forma-e-mito>>. Acesso em: 12 de novembro 2021.

VILLAÇA, Pablo. **Crítica: It, A Coisa**. Disponível em:

<<https://cinemaemcena.com.br/critica/filme/8402/it-a-coisa>>. Acesso em: 12 de novembro 2021.