



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CIDADE UNIVERSITÁRIA
CURSO DE BACHARELADO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL – RÁDIO E TV

PEDRO HENRIQUE PIMENTA BENICIO SOUSA

**REPRESENTAÇÃO DA ADOLESCÊNCIA E SUBCULTURAS
NA “TRILOGIA DO APOCALIPSE ADOLESCENTE”, DE GREGG ARAKI**

SÃO LUÍS

2026



PEDRO HENRIQUE PIMENTA BENICIO SOUSA

**REPRESENTAÇÃO DA ADOLESCÊNCIA E SUBCULTURAS
NA “TRILOGIA DO APOCALIPSE ADOLESCENTE”, DE GREGG ARAKI**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Bacharelado em
Comunicação Social – Rádio e TV da
Universidade Federal do Maranhão
Campus Bacanga.

Orientadora: Patrícia Azambuja

SÃO LUÍS

2026

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Sousa, Pedro Henrique Pimenta Benicio.

Representação da Adolescência e Subculturas na Trilogia do Apocalipse Adolescente, de Gregg Araki / Pedro Henrique Pimenta Benicio Sousa. - 2026.
92 f.

Orientador(a): Patrícia Kelly Azambuja.

Monografia (Graduação) - Curso de Comunicacao Social - Rádio e Tv, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2026.

1. New Queer Cinema. 2. Subculturas. 3. Representação. 4. Juventude. 5. Camp. I. Azambuja, Patrícia Kelly. II. Título.

PEDRO HENRIQUE PIMENTA BENICIO SOUSA

**REPRESENTAÇÃO DA ADOLESCÊNCIA E SUBCULTURAS
NA “TRILOGIA DO APOCALIPSE ADOLESCENTE”, DE GREGG ARAKI**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Bacharelado em
Comunicação Social – Rádio e TV da
Universidade Federal do Maranhão
Campus Bacanga.

Aprovado em _____ de _____ de _____.

Banca Examinadora

Patrícia Azambuja (Orientadora)

(Nome do primeiro membro, sua titulação e Instituição a que pertence).

(Nome do segundo membro, sua titulação e Instituição a que pertence).

DEDICATÓRIA

A minha avó Helena, que, mesmo em outro plano,
me inspira a ser uma pessoa melhor todos os dias.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família por todo o amor e suporte sempre, por não desistirem de mim e me apoiarem em todos os momentos.

Aos meus amigos e colegas de curso por todo o apoio ao longo dos anos de graduação.

Agradeço a Ricardo Abdalla, meu Ricardinho, que além de meu melhor amigo é meu irmão de outra mãe. Obrigado por me ouvir sempre, me aconselhar e puxar minha orelha quando necessário. Obrigado por acreditar em mim quando eu mesmo não acreditei e por me ajudar nos meus momentos mais difíceis, sem você nada disso seria possível.

Agradeço também ao meu grupo de amigos, o 4KChan, que mesmo sem conhecer todos pessoalmente e cada um em um canto do país (algumas vezes em outros continentes) é como uma família, que desde 2020 me ajuda a lidar com as conturbações da vida jovem adulta.

Aos professores do curso pelos ensinamentos dentro e fora de sala de aula. Agradeço especialmente a Junerlei Dias, Lelei, que não se encontra mais entre nós. Obrigado por além de um professor exemplar ter sido também um queridíssimo amigo.

Por fim, agradeço a minha querida professora orientadora Patrícia Azambuja, que acreditou no meu potencial desde os momentos de sala de aula e agora me guiou durante o processo de escrita desta monografia.

É só o medo e o puritanismo que nos levam a acreditar em limites. Não existem limites. Nem para pensamentos, nem para sentimentos. A ansiedade é que estabelece os limites.

– Eva, em **Sonata de Outono** (1978)

RESUMO

Este trabalho analisa a construção da representação da juventude e das subculturas na *Trilogia do Apocalipse Adolescente* (1993, 1995, 1997), do cineasta norte-americano Gregg Araki, composta pelos filmes *Totally F***ed Up* (1993), *The Doom Generation* (1995) e *Nowhere* (1997). Inserida no contexto do *New Queer Cinema* e do cinema independente dos anos 1990, a trilogia utiliza uma estética radical para retratar a experiência de jovens *queer* marginalizados em Los Angeles, articulando questões de identidade, sexualidade, violência e pertencimento. A pesquisa adota abordagem qualitativa e utiliza a Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2016) como método, aplicada ao corpus dos três filmes a partir de três categorias analíticas: *Representação de Aspectos da Juventude: Fragmentação, Apatia e Violência, Juventude e Subculturas e Apocalipse como Metáfora*. O referencial teórico mobiliza conceitos de representação cultural (Dyer, 1993), identidade (Hall, 2003;2014), modernidade líquida (Bauman, 2001), subcultura e bricolagem (Hebdige, 1979), *New Queer Cinema* (Rich, 2013; Aaron, 2004) e a sensibilidade *Camp* (Sontag, 2020). A investigação preliminar demonstra que a estética da trilogia atua como extensão de sua mensagem política: a "bricolagem" formal e o uso da subversão *Camp* esvaziam a moralidade hegemônica, enquanto a narrativa constrói uma progressão deliberada do colapso individual para o colapso coletivo e geracional. A análise da narrativa e da estética fílmica (Aumont et al, 2009) indica que a obra elabora cinematograficamente o sentimento de uma geração que vivenciou o apocalipse não como cataclismo, mas como uma condição silenciosa e cotidiana de desamparo institucional, produzindo um documento cultural e político de visibilização extrema.

Palavras-chave: *New Queer Cinema*. Subculturas. Representação. Juventude. *Camp*.

ABSTRACT

This work analyzes the construction of the representation of youth and subcultures in the Teenage Apocalypse Trilogy (1993, 1995, 1997) by American filmmaker Gregg Araki, composed of the films *Totally F***ed Up* (1993), *The Doom Generation* (1995), and *Nowhere* (1997). Situated within the context of New Queer Cinema and 1990s independent filmmaking, the trilogy employs a radical aesthetic to portray the experience of marginalized queer youth in Los Angeles, articulating issues of identity, sexuality, violence, and belonging. The research adopts a qualitative approach and utilizes Content Analysis as proposed by Bardin (2016) as its methodology, applied to the corpus of the three films based on three analytical categories: Representation of Youth Aspects: Fragmentation, Apathy, and Violence; Youth and Subcultures; and Apocalypse as a Metaphor. The theoretical framework mobilizes concepts of cultural representation (Dyer, 1993), identity (Hall, 2003;2014), liquid modernity (Bauman, 2001), subculture and bricolage (Hebdige, 1979), New Queer Cinema (Rich, 2013; Aaron, 2004), and Camp sensibility (Sontag, 2020). Preliminary findings demonstrate that the trilogy's aesthetic acts as an extension of its political message: formal "bricolage" and the use of Camp subversion empty out hegemonic morality, while the narrative constructs a deliberate progression from individual collapse to collective and generational collapse. The analysis of the narrative and film aesthetics (Aumont et al., 2009) indicates that the work cinematographically elaborates on the sentiment of a generation that experienced the apocalypse not as a sudden cataclysm, but as a silent, everyday condition of institutional abandonment, producing a cultural and political document of extreme visibility.

Keywords: New Queer Cinema. Subcultures. Representation. Youth. Camp.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 CONTEXTUALIZAÇÃO SOCIOCULTURAL DA JUVENTUDE DOS ANOS 90	11
2.1 Adolescência e Geração X	11
2.2 Panorama Social e Político: As Crises Invisíveis da Década	13
2.3 Da Resistência Subcultural ao New Queer Cinema	15
2.4 New Queer Cinema em Gregg Araki e sua Trilogia do Apocalipse	19
2.5 A Sensibilidade Camp como Ferramenta de Subversão Estética	21
3 ANÁLISE DE CONTEÚDO DA REPRESENTAÇÃO DA JUVENTUDE NA TRILOGIA	22
3.1 Categorias de Análise	25
3.1.1 Representação de Aspectos da Juventude: Fragmentação, Apatia e Violência	27
3.1.2 Subculturas	51
3.1.3 O Apocalipse Como Metáfora	60
4 CONCLUSÃO	69
REFERÊNCIAS	71
APÊNDICE A	75

1 INTRODUÇÃO

O cinema, como meio artístico e de comunicação, cumpre um papel fundamental no processo de retratar e problematizar as dinâmicas sociais e culturais, servindo tanto como representação do período histórico em que é produzido quanto como forma de resistência às convenções sociais. Nesse contexto, a representação da juventude no cinema se tornou um tema recorrente nas produções culturais, especialmente no que se refere às manifestações de identidade, inserção social e resistência. Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) se propõe a analisar a obra do cineasta norte-americano Gregg Araki, com foco na *Trilogia do Apocalipse Adolescente*. Composta pelos filmes *Totally F***ed Up* (1993), *The Doom Generation* (1995) e *Nowhere* (1997), a trilogia se destaca por sua abordagem singular e subversiva da juventude e das subculturas marginalizadas dos anos 1990.

A relevância social e acadêmica deste estudo reside na necessidade de aprofundar a compreensão sobre a representação de juventudes inseridas em subculturas marginalizadas que se contrapõem à norma dominante, identificando discursos cinematográficos que operam como formas de resistência cultural e política. Analisar a *Trilogia do Apocalipse Adolescente* de Gregg Araki, um marco para o *New Queer Cinema*, permite identificar como a produção audiovisual dialoga com as transformações de seu período histórico, marcado pela globalização, pela epidemia da AIDS e pela emergência de novos discursos identitários. Ao traduzir a angústia, o descaso institucional e a busca por pertencimento em uma estética visual e narrativa subversiva, Araki desafia as representações hegemônicas e oferece um testemunho cru e surrealista sobre a marginalidade na contemporaneidade que reverbera nas crises geracionais.

Para compreender esta problemática, este trabalho tem como objetivo central analisar como a estrutura narrativa da trilogia constrói a representação da juventude das subculturas no contexto dos anos 1990, avaliando em que medida esse panorama reflete a fragmentação social e a constituição de identidades individuais e coletivas do período. Busca-se investigar a construção dos personagens

marginalizados e suas relações de alienação com a normatividade social, discutindo como as dinâmicas de sexualidade, gênero e violência promovem a desconstrução de normas dominantes e transformam as subculturas em espaços de resistência. Por fim, a pesquisa propõe examinar a utilização do cenário apocalíptico e surrealista como metáfora visual e narrativa para as crises individuais e coletivas desses jovens, correlacionando suas experiências fílmicas com as tensões históricas e socioculturais da década.

As obras analisadas estão inseridas no panorama do cinema independente e do movimento *New Queer Cinema* (NQC), utilizando uma estética radical, cores *neon* e narrativas não convencionais para explorar questões de identidade, sexualidade, hedonismo e a busca por pertencimento. Para compreender essa representação em sua totalidade, a presente pesquisa ampara-se teoricamente no conceito de "modernidade líquida", de Zygmunt Bauman (2001), para entender a fragmentação das identidades e das instituições; na ideia de "bricolagem" e resistência subcultural, de Dick Hebdige (1979); e na sensibilidade *Camp* teorizada por Susan Sontag (2020), que funciona nos filmes como uma poderosa ferramenta de subversão estética para esvaziar a moralidade hegemônica e a norma heterossexual. Metodologicamente, o trabalho utiliza como ferramenta a Análise de Conteúdo, proposta por Laurence Bardin (2016), para examinar os discursos baseados nas inferências encontradas nos elementos visuais e narrativos que compõem o corpus da pesquisa.

O presente trabalho está estruturado em dois capítulos principais, além da Introdução e Conclusão, organizando a análise a partir de três categorias fundamentais que guiam a análise estética e narrativa dos filmes: *Representação de Aspectos da Juventude: Fragmentação, Apatia e Violência, Juventude e Subculturas*, e *O Apocalipse como Metáfora*. O segundo capítulo, Contextualização Sociocultural da Juventude dos Anos 90, dedica-se à revisão bibliográfica dos conceitos de juventude e alienação geracional, inserindo os filmes no contexto da crise da AIDS e da saturação midiática. O terceiro capítulo destina-se à aplicação do método, promovendo o cruzamento entre o referencial teórico e os dados extraídos das obras.

2 CONTEXTUALIZAÇÃO SOCIOCULTURAL DA JUVENTUDE DOS ANOS 90

A representação da juventude no cinema contemporâneo tem sido um tema recorrente nas produções culturais, especialmente no que se refere às suas manifestações de identidade, resistência e inserção social. A *Trilogia do Apocalipse Adolescente* (Gregg Araki, 1993, 1995, 1997) é um exemplo de como o cinema pode explorar as complexidades e as tensões da adolescência e subculturas, e para compreender esses modos de representação exige-se, antes de tudo, situar a juventude retratada dentro do momento histórico que a produziu.

Este trabalho parte do princípio de que a representação cultural exerce influência na forma como os grupos sociais são compreendidos e tratados. Como argumenta Richard Dyer (1993, p. 1): "how we are seen determines in part how we are treated; how we treat others is based on how we see them; such seeing comes from representation"¹. Essa relação entre modos de representação e percepção social é o ponto de partida desta pesquisa, situando o cinema não apenas como reflexo da realidade, mas como agente ativo na construção de como a sociedade percebe determinados grupos. Essa premissa ganha contornos mais precisos quando observada à luz do momento histórico em que a trilogia foi produzida: a juventude retratada nas obras não emerge de um vácuo social, mas de um contexto específico, marcado por transformações profundas nas estruturas que organizavam a vida ocidental ao final do século XX.

2.1 Adolescência e Geração X

Segundo o sociólogo Philippe Ariès (1981), a adolescência foi um conceito desenvolvido apenas no século XX, refletindo uma fase de ambiguidade entre a infância e a vida adulta que, em períodos históricos anteriores, sequer era reconhecida como etapa distinta da experiência humana. Com a modernidade, o adolescente passou a ser visto não apenas como um ser em formação, mas como um sujeito dotado de identidade própria, com valores, conflitos e visões de mundo

¹Tradução nossa: "Como somos vistos determina em parte como somos tratados; como tratamos os outros é baseado em como os vemos; tal percepção vem da representação".

que lhe são específicas. Para Stuart Hall (2003), a juventude está intimamente ligada à construção de identidades múltiplas e fluidas, com ênfase nas questões de classe, gênero, etnia e na resistência a normas estabelecidas. Hall (2003) argumenta que as identidades culturais não possuem conteúdo fixo nem posição determinada; elas são construídas no interior das relações de poder e se definem relacionalmente, em função do contexto histórico e social em que emergem, estando sempre sujeitas a disputas, negociações e transformações. Nesse sentido, a juventude não pode ser compreendida como uma categoria universal e estável, mas como uma formação cultural que se redefine a cada época, assumindo configurações específicas conforme as condições históricas que a produzem. Esta perspectiva é central para compreender a juventude retratada pelo diretor norte-americano Gregg Araki, que por conta de seus contornos específicos foi definida como Geração X.

Segundo Jay Conger (1998), a Geração X é composta pelos indivíduos nascidos entre 1965 e 1981. Para o autor, trata-se de uma geração moldada por profundas transformações sociais ocorridas nas décadas de 1960, 1970 e 1980, incluindo o aumento das taxas de divórcio, a crescente participação das mulheres no mercado de trabalho, a reconfiguração das estruturas familiares e a expansão das tecnologias da informação. Estas experiências contribuíram para a formação de indivíduos mais pragmáticos, independentes e céticos em relação às instituições tradicionais.

Conger (1998) identifica quatro características centrais dessa geração: a busca por equilíbrio entre vida profissional e vida pessoal; a valorização da independência individual; a familiaridade com os computadores e as novas tecnologias; e a procura por ambientes que proporcionem senso de comunidade e pertencimento. Além disso, os integrantes da Geração X tendem a desconfiar das estruturas hierárquicas tradicionais e a apresentar menor lealdade às organizações, compreendendo a carreira como responsabilidade individual e não como um vínculo permanente com uma única instituição.

O termo Geração X tornou-se amplamente conhecido a partir do romance *Generation X: Tales for an Accelerated Culture*, de Douglas Coupland (1991), responsável por popularizar a expressão e associá-la ao imaginário juvenil do final

do século XX. Embora a obra de Coupland não constitua o principal referencial teórico deste trabalho, ela é importante por sintetizar algumas percepções culturais frequentemente associadas a essa geração, como o desencanto diante das instituições, a sensação de vazio existencial e a dificuldade de enxergar perspectivas estáveis para o futuro.

As características apontadas por Conger (1998) ajudam a compreender o contexto sociocultural da juventude retratada nos filmes de Gregg Araki. Embora a análise das obras seja desenvolvida nos capítulos posteriores, é possível afirmar que os jovens representados pelo diretor pertencem ao mesmo universo geracional descrito pelo autor: uma geração marcada pela instabilidade das instituições, pela valorização da autonomia individual, pelo enfraquecimento das estruturas tradicionais de pertencimento e pela necessidade de construir novas formas de identidade em um cenário de incertezas.

Essa condição histórica dialoga com o conceito de modernidade líquida desenvolvido por Zygmunt Bauman (2001). Para o sociólogo, as sociedades contemporâneas são caracterizadas pela fragilidade das estruturas sociais, pela transitoriedade das relações e pela dissolução das referências que anteriormente orientavam a vida coletiva. Bauman (2001) descreve esse processo como uma mudança na própria natureza da identidade, ela deixa de ser algo dado, recebido ao nascer, e passa a ser uma tarefa que cada indivíduo precisa realizar por conta própria, assumindo sozinho a responsabilidade pelas consequências dessa construção.

Nesse sentido, o ceticismo, a independência e a busca por pertencimento, observados por Jay Conger (1998) na Geração X, podem ser compreendidos como indícios das transformações descritas por Bauman (2001). A juventude dos anos 1990 emerge, assim, como produto de um período em que antigas certezas se enfraquecem sem que novas formas de estabilidade consigam substituí-las plenamente, contexto que fornece uma importante chave de compreensão para as representações juvenis presentes na *Trilogia do Apocalipse Adolescente* (Gregg Araki, 1993, 1995, 1997).

2.2 Panorama Social e Político: As Crises Invisíveis da Década

A década de 1990 foi moldada por eventos de grande peso que, embora globalmente relevantes, geraram crises invisíveis no plano individual e comunitário. Stuart Hall (2003) identifica o fim da Guerra Fria como um dos fatores centrais de reconfiguração da ordem global; a ruptura da União Soviética e o declínio do comunismo de Estado enquanto modelo alternativo de desenvolvimento, eliminaram um dos principais eixos de organização ideológica do século XX, deixando em seu lugar um vácuo de referências e certezas. O foco da juventude se deslocou das ameaças externas para as crises internas e individuais. Paralelamente, Hall (2003) descreve a globalização contemporânea como marcada pela compressão do tempo-espço, pelo crescimento exponencial das novas indústrias culturais impulsionado pelas tecnologias de informação e pelo desarraigamento irregular das relações sociais; processos de destradicionalização que, como o autor enfatiza, não se restringem às sociedades em desenvolvimento, mas afetam igualmente as sociedades ocidentais. Nesse cenário, a tendência dominante da globalização era a homogeneização cultural; mas, paradoxalmente, esse mesmo processo gerou o que Hall (2003, p. 60) denomina a “proliferação subalterna da diferença”; a emergência de identidades e expressões culturais locais que resistem ao fluxo homogeneizante, modulando e desviando seus imperativos a partir da base.

Apesar da euforia tecnológica, o trauma mais significativo para a comunidade representada por Araki foi a crise da AIDS. A epidemia, que atingiu seu auge nas décadas de 1980 e 1990, especialmente entre as comunidades queer, introduziu um medo persistente de contaminação e morte. Conforme documenta Randy Shilts (1987), a resposta do governo americano à crise foi marcada por atrasos significativos no financiamento de pesquisas e por uma recusa em tratar a doença como prioridade de saúde pública durante boa parte da década de 1980, o que reforçou a marginalidade e o sentimento de que a vida queer era, por natureza, efêmera e condenada.

Por fim, Brian Ott (2007, p. 38) observa que, ao longo dos anos 1980 e 1990, a televisão migrou progressivamente de uma cultura de gosto de massa para culturas de gosto especializadas e fragmentadas, processo iniciado pela introdução da CNN e intensificado pelo que o autor denomina a “explosão da MTV” para os amantes de música. Este processo resultou em uma proliferação de estímulos

visuais e informativos sem precedentes. Ott (2007) descreve como a sociedade foi gradualmente afogada pelo excesso semiótico ao longo dessas décadas, até que o volume e a velocidade das informações cruzaram um limiar a partir do qual passaram a ser prejudiciais ao psiquismo humano, gerando o que o autor nomeia como “sobrecarga de informação e ansiedade informacional” (Ott, 2007, p. 48).

Mais do que a quantidade, no entanto, era a própria estrutura desses meios que produzia desorientação: a edição de imagens televisivas por meio de cortes e montagem rápida privilegiava lacunas, rupturas e descontinuidades, em oposição à coerência ininterrupta dos meios impressos tradicionais (Ott, 2007, p. 10). O resultado, conforme argumenta Ott (2007), foi a emergência de um novo distúrbio cognitivo denominado *fragmentia*, descrito como “a relative new cognitive disorder where one feels cut off from a sense of wholeness because of common exposure to only incomplete parts of od things and ideas”² (Shenk, 1997, p. 37 *apud* Ott, 2007, p. 54).

Nesse ambiente saturado de imagens e informações fragmentadas, a juventude dos anos 1990 precisava construir um sentido próprio de identidade e pertencimento em meio a um bombardeio contínuo de estímulos visuais e comerciais - condição que, como se verá na seção seguinte, contribuiu para o florescimento das subculturas como espaços alternativos de significação.

2.3 Da Resistência Subcultural ao *New Queer Cinema*

Para compreender o papel das subculturas na experiência juvenil dos anos 1990, é necessário antes saber o que se entende por esse conceito. Dick Hebdige (1979) define as subculturas como formas de resistência simbólica às normas da cultura dominante, que se expressam não de maneira direta, mas obliquamente, por meio do estilo. Para o autor, o estilo subcultural é carregado de significado: suas transformações vão “contra a natureza” (Hebdige, 1979, p. 18), interrompendo o processo de normalização e funcionando como gestos que desafiam o princípio de unidade e coesão, contradizendo o mito do consenso.

² Tradução nossa: “uma desordem cognitiva relativamente nova, em que o indivíduo se sente desconectado de um sentido de totalidade em razão da exposição constante apenas a partes incompletas de coisas e ideias”

Além disso, Hebdige (1979) argumenta que as subculturas se constroem por meio de um processo de bricolagem - conceito que o autor toma emprestado do antropólogo Claude Lévi-Strauss. Em *O Pensamento Selvagem*, Lévi-Strauss (1962 apud Hebdige, 1979, p. 103) descreve a bricolagem como um modo de pensamento que opera por meio de combinações improvisadas de elementos disponíveis para produzir novos significados; a partir disso, Hebdige transpõe esse conceito para a análise subcultural, argumentando que a bricolagem subcultural desloca objetos de seus contextos originais e os insere em novos conjuntos simbólicos, produzindo sentidos alternativos e subversivos. É nesse processo que reside a dimensão política do estilo subcultural:

These 'humble objects' can be magically appropriated; 'stolen' by subordinate groups and made to carry 'secret' meanings: meanings which express, in code, a form of resistance to the order which guarantees their continued subordination³ (Hebdige, 1979, p. 18).

Hall (2003) aprofunda essa perspectiva ao analisar as subculturas jovens como formas de desafiliação que representavam ameaças e negociações com a ordem dominante, e que não podiam ser assimiladas pelas categorias tradicionais da luta revolucionária de classes. Para o autor, as relações entre uma formação cultural subordinada e uma dominante são sempre intensamente ativas, marcadas pela negociação, pela resistência e pela luta e seus resultados não são dados, mas construídos.

Em reação ao vazio político, à crise de identidade e à saturação midiática que marcaram os anos 1990, a juventude recorreu precisamente a essa lógica de reapropriação e ressignificação como forma de construir espaços alternativos de pertencimento. Catherine Strong (2011) identifica o *grunge* como a expressão mais emblemática desse impulso no contexto da Geração X. O *grunge* foi percebido como a música que definia essa geração, o movimento canalizava a raiva e a desilusão por meio de uma estética deliberadamente avessa ao *glamour* e de uma postura cética em relação ao sucesso e às instituições, encarnando, no plano musical e

³ Tradução nossa: "Esses 'objetos humildes' podem ser magicamente apropriados; 'roubados' por grupos subordinados e feitos para carregar 'significados secretos': significados que expressam, em código, uma forma de resistência à ordem que garante sua contínua subordinação".

visual, a mesma lógica de subversão dos códigos dominantes que Hebdige havia teorizado.

Essa mesma lógica de reapropriação e confronto que Hebdige identificou nas subculturas encontrou no cinema independente queer dos anos 1990, o *New Queer Cinema*⁴. Segundo Michele Aaron (2004), o termo *queer*, historicamente usado como insulto dirigido a pessoas que não se enquadravam nas normas heterossexuais, foi reapropriado no final dos anos 1980 e início dos anos 1990 por suas próprias vítimas como forma de resistência e empoderamento. Em sua função mais básica, o termo *queer* opera como uma expressão guarda-chuva que une diversas identidades não heterossexuais; mas, como aponta Aaron (2004), seu significado vai para além disso: o termo representa a resistência aos códigos normativos de gênero e expressão sexual, bem como às limitações das categorias fixas de identidade gay e lésbica, abarcando a não fixidez da expressão de gênero e da sexualidade. Ser *queer*, nesse sentido, significa estar desvinculado dos códigos convencionais de comportamento; e, em sua formulação mais expansiva, contestar toda forma de normatividade, hétero ou homossexual. No cinema, o movimento surgiu no início dos anos 1990 no circuito de festivais, como documenta a crítica de cinema Ruby B. Rich. Para Michele Aaron (2004, p.3-4), o que unia os filmes do movimento não era uma estética ou narrativa comum, mas uma atitude compartilhada, descrita como “*defiance*”⁵, uma postura de confronto e recusa à ordem estabelecida, operando em múltiplos níveis simultâneos: na escolha de sujeitos marginalizados, na recusa às imagens positivas, na subversão das convenções cinematográficas e no enfrentamento direto da morte imposta pela AIDS. Ruby Rich (2013) identifica quatro elementos que tornaram o NQC possível: a chegada da AIDS, o governo Reagan, o surgimento das câmeras portáteis e o aluguel barato, além da emergência do conceito de *queer* como comunidade e prática política. Nas palavras da autora: “outrage and opportunity merged into a historic artistic response to insufferable political repression: that simple, yes, and that complex”⁶(Rich, 2013, p. 16).

⁴ Tradução nossa: Novo Cinema Queer

⁵ Tradução nossa: “Desafio”.

⁶ Tradução nossa: “Indignação e oportunidade se fundiram em uma resposta artística histórica a uma repressão política insuportável: simples assim, sim, e também assim complexo”.

Diferente das gerações anteriores de cineastas que buscavam a aceitação por meio de "imagens positivas", o NQC era composto por filmes que, como aponta Rich (2013, p. 124), carregavam o pesado fardo de afirmar a identidade *queer* para si mesmos e ao mesmo tempo transmitir uma mensagem de tolerância à sociedade mais ampla. O NQC assumiu uma postura de confronto direto com a moralidade conservadora vigente, recusando qualquer projeto de representação assimilacionista. Aaron (2004, p. 5) sintetiza essa virada ao observar que o *queer* representava não uma cumplicidade assimilada e temerosa com as instituições, mas um enfrentamento direto a elas.

Rich (2013) documenta que as obras de Gregg Araki, em particular a *Trilogia do Apocalipse Adolescente*, são marcos fundamentais desse movimento. Rich (2013, p. 92) descreve Araki como o "bad boy" do NQC, e o próprio diretor reconhece a influência direta da cultura *punk* em seu cinema. A lógica do *do-it-yourself*⁷, a postura anticorporativa e a recusa às expectativas da indústria foram, para Araki, uma influência tão determinante quanto o cinema de Godard (Rich, 2013, p. 92). Seus filmes utilizaram a linguagem radical do cinema independente para reapropriar a identidade *queer*, evidenciando a vida e a sexualidade *queer* de dentro, sem a mediação e a moralização de Hollywood; também para contestar estruturas de poder por meio da violência, do sexo explícito e do humor ácido como ferramentas de subversão.

Essa postura confrontacional não pode ser dissociada do contexto de crise discutido neste capítulo. O acúmulo de crises, invisíveis no discurso público mas determinantes na experiência cotidiana da juventude *queer*, forma a base material e emocional sobre a qual o NQC constrói sua estética. Longe de ser apenas um recurso dramático, a representação fragmentada e perturbada do mundo nos filmes desse movimento reflete a sensação de desorientação e a revolta geracional descritas por Aaron (2004) como a marca distintiva de uma geração que chegou à consciência política assombrada pela AIDS, mas coletivamente fortalecida pelo ativismo que ela gerou.

⁷ Tradução nossa: "Faça você mesmo".

Com base nessa contextualização histórica e cultural, o trabalho procura entender como a *Trilogia do Apocalipse Adolescente* (1993, 1995, 1997) se utiliza da representação cultural para traduzir visual e narrativamente um sentimento de uma geração que vive o colapso das certezas tradicionais sem que esse colapso seja nomeado ou reconhecido pelas estruturas sociais ao seu redor.

2.4 New Queer Cinema em Gregg Araki e sua Trilogia do Apocalipse

É dentro deste contexto sociocultural que emerge a figura de Gregg Araki, cineasta nipo-americano. Araki nasceu em 17 de setembro de 1959 em *Los Angeles*, Califórnia, e se formou em Cinema pela Universidade da Califórnia em Santa Bárbara e posteriormente cursou o mestrado na Escola de Artes Cinematográficas da Universidade do Sul da Califórnia (USC).

A trajetória de Araki no cinema iniciou de forma radicalmente independente. Seus primeiros longa-metragens, *Three Bewildered People in the Dark* (1987) e *The Long Weekend (O'Despair)* (1989), foram realizados com um orçamento mínimo. Para além de limitações orçamentárias, essa lógica de produção minimalista dialoga com o princípio da bricolagem que Hebdige (1979) descreve como linguagem central das subculturas de resistência. O orçamento independente deixava o autor livre para ir contra as convenções do cinema *mainstream* que buscavam integração ao sistema por meio de narrativas assimilacionistas.

A virada decisiva em sua trajetória ocorreu com *The Living End* (1992), filme que o projetou para visibilidade internacional e estabeleceu o tom do que se tornaria o *New Queer Cinema*. Foi a partir dessa obra que a crítica Ruby B. Riche (2013) cunhou o termo que designaria o movimento, tornando Gregg Araki uma de suas vozes centrais. Como documenta Glyn Davis (2004) em seu estudo de caso dedicado ao diretor, é a proeminência do *Camp* e, em particular, a irreverência de sua obra que caracteriza sua posição singular dentro do NQC.

A Trilogia do Apocalipse Adolescente, composta por *Totally F***ed Up* (1993), *The Doom Generation* (1995) e *Nowhere* (1997), é o período de maior coerência e densidade dentro de sua trajetória. Em entrevista à *Filmmaker Magazine* (2023), Araki revelou que a trilogia não foi planejada desde o início como tal: foi a experiência de fazer *Totally F***ed Up*, e sua repercussão junto ao público dos

festivais, que o inspirou a criar os dois filmes seguintes. A partir daí, escreveu os personagens Jordan, em *The Doom Generation* (1995), e Dark, em *Nowhere* (1997), especificamente para o ator James Duval, que havia interpretado Andy no primeiro filme. Duval funciona assim como o elo humano que atravessa os três filmes, ainda que interpretando personagens distintos.

Nesta mesma entrevista, Gregg Araki comentou que *Totally F***ed Up* (1993) foi realizado com um orçamento de vinte e cinco mil dólares, rodado em película de 16mm com um elenco de não atores entre 18 e 20 anos e descreveu o filme como sua homenagem a *Masculin Féminin* (1966), de Jean-Luc Godard, como uma versão LGBT do clássico francês. O filme acompanha seis adolescentes *queer* em Los Angeles: Andy, Steven, Deric, Tommy, Michele e Patricia. Estruturado em quinze fragmentos, citação direta dos “15 faits précis” do subtítulo de Godard, o filme alterna entrevistas diretas à câmera, cenas do cotidiano do grupo e intertítulos irônicos. Como registra a AnOther Magazine (2023), Araki dirigia pelos bairros de Hollywood com a câmera na mão, registrando os atores em momentos cotidianos pela cidade.

The Doom Generation (1995) representou o primeiro salto de escala da trajetória de Gregg Araki. Em entrevista para o *League of Filmmakers* (2026), o autor comentou que o filme contou com um orçamento de aproximadamente 800 mil dólares e foi a estreia do cineasta no formato 35mm. O filme acompanha Amy Blue (Rose McGowan) e Jordan White (James Duval) em fuga após um acidente violento, com o estranho Xavier Red (Jonathon Schaech) juntando-se ao casal.

Nowhere (1997) é o ápice visual da trilogia e seu filme mais deliberadamente surrealista. Durante entrevista à *Filmmaker Magazine* (2023), Araki descreveu o processo de restauração das imagens do filme como algo emocionalmente intenso, destacando que foi em *Nowhere* (1997) que a beleza visual se tornou um elemento central e não apenas funcional. O filme narra um único dia na vida de um grupo de jovens de Los Angeles, com o personagem central Dark (James Duval) questionando sua bissexualidade em meio a invasões alienígenas, festas e mortes abruptas.

A *Trilogia do Apocalypse Adolescente* (1993, 1995, 1997) constitui uma série de filmes que não compartilham personagens e nem continuidade de enredo, mas uma unidade de visão, sendo filmes tematicamente ligados, que exploram a angústia

adolescente e a sexualidade no contexto da epidemia da AIDS. Em entrevista para a *Slant Magazine* (2025), o diretor resumiu a visão que une os filmes: “quando tudo é novo, é o fim do mundo todo santo dia, e é daí que vem tanto dos filmes da coleção.”

2.5 A Sensibilidade *Camp* como Ferramenta de Subversão Estética

A engenharia estética que sustenta a filmografia de Gregg Araki encontra na sensibilidade *Camp* a sua principal estratégia de confronto e subversão. Conceituado pioneiramente por Susan Sontag (2020), o *Camp* estabelece-se a partir do amor pelo artifício, pelo exagero e pela inversão deliberada que faz o estilo triunfar sobre o conteúdo tradicional. No contexto do *New Queer Cinema*, essa sensibilidade deixa de ser apenas um gosto estético voltado ao pitoresco e assume um caráter eminentemente político e disruptivo.

Conforme aponta Sontag (2020), a essência do *Camp* reside no destronamento da seriedade convencional por meio de uma operação que coloca a realidade "entre aspas", revelando que papéis sociais, gêneros e normas não são dados naturais, mas construções performáticas. Ao adotar o artifício absurdo e a ironia cortante, o cinema de Araki apropria-se das estruturas dominantes para sabotá-las por dentro. O *Camp* funciona, portanto, como um solvente da moralidade hegemônica: ele desarma o caráter ameaçador de instituições opressoras através do riso, do grotesco e do exagero plástico, legitimando a existência queer não pelo viés da assimilação ou da tragédia vitimizada, mas pelo poder da pura insubordinação estética. É essa lente teórica que guiará a análise de conteúdo aplicada ao corpus da trilogia no capítulo subsequente.

3 ANÁLISE DE CONTEÚDO DA REPRESENTAÇÃO DA JUVENTUDE NA TRILOGIA

Este capítulo apresenta o percurso metodológico adotado durante a pesquisa, de natureza qualitativa, descrevendo o tipo de abordagem escolhida, o método de investigação utilizado, o corpus do trabalho e as categorias que orientam a análise dos dados. A escolha metodológica parte da natureza do objeto em questão: obras cinematográficas que articulam, simultaneamente, elementos visuais, narrativos e simbólicos, exigindo um método capaz de desmembrar desse texto cinematográfico unidades analíticas, isto é, detalhar a superfície e as camadas subjacentes ao material.

Dentre diversas abordagens metodológicas válidas para o estudo de obras audiovisuais, a Análise de Conteúdo (AC), como proposta por Laurence Bardin (2016), foi escolhida como método desta pesquisa por oferecer um protocolo sistemático, o que se alinha ao objetivo de catalogar e analisar como as categorias temáticas se manifestam no corpus. A AC permite organizar o material de forma analítica antes da interpretação, garantindo que as conclusões sobre cada eixo sejam sustentadas por evidências concretas retiradas do corpus, e não apenas por impressões gerais das obras. Como argumenta Bardin (2016), a análise de conteúdo é um conjunto de técnicas que utiliza de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, sendo amplamente empregado em pesquisas que lidam com material de natureza discursiva, imagética ou simbólica. Esse método ajuda a identificar padrões, regularidades e sentidos que não estão necessariamente explícitos na superfície do texto ou da imagem. Nas palavras de Bardin:

A análise de conteúdo aparece como um conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. [...] A intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimentos relativo às condições de produção (ou, eventualmente, de recepção), inferência esta que recorre a indicadores (quantitativos ou não) (Bardin, 2016, p.44).

Essa escolha não exclui a dimensão estética da análise, uma vez que os elementos visuais e narrativos são partes centrais do material analisado. O que a AC acrescenta é uma estrutura de coleta que antecede e organiza a interpretação,

tornando o processo mais transparente e replicável do que uma análise fílmica convencional permitiria.

Aplicada ao cinema, a AC permite ao pesquisador identificar, em cenas, diálogos, elementos visuais e narrativos, padrões recorrentes que apontam para determinados significados culturais, políticos e sociais. No caso dos filmes de Gregg Araki, isso significa examinar como recursos como a construção de personagens, a estrutura narrativa, a escolha de enquadramentos e a trilha sonora se combinam para produzir uma representação específica da juventude queer dos anos 1990.

A AC, segundo Bardin (2016), organiza o processo analítico em três fases sequenciais: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados. A pré-análise corresponde à fase de organização e preparação do material. Durante esse período, é realizada a leitura flutuante do corpus, familiarizando-se com o material antes de definir as categorias de análise. Bardin (2016) descreve essa leitura como um contato inicial com os documentos, no qual o pesquisador se deixa invadir por impressões e orientações antes de submeter o material a procedimentos mais rigorosos.

Durante esta pesquisa, a pré-análise consistiu em três procedimentos. De forma preliminar, a assistência integral dos três filmes que compõem o corpus - a *Trilogia do Apocalipse Adolescente: Totally F***ed Up* (1993), *The Doom Generation* (1995) e *Nowhere* (1997) -, com registro sistemático de cenas relevantes em tabela de análise, construída especificamente para esta pesquisa e disponível no **Apêndice A**. Em seguida, a leitura do roteiro original de *The Doom Generation* (1995) e *Nowhere* (1997), disponível em formato digital, para verificar a correspondência entre o material planejado e o realizado. Por fim, em alinhamento direto com o que preceitua Bardin (2016) para a fase de pré-análise, procedeu-se à formulação das hipóteses e à elaboração dos indicadores, orientadas pela revisão da fundamentação teórica e dos objetivos específicos. A principal hipótese estabelecida foi a de que as escolhas estéticas e narrativas radicais de Gregg Araki (como a fragmentação, a subversão *Camp* e a estética da bricolagem) não são meros recursos estilísticos, mas operam ativamente como linguagem política para refletir o desamparo institucional e a crise de pertencimento da juventude na década de 1990. Para ancorar essa hipótese, foram definidos os indicadores de análise, ou

seja, os elementos concretos a serem rastreados nos filmes, tais como: a ausência de figuras adultas de proteção; o uso de figurinos e trilhas sonoras subculturais (*punk*/industrial); a inserção de letreiros e elementos surrealistas no cenário urbano; e a representação banalizada de atos de violência. A estruturação desses indicadores foi o que permitiu materializar as categorias de análise, garantindo que o exame fílmico respondesse diretamente às perguntas de pesquisa.

A segunda fase corresponde à exploração sistemática do material, que Bardin (2016) descreve como a administração das decisões tomadas na pré-análise, envolvendo operações práticas de codificação e categorização. Tendo optado pela técnica de análise categorial, esta etapa funcionou pelo desmembramento do *corpus* fílmico em unidades de registro (cenas, sequências e falas), seguidas de seu reagrupamento analógico. A regra de enumeração adotada não se pautou pela mera frequência estatística, mas pela presença qualitativa e coocorrência dos indicadores definidos na fase anterior.

Assim, na estruturação do principal instrumento de coleta de dados da pesquisa (**Apêndice A**), o campo “Elemento analisado” não operou como uma descrição livre. Pelo contrário, ele atuou como o espaço de codificação a partir do qual os aspectos visuais, narrativos ou de diálogo foram indexados conforme sua correspondência direta aos indicadores práticos (ex.: figurinos *punk*, cenários em colapso, violências abruptas). Foi justamente o cruzamento sistemático e o agrupamento temático desses indicadores que permitiu consolidar as categorias semânticas finais da pesquisa: Representação de Aspectos da Juventude: Fragmentação, Apatia e Violência, Juventude e Subculturas, e O Apocalipse como Metáfora. Juntamente com a decodificação do elemento, registraram-se os personagens envolvidos, a minutagem e o eixo teórico correspondente, garantindo a rastreabilidade metodológica de cada inferência.

Além da análise interna de cada filme, a exploração do material contou também com entrevistas concedidas pelo diretor Gregg Araki a diferentes veículos, utilizadas como fonte complementar para a compreensão de escolhas criativas específicas - entrevistas concedidas pelo diretor à *Synth History* (2023), à *Dazed* (2023) e à *Filmmaker Magazine* (1995) auxiliaram na compreensão de escolhas criativas específicas e na contextualização do processo de produção. O cruzamento

desses depoimentos com o exame dos filmes permitiu consolidar uma articulação transversal, que integrou a própria análise categorial ao investigar o todo das unidades de registro sob as mesmas regras de enumeração qualitativa. Desse modo, as fontes complementares funcionaram como apoio analítico para mapear com maior profundidade as continuidades e deslocamentos temáticos ao longo de toda a trilogia.

A terceira fase consiste no tratamento, na inferência e na interpretação dos resultados obtidos. Bardin (2016) descreve esse momento como aquele em que os dados brutos são trabalhados de forma a se tornarem significativos e válidos por meio de síntese qualitativa. Nesta pesquisa, o tratamento é de natureza qualitativa, ou seja, os elementos identificados nas tabelas de análise são interpretados à luz do referencial teórico estabelecido no capítulo anterior, composto pelos conceitos de representação cultural (Dyer, 1993), identidade e juventude (Hall, 2003; Ariès, 1981), subcultura e bricolagem (Hebdige, 1979), modernidade líquida (Bauman, 2001) e New Queer Cinema (Rich, 2013; Aaron, 2004).

O objetivo dessa fase não é quantificar ocorrências, mas compreender como os padrões identificados nas obras constroem sentidos específicos sobre a juventude, as subculturas e o apocalipse simbólico nos anos 1990. Este tratamento final parte fundamentalmente das imagens escolhidas, analisando como os seus aspectos técnicos e a materialidade cinematográfica dão significado e representam os jovens do período. Como destacam Aumont et al. (2009) em *A Estética do Filme*, a compreensão de uma obra exige o entendimento de que os elementos da linguagem fílmica produzem ativamente o sentido da narrativa. Sendo assim, a interpretação não é apenas a leitura de um enredo, mas o produto da correlação direta entre a linguagem visual do filme, as suas intenções narrativas e o contexto histórico-cultural em que a obra e seus personagens estão imersos.

3.1 Categorias de Análise

Para operar a exploração do corpus e seguir para o tratamento analítico das obras cinematográficas, foram estabelecidas categorias semânticas por meio do critério de analogia, conforme recomenda Bardin (2016). Essas categorias foram determinadas de forma isolada, mas resultaram do agrupamento lógico e sistemático

de indicadores práticos e recorrentes mapeados durante a fase de pré-análise e leitura flutuante dos filmes. A formulação de cada categoria reflete o desmembramento do material fílmico em unidades de registro que compartilham o mesmo núcleo de sentido.

A primeira categoria é a *Representação de Aspectos da Juventude: Fragmentação, Apatia e Violência*, que agrupa as unidades de registro que expressam a quebra da linearidade identitária, o tédio existencial ou a deflagração de comportamentos agressivos ou autodestrutivos. O uso do termo aspectos assume o papel de delimitar o escopo analítico à pluralidade da juventude, evitando generalizações universais. Os indicadores que dão corpo a esta categoria compreendem as manifestações de tédio crônico, diálogos de teor niilismo, posturas desancoradas frente a crises e cenas de violência física ou verbal. Essa categoria dialoga com os conceitos de Hall (2003) sobre identidades múltiplas e fluidas; e as transformações das identidades contemporâneas, com a leitura de Ariès (1981) sobre a construção histórica da adolescência e com a perspectiva de Coupland (1991) sobre o imaginário da Geração X e o modernidade líquida (Bauman, 2001).

A segunda categoria é *Juventude e Subculturas*, que investiga como os filmes representam as subculturas queer e *punk*, de que forma o estilo, a música e a estética subcultural funcionam como ferramentas de resistência e pertencimento, e como os personagens constroem suas identidades dentro e fora dessas comunidades. Essa categoria tem como principal referência teórica o conceito de bricolagem e resistência simbólica de Hebdige (1979), complementado pela análise de Strong (2011) sobre a cultura do grunge e sua relação com a memória e a identidade subcultural dos anos 1990.

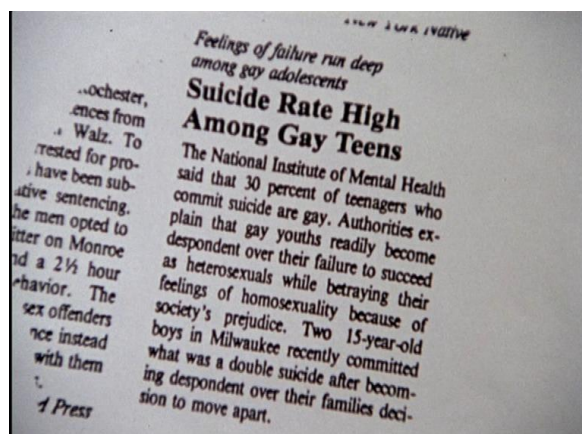
A terceira categoria é o *Apocalipse como Metáfora*, que analisa a dimensão alegórica que permeia o cenário e o destino dos personagens, em que a iminência do fim do mundo opera como o reflexo do colapso psicológico e geracional daquela juventude. Os indicadores materiais que compõem esse eixo englobam letreiros catastróficos, elementos surrealistas inexplicáveis inseridos no cotidiano dos personagens e referências numéricas ou simbólicas referentes à destruição. Essa categoria dialoga com o conceito de modernidade líquida de Bauman (2001), com a documentação histórica da crise da AIDS realizada por Shilts (1987), com a análise

de Ott (2007) sobre a saturação midiática e a fragmentação cognitiva promovidas pela televisão nos anos 1990, e com as contribuições de Rich (2013) e Aaron (2004) para a compreensão do *New Queer Cinema* como movimento de resistência cultural.

3.1.1 Representação de Aspectos da Juventude: Fragmentação, Apatia e Violência

Antes de qualquer imagem ficcional e abordagem estética, o filme *Totally F***ed Up* (1993) inicia com um retrato real e cru. Num silêncio absoluto, a obra começa com a câmera enquadrada com um *close-up* em um artigo de jornal sobre o suicídio duplo de dois garotos gays de quinze anos e as estatísticas de morte entre a juventude *queer* estadunidense (Figura 1).

Figura 1 – Abertura do filme: artigo de jornal em silêncio absoluto

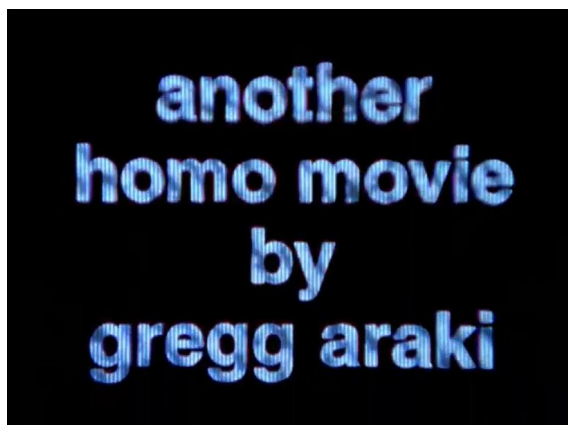


Fonte: *Totally F***ed Up*, Araki, 1993, 00:00:22.

O texto permanece na tela por alguns segundos antes de qualquer imagem ficcional aparecer. A cartela seguinte, “another homo movie by gregg araki⁸”, é a primeira mediação autoral do diretor sobre o material (Figura 2). Somente depois disso o filme começa a apresentar seus personagens.

Figura 2 – Cartela do filme: another homo movie by gregg araki

⁸ Nossa Tradução: “outro filme homossexual de gregg araki”

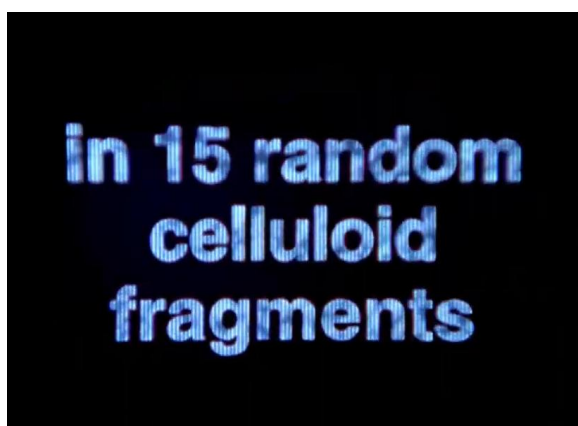


Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:01:04.

Essa sequência de escolhas situa o que virá a seguir não como entretenimento desvinculado da realidade, mas como resposta direta a ela. Como o próprio diretor declarou à Filmmaker Magazine (2023), o filme é sua homenagem a Godard, mas também um registro de uma realidade concreta que cercava a juventude queer daquele período. Para Dyer (1993, p. 1), como somos vistos determina em parte como somos tratados - e a escolha de abrir com estatísticas reais é, dentro dessa lógica, uma recusa de que esses personagens sejam vistos apenas como ficção.

A estrutura em quinze fragmentos (Figura 3), já apresentada no capítulo 2 como citação direta a *Masculin Féminin* de Godard, cumpre também uma função dramática específica traduzindo formalmente o estado de fragmentação vivido pelos personagens.

Figura 3 – Cartela de abertura: “15 random celluloid fragments”



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:01:09.

Como observam Aumont et al. (2009), a montagem não é apenas um recurso técnico de junção de planos, mas o princípio organizador que dita o ritmo e a própria lógica de sentido do filme. Ao optar por uma montagem fragmentada que justapõe cenas sem um encadeamento causal contínuo, Araki rompe com a percepção do tempo clássico. Uma narrativa linear, com desenvolvimento causal e resolução, implicaria a possibilidade de progressão e sentido. Araki recusa essa promessa organizando os fragmentos de forma que eles não se encadeiam produzindo aprendizado ou crescimento para os personagens.

Essa estrutura corresponde ao que Bauman (2001) descreve como a condição identitária da modernidade líquida. A identidade não é dada nem confirmada por nenhuma estrutura externa. Ela precisa ser construída, mas nenhum projeto para essa construção pode ser considerado seguro. Os personagens de Araki vivem exatamente isso, constroem e reconstroem suas identidades em tempo real, sem garantias, em um mundo igualmente fragmentado. A forma do filme não ilustra seu conteúdo. Ela o reproduz.

O primeiro fragmento apresenta Steven filmando os amigos com sua câmera de vídeo doméstico. Andy declara diretamente ao aparelho: “Acho que você poderia dizer que sou totalmente ferrado” (Figura 4). Tommy faz piadas sobre sexo (Figura 5). Michele e Patricia respondem, em uníssono, que acham tudo isso “completamente idiota” (Figura 6).

Figura 4 – Primeiro fragmento: Steven filma Andy com câmera doméstica



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:01:19

Figura 5 – Primeiro fragmento: Steven filma Tommy com câmera doméstica



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:02:07

Figura 6 – Primeiro fragmento: Steven filma Michele e Patricia com câmera doméstica



Fonte: *Totally F***ed Up*, Araki, 1993, 00:02:36

A cena de apresentação é construída de forma a recusar qualquer arquétipo do cinema de entretenimento mainstream. Os seis protagonistas, Andy, Steven, Deric, Tommy, Michele e Patricia, não são apresentados por narração externa ou por cenas que expliquem quem são: são apresentados pela própria câmera de Steven, de dentro do grupo, sem mediação. Para Hall (2003), as identidades juvenis são múltiplas, fluidas e em constante negociação com as normas dominantes. A multiplicidade de respostas logo na primeira cena (o niilismo de Andy, o hedonismo de Tommy, a ironia de Michele e Patricia) já evidencia que essa juventude não é um bloco homogêneo, mas um grupo social fragmentado. Juntos eles formam o que a *Criterion Collection* (2024) descreve como uma “família improvisada”, a única estrutura de pertencimento disponível para esses jovens em uma Los Angeles que não os reconhece.

O oitavo fragmento aprofunda a fragmentação dos jovens ao representar diferentes formas de relacionamento dos personagens. Ian desperta novos sentimentos em Andy durante uma cena de intimidade física (Figura 7), paralela às traições e relações casuais dos outros personagens. Gregg Araki se recusa a idealizar a afetividade de relacionamentos *queer*. Enquanto Andy se abre para

construir algo sólido, Tommy se relaciona casualmente dentro de um carro (Figura 8) e Steven tem um caso escondido (Figura 9).

Figura 7 – Oitavo fragmento: Andy e Ian tem momentos de intimidade



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:36:11

Figura 8 – Oitavo fragmento: Tommy tem um encontro casual no carro



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:38:08

Figura 9 – Oitavo fragmento: Steven trai Deric



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:38:35

Os diferentes modelos de relação coexistem sem apresentar uma hierarquia moral. Hall (2014, p.13) observa que “a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia.” Sabendo que é impossível representar seus personagens de forma homogeneizada, Araki expõe que as suas identidades são múltiplas e fluídas, e evidencia elas sem eleger um modelo correto.

Essa fragmentação identitária e narrativa contamina diretamente as relações afetivas do grupo. O colapso dos vínculos, fenômeno característico da modernidade líquida descrita por Bauman (2001), materializa-se na cena em que Deric descobre a traição do namorado ao assistir a um vídeo que o próprio Steven gravou confessando o ato (Figura 10).

Figura 10 - Fragmento 10: Deric assiste ao vídeo de confissão de Steven



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:51:45

A câmera, que inicialmente operava como um instrumento de documentação para registrar e unir a "família improvisada", passa a registrar a destruição dessas mesmas relações. A ferramenta de registro torna-se o instrumento de ruptura, provando que nenhuma estrutura de confiança está a salvo da dissolução na realidade fragmentada desses jovens.

A subversão pode ser vista para além do rompimento de relações. No sexto fragmento, Michele e Patricia discutem como engravidar fora do modelo heteronormativo e os amigos doam esperma para ajudar na concepção. A cena é tratada com leveza e humor, sem julgamento moral e sem dramatização (Figura 11).

Figura 11 – Sexto fragmento: inseminação caseira



*Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:24:25*

Tratar com normalidade e afirmar que subculturas *queer* também desejam continuidade e projetam um futuro é, no contexto dos anos 90 e da epidemia da AIDS, um ato de resistência à narrativa que associava suas existências à morte e ausência de futuro. Hebdige (1979) argumenta que as subculturas constroem territórios alternativos de sentido dentro de uma sociedade que os exclui. O projeto de maternidade das personagens é a subversão do modelo de família tradicional imposto pela norma heterossexual.

Em *The Doom Generation* (1995), essa fragmentação se materializa na subversão do *road movie*. O trio formado por Amy, Jordan e Xavier atravessa o país parando em motéis e postos de gasolina. Em uma das paradas, no drive-thru do Carnoburger, o atendente reconhece Amy como "Sunshine" (Figura 12), um nome e uma vida que a protagonista simplesmente não reconhece como seus.

Figura 12 – Cena do Carnoburger: a violência irracional



Fonte: *The Doom Generation*, Araki, 1995, 00:30:00.

Diferente do filme de estrada tradicional, que costuma conduzir a uma autodescoberta, a jornada de Araki leva a lugar nenhum e representa justamente esse não conhecimento interno. A confusão identitária de Amy materializa o vazio da promessa de futuro. Como pontua Bauman (2001) sobre a modernidade líquida, as antigas certezas se dissolvem. Os personagens derivam sem uma origem para a qual voltar, por um país que já colapsou e continua funcionando de forma puramente mecânica.

A ruptura dos personagens dentro da obra se acelera com a chegada de Xavier Red (Figura 13) quando o trio foge após um incidente violento. O sobrenome dos três, White, Blue e Red, é uma referência às cores da bandeira estadunidense.

Figura 13 – Xavier e Jordan se encontram pela primeira vez



Fonte: *The Doom Generation*, Araki, 1995, 00:18:00.

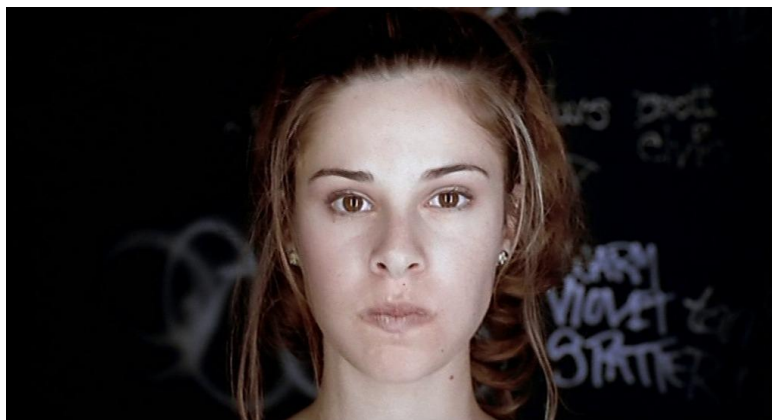
Juntos os personagens personificam uma crítica ao próprio mito nacional de liberdade que deveria os proteger. A chegada de Xavier não corrompe o casal, apenas acelera o processo de desintegração que estava em curso desde a primeira cena quando eles conversam de ir do Hell para Heaven (inferno para o paraíso).

A relação entre Amy, Jordan e Xavier funciona como um mapa das possibilidades que estão disponíveis para a juventude marginalizada que o autor representa. Amy resiste ativamente, ela insulta, dirige e decide, Jordan se expõe de forma vulnerável, ele sente, confia e é o primeiro a ser destruído quando a violência chega para eles. Xavier deseja sem uma forma definida, ele é atraído por Amy e Jordan na mesma intensidade, mas o filme não abre margem para que esse desejo se complete igualmente.

A fragmentação é reforçada pela ausência completa de qualquer estrutura familiar ou institucional ao longo da viagem. Diferente do filme de estrada tradicional, que costuma conduzir a um retorno ou a uma forma de resolução, *The Doom Generation* (1995) não oferece origem nem destino aos três. Eles não têm para onde voltar. Atravessam motéis, postos de gasolina e lanchonetes sem que nenhum adulto apareça para orientá-los ou protegê-los, e essa ausência funciona como pano de fundo silencioso para tudo que acontece a seguir.

Já em *Nowhere* (1997), a fragmentação expande sua escala ao máximo. A narrativa deixa de focar em um grupo restrito para acompanhar mais de vinte personagens, que são rapidamente introduzidos em espaços de convergência, como o café The Hole (Figura 14).

Figura 14 – Café The Hole: Egg é apresentada



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 00:10:03.

Araki organiza esse mosaico com uma lógica que ecoa o próprio funcionamento de Los Angeles: histórias que coexistem no mesmo espaço sem necessariamente se tocar, cada uma isolada na própria urgência. O colapso deixa de ser uma fratura íntima de um pequeno grupo e passa a ser representado como uma condição inegavelmente coletiva e geracional.

Para além da lógica formal, a fragmentação das juventude pode ser vista por meio da cena que Dark fantasia com Mel (Figura 15) e Montgomery (Figura 16) durante o banho. A montagem aqui deixa de cumprir uma função puramente narrativa de continuidade para assumir uma função rítmica, conforme a tipologia de Aumont et al. (2009). Ao alternar de forma fluida entre Dark no quarto com Mel e no vestiário com Montgomery, a montagem desconstrói a linearidade do tempo cronológico. Essa fragmentação da decupagem espacial traduz esteticamente a não fixidez do desejo bissexual do protagonista. A colisão de planos heterogêneos na mesa de edição não busca a transparência clássica de Hollywood, mas sim mimetizar a desorientação cognitiva da juventude pós-moderna face à saturação de seus próprios afetos.

Figura 15 – Fantasia com Mel



Fonte: *Nowhere*, Araki, 1997, 00:02:36.

Figura 16 – Fantasia com Montgomery



Fonte: *Nowhere*, Araki, 1997, 00:02:36.

Dark possui uma relação real e concreta com Mel, mas tem a imaginação ocupada por Montgomery, criando, assim, um triângulo erótico que não é apresentado com uma hierarquia moral, o desejo de Dark não é tratado como traição ou algo a resolver em meio ao caos estabelecido na obra. As identidades sexuais são múltiplas e fluídas e a narrativa de *Nowhere* não pressiona Dark a se fixar em uma delas.

O tédio crônico dita o ritmo emocional das obras. Isso é perceptível na abertura de *Totally F***ed Up* (1993) com o artigo de jornal (Figura 1) em absoluto silêncio. O apocalipse vivenciado pelos adolescentes é apresentado de forma burocrática e apática.

Essa apatia é vista por meio da fragmentação de crenças dos jovens. No quinto fragmento, intitulado “Teenagers in Love”, os personagens jogam o jogo de tabuleiro Heartthrob enquanto debatem sobre amor. As declarações se contradizem: “Amor é tudo que importa”, “Amor não existe”, “Amor dura tanto quanto uma gozada no escuro”. Patricia encerra a cena desistindo do jogo e declarando: “Heterossexualidade é um saco, mesmo como jogo de tabuleiro” (Figura 17).

Figura 17 – Quinto fragmento: “heterossexualidade é um saco”



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:18:47

A apatia na resposta de Andy ao dizer que o amor é algo irreal revela um niilismo por parte do jovem. Enquanto Patricia e Michele possuem uma relação onde vivem o amor genuíno, Andy acredita que isso não é possível. Nesta cena o tédio também pode ser visto durante o jogo quando Patricia possui uma postura de não contentamento com a heterossexualidade. A cena não dramatiza o questionamento e acontece naturalmente, como parte da conversa. Essa crítica ao modelo de relacionamento convencional ocorre de forma banal. O posicionamento da câmera num ângulo contra-plongée com close no rosto de Andy evidencia ainda mais a sua apatia em relação ao tópico discutido.

Contudo, a obra também revela que essa apatia frequentemente opera como um mecanismo de defesa. O sétimo fragmento introduz Ian, um personagem

levemente mais velho e sedutor que se relaciona com Andy (Figura 18). Após um beijo súbito, Andy diz “Não me toque a menos que seja sério”.

Figura 18 – Sétimo fragmento: Andy conhece Ian na lavanderia



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:18:47

É a frase mais reveladora do personagem ao longo do filme, único momento em que Andy abandona o sarcasmo protetor e demonstra vulnerabilidade diretamente. Segundo Bauman (2001), a modernidade líquida produz sujeitos que desejam vínculos estáveis, mas vivem em um contexto que os torna impossíveis. Andy encarna essa contradição precisamente, o pedido é também uma defesa. Andy se abre para Ian e avisa que não suportará ser decepcionado. A recusa do contato casual e o pedido que o toque seja sério revela que por baixo do niilismo há um desejo real de pertencimento

A apatia geracional se funde com a busca por estímulos extremos em *The Doom Generation* (1995). Em um quarto de motel Amy propõe um jogo de estrangulamento a Xavier (Figura 19). Eles se olham fixamente, sem grandes expressões emocionais de afeto, enquanto ela aperta firmemente o pescoço do rapaz.

Figura 19 – Amy asfixia Xavier



Fonte: The Doom Generation, Araki, 1995, 00:47:15.

Nesta cena, o prazer e o risco de morte tornam-se indistinguíveis. Essa fusão é a tradução visual de uma juventude apática que, sem nenhuma promessa de futuro à sua frente, escolhe viver o presente de forma letal e sem freios. Como eles herdaram um vazio (Coupland, 1991), a excitação precisa vir do limite físico, do confronto com a mortalidade, para que consigam sentir algo. A ideia de risco de morte por parte dessas alternativas para lidar com a apatia é evidenciado com o *close-up* na mão de Amy tatuada com a palavra *kill*⁹. A mesma mão que dá prazer pode levar ao falecimento.

Nowhere (1997) inicia apresentando seu personagem central, Dark Smith, por meio de uma voz em *off* em tom monótono: “LA is like *nowhere*. Everybody who lives here is lost”¹⁰. A escolha da voz antes da imagem é um gesto que já foi encontrado no artigo de jornal silencioso em *Totally F***ed Up* (1993); Gregg Araki estabelece o diagnóstico antes de apresentar o paciente. O *nowhere* do título se trata de uma condição psicológica e Dark anuncia ela sem indignação ou lamento, apenas uma constatação monótona de quem já não espera que o mundo seja diferente. Para Hall (2003), as identidades juvenis são construídas em relação direta

⁹ Tradução nossa: matar

¹⁰ Tradução nossa: “LA é como um não lugar (*nowhere*). Todo mundo que vive aqui está perdido Todo mundo que vive aqui está perdido.”

com as condições históricas e sociais de cada época e para Dark essa construção resultou em um sujeito que aprendeu muito cedo que o mundo não foi feito para ele.

Em *Nowhere* (1997), a indiferença anestesiada atinge seu ápice cômico e trágico. Um alienígena com uma arma laser extermina três garotas em um ponto de ônibus, no meio do dia. Os transeuntes da cidade continuam caminhando ao redor dos corpos e do monstro como se nada tivesse acontecido (Figura 20).

Figura 20 – O alienígena no ponto de ônibus: presença surrealista no cotidiano



Fonte: *Nowhere*, Araki, 1997, 00:22:25.

Essa indiferença coletiva diante da morte e do absurdo é a tradução visual mais precisa da modernidade líquida descrita por Bauman (2001): um mundo onde as estruturas de sentido se dissolveram a ponto de a catástrofe não provocar mais reação coletiva organizada. Essa falta de reação coletiva é apresentada na cena que Montgomery é abduzido pelo alienígena enquanto brinca com o grupo e apenas Dark percebe (Figura 21). Ninguém mais repara.

Figura 21 – Dark encontra colar no local onde Montgomery desaparece



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 00:45:25.

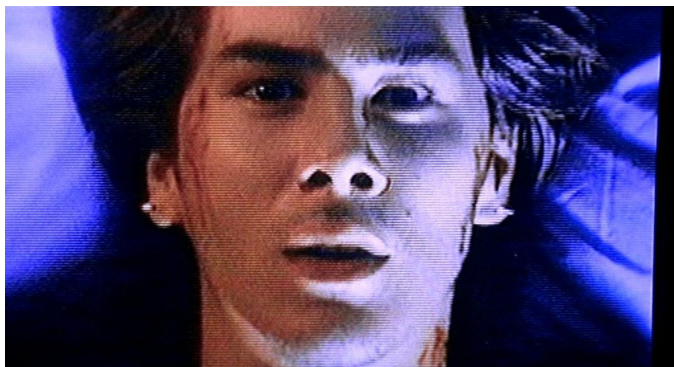
O apagamento de Montgomery do espaço coletivo sem que nenhum outro personagem reaja é a representação mais direta que Araki faz da invisibilidade *queer*: a experiência de desaparecer sem que o mundo ao redor pause para registrar a ausência.

O monólogo de Dark é o momento em que a representação da juventude se torna explicitamente política (Figura 22). Olhando para a câmera, ele diz:

"I feel like I'm sinking deeper and deeper into quicksand, watching everyone around me die a slow, agonizing death. It's like we all know, deep down in our souls, that our generation is going to witness the end of everything."¹¹
(NOWHERE, 1997, 01:09:35)

¹¹ Tradução nossa: "Eu sinto como se estivesse mergulhando cada vez mais fundo em areia movediça assistindo todo mundo ao meu redor morrendo de forma lenta e agonizante. É como se todos nós soubéssemos, no fundo de nossas almas, que nossa geração vai testemunhar o fim de tudo."

Figura 22 – Dark monologa para a câmera



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 01:09:35.

Essa é a frase que nenhum personagem dos dois filmes anteriores conseguiu dizer; Andy porque não tinha mais linguagem para o que sentia, e Amy e Jordan estavam em fuga constante. Dark, ao contrário, nomeia. Não individualmente, mas coletivamente: “nossa geração”. A transição do “eu” para o “nós” em poucas frases é o gesto analítico mais importante do filme dentro do eixo de representação da juventude. Coupland (1991, p. 143) descreve a Geração X como uma geração que herdou um vazio onde deveriam existir grandes narrativas - e Dark o confirma.

A violência em Araki irrompe de maneira súbita e corriqueira. Em *Totally F***ed Up* (1993), A expulsão de Tommy de casa (Figura 23) é gravada de forma direta, sem uma carga dramática ou trilha emocional, apenas ouvimos o barulho da briga e Tommy saindo de casa.

Figura 23 – Fragmento 10: Tommy é expulso de casa



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 00:52:27.

Ao contar sobre a violência doméstica para seus amigos (Figura 24), Tommy não dramatiza a situação e nem se coloca na posição de vítima digna de pena, apenas conta diretamente como se fosse algo banal.

Figura 24 – Fragmento 10: Tommy conta sobre a expulsão de casa



Fonte: *Totally F***ed Up*, Araki, 1993, 00:54:25.

A expulsão dele não se torna um ponto de clímax dentro da história e essa escolha é algo politicamente calculado. Tratar a violência contra pessoas queer como algo ordinário é uma denúncia de que ela é, de fato, ordinária.

No décimo segundo fragmento Deric sofre um ataque homofóbico. Araki opera aqui uma rigorosa manipulação do fora de campo. Ao fragmentar a agressão em flashes descontínuos e focar no estado do personagem ensanguentado na cabine telefônica (Figura 25), a narrativa cinematográfica recusa a espetacularização. Como postulam Aumont et al. (2009), o fora de campo atua como um espaço de forte carga imaginária; neste caso, a recusa em enquadrar o ato agressivo ou o interior do hospital projeta a violência para uma dimensão sistêmica. O sofrimento marginalizado habita a invisibilidade do fora de campo social, forçando o espectador a preencher mentalmente as lacunas dessa exclusão institucional. Em seguida o grupo se reúne em frente a uma placa sinalizando a emergência de um hospital (Figura 26)

Figura 25 – Fragmento 12: Deric ensanguentado após o ataque homofóbico



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 01:01:33

Figura 26 – Fragmento 12: Grupo se reúne após ataque sofrido por Deric



Fonte: Totally F***ed Up, Araki, 1993, 01:02:11

A escolha de não mostrar o interior do hospital é uma decisão estética, evidenciando que a violência existe fora da câmera assim como existe fora do campo da visibilidade social. Segundo Hebdige (1979, p.90), "subcultures represent 'noise' (as opposed to sound): interference in the orderly sequence which leads from

real events and phenomena to their representation in the media"¹². Dentro dessa formulação, o “som” é o sistema de representação dominante, a forma que a mídia *mainstream* se organiza para escolher o que contar e como contar. A violência homofóbica contra jovens *queer* nos anos 1990 quase nunca entrava nessa “sequência ordenada”, sendo, na prática, esse ruído que a cultura dominante não registrava. Ao filmar o ataque contra Deric, o autor realiza o gesto inverso ao da invisibilização e insere à força, dentro do circuito de representação cinematográfica, um acontecimento que o sistema social normalmente deixaria sem registro. A câmera que não mostra o interior do hospital não esconde a violência, ela transforma o ruído inaudível em imagem visível, ainda que parcial.

O décimo quinto fragmento apresenta Andy, que ingere uma mistura de álcool e produtos químicos e desaba dentro de uma piscina (Figura 27).

Figura 27 – Fragmento 15: desfecho de Andy



Fonte: *Totally F***ed Up*, Araki, 1993, 01:14:44.

O suicídio não chega como uma escolha isolada de um personagem perturbado, chega como o ponto final de um percurso de exclusões que se acumularam ao longo do filme inteiro. Bauman (2001) descreve a condição da

¹² As subculturas representam 'ruído' (em oposição a 'som'): uma interferência na sequência ordenada que leva dos eventos e fenômenos reais à sua representação na mídia." (tradução nossa).

modernidade líquida como um processo de individualização em que os sujeitos contemporâneos são deixados para construir suas próprias histórias sem o apoio de estruturas coletivas estáveis que existiam na modernidade sólida. Andy vive essa condição de forma literal. Não tem família que o acolha, não tem uma relação que o sustente, e quando finalmente tenta pedir ajuda ligando para os amigos, ninguém chega a tempo.

A hostilidade atinge contornos absurdos em *The Doom Generation* (1995). A violência que persegue o trio não tem motivação psicológica coerente, apenas irrompe, sem aviso e qualquer relação de causa e efeito que o espectador possa antecipar. Ao ser confundida com Sunshine, o atendente do Carnoburger puxa uma arma e aperta para Amy (Figura 12). Essa irracionalidade reforça a leitura de Hebdige (1979) sobre a hostilidade que a cultura dominante dirige a grupos marginais e não depende de justificativa racional para se exercer.

No desfecho do *road movie*, o trio é rendido por um grupo de neonazistas que os submetem a agressões físicas excruciantes. A inocência do grupo é destruída quando Jordan é violentamente castrado e assassinado na frente de Amy (Figura 28).

Figura 28 – Desfecho: Jordan é destruído pelos neonazistas



Fonte: *The Doom Generation*, Araki, 1995, 01:10:00.

O corte final abrupto de Araki, deixando os sobreviventes em choque na estrada, recusa qualquer conforto ao espectador. Não há lição de moral, heroísmo ou catarse na morte de Jordan; apenas a constatação brutal de uma hostilidade imposta pela cultura extremista americana. A violência sistêmica é irracional e punitiva.

A banalização da violência por parte da juventude das obras também é evidenciada no último filme da trilogia. A violência contra Egg (Figura 29) ocorre sem nenhum prenúncio climático. O jovem ator a convidou para sua casa. A cena é apresentada sem suspense construído, a violência acontece e a narrativa segue.

Figura 29 – Egg é violentada pelo ator



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 00:31:48.

Araki recusa o espetáculo da violência e insiste em seu peso cotidiano, conectando a experiência de Egg ao padrão de vulnerabilidade que atravessa os três filmes. Em *Totally F***ed Up* (1993), Deric é espancado na rua; em *The Doom Generation* (1995), Jordan é assassinado na estrada; em *Nowhere* (1997), Egg é violentada em casa. Os espaços variam, mas a lógica é a mesma: a violência contra corpos jovens e marginalizados não precisa de cenário especial para acontecer. Ela acontece em qualquer lugar.

Na festa de Jujyfruit é apresentado como as formas de violência podem ser autodestrutivas e simultâneas: Ducky tenta se suicidar pulando na piscina (Figura

30) após saber do que aconteceu com a irmã Egg. Em poucos instantes ao lado, Elvis mata Handjob com uma lata de sopa *Campbell* (Figura 31).

Figura 30 – A festa de Jujufruit: colapso de Ducky



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 01:05:35.

Figura 31 – A festa de Jujufruit: assassinato com lata



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 01:05:35.

Assim como nos filmes anteriores, violência em *Nowhere* (1997) é banal, fragmentada e esvaziada de catarse. O assassinato de Handjob com uma lata de sopa *Campbell* ilustra o gesto *Camp* mais radical e preciso do filme. Sontag (2020) aproxima o *Camp* da *Pop Art* ao notar que ambos convertem elementos ordinários da cultura de massa em algo fantástico ou digno de nota pelo viés do exagero. A lata

de sopa, símbolo máximo do consumo americano eternizado por Andy Warhol, perde sua função de mercadoria e é ressignificada como uma arma letal. Nesse sentido, o *Camp* de Araki funde-se à lógica da bricolagem subcultural: o diretor retira toda a solenidade e o peso moral que tradicionalmente acompanham a representação da morte no cinema, tratando a violência extrema através dos instrumentos mais frívolos e esteticamente absurdos disponíveis. A festa que era promessa de conexão e pertencimento se converte em palco de mortes e colapsos. Bauman (2001) descreve as crises da modernidade líquida como processos de dissolução simultânea de várias estruturas de suporte. É exatamente o que acontece na festa: tudo colapsa ao mesmo tempo, sem hierarquia de importância.

A articulação entre fragmentação, apatia e violência aponta o diagnóstico de uma juventude desamparada pelas estruturas tradicionais de proteção. É possível notar como os sujeitos da trilogia habitam um território de exclusão por meio da dissolução de vínculos afetivos, o escudo anestesiado do niilismo frente ao absurdo ou pela iminência de uma brutalidade irracional. Diante da impossibilidade de assimilação na cultura hegemônica e do colapso de estruturas tradicionais, a sobrevivência dos sujeitos passam a depender da criação de laços alternativos (como quando Tommy passa a morar com Deric após ser expulso de casa. É nesse deslocamento forçado para as margens sociais que se torna necessário a criação de novas formas de acolhimento e resistência, estabelecendo a base para a dinâmica abordada na próxima categoria analítica: Subculturas.

3.1.2 Subculturas

A dimensão subcultural de *Totally F***ed Up* (1993) opera, antes de qualquer elemento visual ou temático, no próprio dispositivo formal do filme. Araki escolhe estruturar a narrativa a partir da câmera de vídeo doméstico de Steven, um personagem dentro da ficção que documenta a vida do grupo.

Essa escolha remete diretamente ao *ethos* do *punk* dos anos 1990, que valorizava o equipamento barato, a produção amadora e a recusa da intermediação da indústria cultural como afirmação de autonomia. Hebdige (1979) descreve o estilo subcultural como uma forma de bricolagem, um termo que ele toma de Lévi-Strauss para explicar como objetos comuns e cotidianos são retirados de seu contexto

original e ressignificados pelas subculturas, adquirindo um novo valor simbólico de resistência à cultura dominante.

Esse princípio de pegar o que está disponível, mesmo que modesto, e transformá-lo em ferramenta de expressão própria é o que mais tarde ficaria popularmente conhecido como a lógica do "faça você mesmo": usar os recursos limitados ao alcance, sem esperar autorização ou estrutura da indústria, para construir algo com significado próprio. A câmera caseira de Steven, dentro do filme, encarna exatamente esse princípio de bricolagem que Hebdige descreve.

Essa dimensão ganha peso adicional quando se considera que o próprio Araki filmou o longa praticamente sem orçamento. Ele mesmo dirigia pelos bairros de Hollywood com a câmera na mão registrando os atores em momentos cotidianos pela cidade, como descreve a AnOther Magazine (2023). A câmera de Steven dentro do filme acaba funcionando como um espelho da câmera de Araki fora dele.

A escolha de Araki também dialoga com uma tradição concreta da época: coletivos de videoativismo *queer* como o DIVA TV, fundado em Nova York em 1989, documentavam protestos e produziam vídeos pelas e para as comunidades atingidas pela epidemia de AIDS, em reação direta à forma como a mídia mainstream estigmatizava ou silenciava essas vidas. Rich (2013) descreve o NQC justamente por essa postura, a de produzir representações de dentro da experiência *queer*, sem mediação e sem pedido de permissão.

O segundo fragmento do filme apresenta a lista "*What's In / What's Out*"¹³, em que Araki coloca como na moda a intolerância, o sexismo, a homofobia e a violência, e como fora de moda o *punk rock*, o aborto e o sexo. A apropriação desse formato de lista para denunciar a normalização da opressão é um dos gestos mais precisos do filme. Hebdige (1979) argumenta que as subculturas não apenas rejeitam a cultura dominante, mas a reapropriam, invertendo seus signos e usando suas próprias formas para produzir significados contrários. Araki usa a estética do entretenimento juvenil mainstream para atacá-lo de dentro.

Essa estratégia de subversão interna também aparece na autodesignação das cartelas de abertura. "Another Homo Movie by Gregg Araki" (Figura 2) é ao mesmo tempo uma provocação ao cinema *mainstream*, que raramente produzia

¹³ Tradução nossa: "O Que Está Na Moda/O Que Está Fora de Moda"

filmes *queer*, e uma reivindicação de território. Ao nomear explicitamente o que o filme é, Araki recusa a invisibilidade e a assimilação. Rich (2013) descreve o NQC pela recusa em representar personagens *queer* de forma assimilacionista ou trágica no sentido convencional, e a autodesignação de Araki é a materialização mais direta dessa postura.

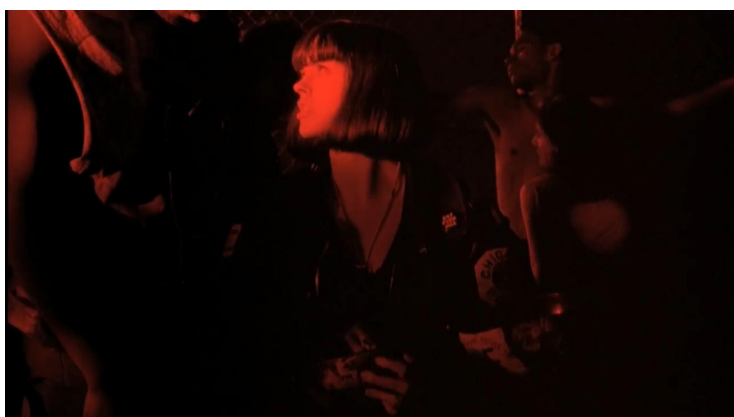
O terceiro fragmento registra o grupo usando drogas recreativas enquanto Steven filma. A cena é de descontração e não há dramaticidade. Hebdige (1979) trata o hedonismo e o excesso como linguagens subculturais de contestação da norma. Ao apresentar o uso de drogas como momento banal de socialização entre amigos, Araki se recusa a reproduzir o discurso moralizante que a cultura dominante sempre aplicou à juventude marginalizada.

O mesmo princípio organiza a representação da sexualidade ao longo do filme. No segundo fragmento, Tommy tenta tocar um amigo durante uma sessão de pornografia. No oitavo, ele tem uma relação casual dentro de um carro. Andy, no segundo fragmento, monologa sobre sua ambiguidade em relação ao sexo anal, e mais tarde, depois de ser traído por Ian, tem sexo com um estranho que o abordou na rua, invertendo a posição que havia descrito como impossível para si mesmo. Araki registra essas contradições sem resolvê-las. Dentro do filme a subcultura *queer* não é apresentada como espaço de coerência e pureza, mas como campo de experimentação, contradição e improviso. Para Hebdige (1979), as subculturas são formas de resistência que contestam normas sociais e culturais estabelecidas, mas essa resistência nunca é limpa nem linear.

A expulsão de Tommy, descrita na seção anterior, ganha uma segunda camada de leitura quando observada do ponto de vista subcultural. Tommy passa a morar na casa de Deric, e a família improvisada do grupo substitui a família biológica que o rejeitou. Essa substituição confirma o argumento de Hall (2014), para quem as identidades de gênero e sexualidade fazem parte das paisagens culturais que, na modernidade tardia, deixaram de oferecer aos sujeitos sólidas localizações sociais. A família de Tommy, que deveria ser justamente essa localização sólida, se revela incapaz de cumprir essa função, e é o próprio grupo de amigos que assume, de forma improvisada, o papel que a instituição familiar abandonou.

A dimensão subcultural em *The Doom Generation* (1995) aparece de forma mais imediata e mais saturada em relação ao primeiro filme. A caracterização de Amy Blue é construída como uma figura *punk* desde o início com seus cabelos pretos e liso, óculos escuros, batom vermelho vivo, botas pesadas e jaquetas de couro largas demais para seu corpo (Figura 32).

Figura 32 – Amy Blue: figurino *punk* como linguagem identitária



Fonte: *The Doom Generation*, Araki, 1995, 00:00:56.

Essa aparência se mantém a mesma do início ao fim, servindo como um escudo visual que não se abala até nos momentos mais vulneráveis. Hebdige (1979) descreve o estilo subcultural como uma forma de combinação de elementos retirados de seu contexto original e ressignificados para comunicar pertencimento e resistência. O figurino de Amy cumpre exatamente essa função de comunicar recusa antes de qualquer fala sua sobre o assunto.

O ambiente do clube onde o filme começa reforça essa estética por meio dos corpos colidindo em uma roda de dança violenta ao som de *Heresy* da banda de rock industrial *Nine Inch Nails* (Figura 33).

Figura 33 – Clube Hell: figurino *punk* e *rock* industrial como linguagem identitária



Fonte: *The Doom Generation*, Araki, 1995, 00:00:31.

Os elementos decorativos da cena não são avulsos; são, em conjunto, o vocabulário visual de uma subcultura que se define pela oposição direta ao que ela entende como convencional. A trilha sonora do filme reforça essa filiação por bandas como *Cocteau Twins*, *The Jesus and Mary Chain* e *Slowdive* compõem o ambiente sonoro que acompanha o trio ao longo de toda a viagem, ancorando visual e sonoramente os personagens dentro do mesmo universo subcultural. Os integrantes do grupo industrial Skinny Puppy (Figura 34) aparecem durante o filme como personagens que ajudam a seguir a ordem narrativa e ocasionam o encontro de Xavier com Amy e Jordan.

Figura 34 – Cameo de Skinny Puppy como gangue homofóbica



Fonte: *The Doom Generation*, Araki, 1995, 00:05:29.

O subtítulo do filme, "A Heterossexual Movie by Gregg Araki" (Figura 35), consolida-se como o gesto subcultural mais sofisticado da trilogia ao utilizar o *Camp* como uma ferramenta direta de subversão estética e narrativa. Para evidenciar que as identidades sociais não são naturais, mas atuações, Sontag (2020, p. 357) aponta que "o *camp* vê tudo entre aspas. Não será uma lâmpada, mas uma 'lâmpada'; não será uma mulher, mas uma 'mulher'. Perceber o *camp* em objetos e pessoas é compreender o Ser-como-Desempenhar-um-Papel". Ao anunciar sua obra como heterossexual, Araki aplica essa mesma lógica à norma hétero, destituindo-a de sua suposta naturalidade. A heterossexualidade ali não é vivida como regra social incontestável, mas performada como uma paródia, um artifício exagerado que a própria cena de abertura (com corpos indistintos colidindo violentamente sob luzes vermelhas) encarrega-se de desestabilizar e implodir por dentro.

Figura 35 – Cartela de abertura: "A Heterossexual Movie by Gregg Araki"



Fonte: The Doom Generation, Araki, 1995, 00:00:13.

Esse jogo de aproximação e interdição é reconhecido por Rich (2013) como parte do estilo irônico e construtivista social que caracterizava os filmes do NQC no início dos anos 1990. Araki usa a frustração desse desejo entre Xavier e Jordan como crítica ao próprio título do filme, a heterossexualidade anunciada na cartela de abertura é uma performance que a narrativa simultaneamente encena e destrói por dentro.

A cena em que Amy propõe um jogo de estrangulamento a Xavier (Figura 19), os dois se olhando fixamente enquanto ela aperta o pescoço dele, condensa a lógica subcultural de todo o filme.

O prazer e o risco de morte se tornam indistinguíveis para os personagens e essa fusão não é gratuita e acaba se tornando a tradução visual de uma juventude que, sem nenhuma promessa de futuro à sua frente, escolhe viver o presente de forma total e sem freios. Hebdige (1979) trata o excesso como uma das linguagens centrais por meio das quais subculturas comunicam sua recusa da norma estabelecida, e a cena do estrangulamento é esse excesso levado ao limite físico.

No início de *Nowhere* (1997) a mãe de Dark aparece com um robe fluorescente azul e máscara facial verde grotesca e exageradamente cômica (Figura 36)

Figura 36 – A mãe de Dark: figura grotesca e cômica



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 00:04:37.

Esse enquadramento da família como instituição cômica, em vez de dramática e opressora como na expulsão de Tommy em *Totally F***ed Up* (1993), é uma escolha estética e política precisa. Em vez do embate direto, Araki utiliza a sensibilidade *Camp* - que Susan Sontag (2020) define como o amor pelo artifício, pelo exagero e pelo 'não natural'. Para Sontag, o *Camp* atua como um solvente da moralidade, propondo a vitória do 'estilo' sobre o 'conteúdo' e da estética sobre a seriedade. Ao transformar a figura materna em uma imagem grotesca e puramente artificial com sua máscara facial verde, o diretor esvazia o poder da instituição familiar. A autoridade, sob a lente *Camp*, não é mais ameaçadora; ela se torna uma caricatura inofensiva e ridícula, desestabilizada não pelo drama, mas pela zombaria

absoluta. Essa operação de estilização e irreverência estética funciona como uma extensão da resistência simbólica subcultural teorizada por Hebdige (1979), cuja expressão se dá indiretamente através do estilo que vai contra a natureza, interrompendo o processo de normalização da cultura dominante. Ao destituir a família de sua suposta naturalidade, o olhar subcultural do filme sabota o poder opressor da ordem adulta dentro do lar. Como argumenta Aaron (2004), o cinema de Araki não pede permissão para existir - e o *Camp* é a linguagem por meio da qual essa recusa se manifesta de forma mais visível.

A câmera super-8 de Dark filma o cotidiano: o grupo no carro (Figura 37) e o alienígena matando garotas no ponto de ônibus (Figura 38). Esse dispositivo cria uma alternância entre a realidade dentro do filme e o que é passado ao público por meio da câmera de Araki, replicando a mesma estratégia de Steven em *Totally F***ed Up* (1993). Como descreve Hebdige (1979) em sua análise do processo de bricolagem, o ato de se apropriar de um objeto (neste caso, a câmera super-8) e ressignificá-lo como ferramenta de registro e resistência é uma das formas centrais pelas quais subculturas constroem sua linguagem própria. Dark documenta o caos, além vivê-lo.

Figura 37 – Dark filma com sua câmera super-8: grupo no carro



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 00:08:37.

Figura 38 - Dark filma com sua câmera super-8: alienígena matando garotas

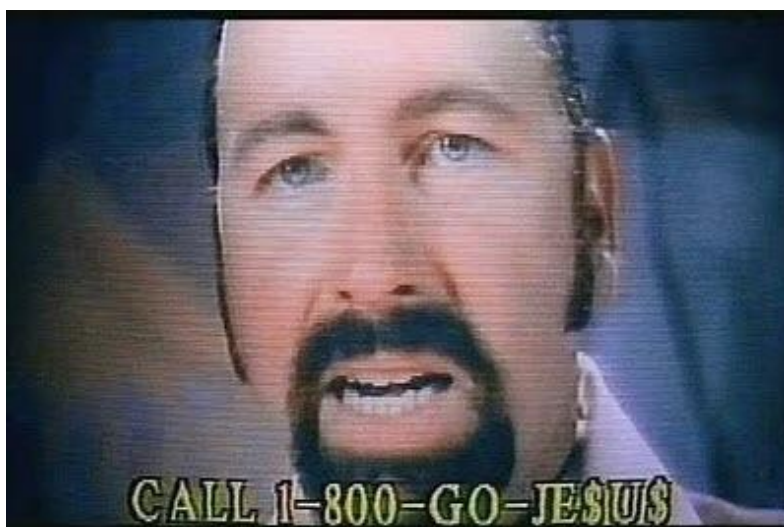


Fonte: *Nowhere*, Araki, 1997, 00:08:37.

Quando Cowboy anuncia a festa de Juicyfruit entregando *flyers* da banda *Girl+Animal = Sex*, o próprio nome do grupo musical opera como um gesto *Camp* de subversão estética em resposta à moralidade conservadora. Para Sontag (2020), o *Camp* propõe a vitória do "estilo" sobre o "conteúdo", atuando como um poderoso solvente moral que neutraliza o peso dos grandes tabus ao tratá-los como puro artifício pop. Ao inserir uma alusão sexual explícita e transgressora em um panfleto banal de festa juvenil, o filme recusa a polêmica séria e, em vez disso, esvazia o moralismo dominante por meio da frivolidade, transformando o absurdo em um elemento ordinário e cotidiano da contracultura de Los Angeles.

O televangelista Moses Helper (Figura 39), aparece na televisão de Bart, personagem viciado em heroína em crise após o ultimato de Cowboy, e depois novamente na de Egg, que acabou de ser violentada, pregando que o único caminho para o céu é o suicídio imediato.

Figura 39 – Televangelista Moses Helper na televisão



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 00:51:39.

Moses Helper representa o polo oposto da subcultura: a norma religiosa que instrumentaliza a vulnerabilidade juvenil. Araki conecta o fanatismo religioso ao conservadorismo dos anos 1990 que, como documenta Shilts (1987), contribuiu ativamente para o abandono da juventude *queer* e da comunidade atingida pela AIDS, usando a linguagem da salvação para aprofundar o isolamento dos mais vulneráveis.

3.1.3 O Apocalipse Como Metáfora

O apocalipse em *Totally F***ed Up* (1993) não é anunciado por efeitos especiais nem por uma catástrofe espetacular. Ele está presente, de forma silenciosa e burocrática, no artigo de jornal que abre o filme. A estatística do suicídio entre jovens gays é o apocalipse que já aconteceu antes de a câmera ficcional começar a rodar. Essa escolha inaugural condiciona toda a leitura posterior. O mundo que veremos ao longo do filme é um mundo que já colapsou para esses personagens, ainda que continue funcionando mecanicamente ao redor deles.

Bauman (2001) descreve a dissolução das estruturas de longo prazo. As certezas do passado se dissolvem, criando uma sensação permanente de insegurança e desorientação. O que os personagens de Araki vivem não é uma crise pontual, mas essa condição permanente de dissolução. A epidemia de AIDS, a negligência governamental e a violência cotidiana são manifestações concretas do

que Bauman (2001) descreve em termos abstratos. Em *Totally F***ed Up* (1993), a teoria encontra os rostos específicos de Andy, Deric, Tommy, Michele e Patricia.

No segundo fragmento é apresentado uma montagem com notícias de jornal televisivo falando sobre a epidemia da AIDS (Figura 40). Em seguida Michele, Deric e Patricia criticam o governo e expressam o medo do vírus. Patricia descreve a AIDS como genocídio patrocinado pelo governo e guerra biológica (Figura 41).

Figura 40 – Fragmento 2: “AIDS KILLS”



Fonte: *Totally F***ed Up*, Araki, 1993, 00:10:46.

Figura 41 – Fragmento 2: Deric comenta sobre epidemia da AIDS com medo



Fonte: *Totally F***ed Up*, Araki, 1993, 00:11:06.

Essa sequência nomeia o apocalipse específico que cercava a juventude queer nos anos 1990. A epidemia de AIDS não é o tema central de *Totally F***ed Up* (1993), mas o pano de fundo que torna todas as outras crises mais urgentes e todas as tentativas de conexão mais frágeis. Para Bauman (2001), as crises contemporâneas não são eventos pontuais e espetaculares, mas processos lentos de dissolução que operam no plano das relações e das identidades. A AIDS era exatamente uma crise que se estendia no tempo, que atingia os corpos e as relações, que produzia medo e isolamento antes mesmo de produzir morte. Araki não representa essa crise por meio de uma narrativa de doença e sim por meio da atmosfera que ela criava, a urgência das conexões, a fragilidade dos vínculos, a sensação de que o tempo disponível era sempre menor do que o necessário.

No décimo terceiro fragmento (Figura 42), Andy deriva pela cidade em frente a um anúncio, com as cores vermelho, branco e azul da bandeira americana visíveis no fundo da cena.

Figura 42 – Fragmento 13: Andy em frente ao anúncio nas cores da bandeira



Fonte: *Totally F***ed Up*, Araki, 1993, 01:06:26.

Esse enquadramento não é acidental. A bandeira como pano de fundo da destruição de Andy é uma das acusações mais diretas do filme. O país que prega a liberdade é o mesmo que produz as estatísticas do artigo de jornal da abertura.

Essa dimensão política do espaço urbano está presente em todo o filme. A cidade de Los Angeles é apresentada como um território de postos de gasolina noturnos, lavanderias, lanchonetes e apartamentos decadentes, onde os personagens circulam sem jamais encontrar um lugar que os acolha. A cidade é o espaço onde essa fragmentação identitária dos personagens se materializa concretamente, o cenário de um apocalipse que não precisa de cataclismo porque já está em curso no cotidiano mais banal.

O décimo quinto fragmento fecha o círculo aberto pela abertura. O artigo de jornal com que o filme começou anunciava uma estatística, e Andy é, ao final, mais um dado nessa estatística. O suicídio não é apresentado como desfecho dramático de um arco de personagem, é a consequência de um sistema social que falhou sistematicamente em oferecer suporte, visibilidade e pertencimento. A estrutura circular do filme, estatística na abertura, estatística cumprida no desfecho, é a forma mais precisa que Araki encontrou para dizer que o que vimos não é ficção.

Em *The Doom Generation* (1995), o apocalipse é algo que já aconteceu e os personagens vivem sem se dar conta disso. A América que o filme retrata não é um país em crise; é um país que já colapsou e continua funcionando mecanicamente, como um sistema que perdeu seu sentido mas não sua operação. Para Aumont et al. (2009), o espaço fílmico nunca é um mero cenário passivo ou decorativo; ele é ativamente construído pelo enquadramento para expressar tensões narrativas e estados psicológicos. Nesse sentido, os postos de gasolina, lanchonetes e motéis de beira de estrada não são apenas locais de passagem, mas a materialização visual do vazio existencial dos personagens. Esses ambientes aparecem em funcionamento ao longo de toda a viagem, porém são vazios de qualquer promessa real. Ao longo das paradas nesses estabelecimentos o valor 6,66 (Figura 43) cobrado em praticamente todas as transações comerciais.

Figura 43 – Transação comercial



Fonte: *The Doom Generation*, Araki, 1995, 00:11:52.

Cada ato de consumo, comer, dormir, abastecer o carro, é marcado pelo número da besta. O consumo em *The Doom Generation* (1995) ilustra exatamente essa condição: os personagens continuam comprando, comendo e se movendo, mas cada transação carrega o peso de um pacto que ninguém escolheu fazer.

Placas como “Se prepare para o apocalipse” (Figura 44), “Reze por sua alma perdida” ou “Ladrões serão executados” aparecem ao longo do caminho.

Figura 44 – Placas apocalípticas ao longo da estrada



Fonte: *The Doom Generation*, Araki, 1995, 00:50:00.

Cada parada dos personagens representa essa ideia de violência e ausência de sentido. Em entrevista à Synth History (2023), ele sempre chamou o filme de seu “filme do *Nine Inch Nails*”, porque estava muito bravo e industrial na época. Essa raiva encontra seu equivalente visual nos postos de gasolina à noite e nos letreiros que prometem punição, não salvação.

Jordan, que o próprio Araki descreveu como a personificação da pureza e do idealismo do grupo, é castrado e assassinado por um grupo de neonazistas que captura o trio (Figura 24). Amy e Xavier conseguem fugir. A escolha de neonazistas como antagonistas finais conecta a violência do desfecho a um contexto histórico concreto, o de uma extrema-direita americana revigorada pelo vazio ideológico do pós-Guerra Fria e pela reação ao avanço dos direitos civis e da visibilidade LGBTQIA+ ao longo dos anos 1990.

O que distingue o apocalipse de *The Doom Generation* (1995) do apocalipse de *Totally F***ed Up* é a escala. No primeiro filme da trilogia, o colapso é íntimo, a morte de um único sujeito resultado de um acúmulo específico de exclusões. Em *The Doom Generation* (1995), o colapso é social e político, o apocalipse está na destruição completa de tudo que a tríade representava, fluidez, resistência e recusa da norma.

Nos dois filmes anteriores da trilogia, o apocalipse é uma condição sentida apenas de forma oblíqua. Em *Totally F***ed Up* (1993), ele é uma estatística silenciosa que abre o filme e se confirma no desfecho. Em *The Doom Generation* (1995), ele é a paisagem americana do consumo marcada sistematicamente com signos infernais. Em *Nowhere* (1997), pela primeira vez na trilogia, o apocalipse se torna visível e chega em forma de alienígena que extermina garotas (Figura 19) e desaparece com Montgomery (Figura 20).

O desfecho de *Nowhere* (1997) apresenta Montgomery reaparecendo na janela do quarto de Dark (Figura 45), nu, com uma ventosa na cabeça. Conta que foi abduzido e participou de experimentos pelos alienígenas. Dark pede que ele prometa nunca ir embora (Figura 46). Montgomery começa a responder, convulsiona e explode, revelando um inseto gigante (Figura 47).

Figura 45 – Desfecho: o retorno de Montgomery



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 01:12:31.

Figura 46 – Desfecho: o pedido de permanência



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 01:12:31.

Figura 47 – Desfecho: o colapso de Montgomery



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 01:12:31.

Araki constrói um momento de ternura genuína para destruí-lo de forma literal e grotesca. É a primeira e única vez no filme que um personagem pede, de forma direta e vulnerável, por permanência. Esse desfecho é a resposta de Araki à pergunta que atravessa os três filmes: o que acontece quando a juventude pede para não ser abandonada? A resposta é sangue e abandono. Bauman (2001) descreve que, na modernidade, os vínculos são frágeis e transitórios por natureza, e nenhum projeto para a construção de laços estáveis pode ser considerado garantido. O pedido de Dark a Montgomery é exatamente essa tentativa de construir um vínculo estável e o resultado é o mais definitivo “não” da trilogia inteira à promessa de pertencimento afetivo.

O grito pós-créditos encerra a trilogia: Dark, coberto de sangue, olha diretamente para a câmera e grita (Figura 48).

Figura 48 – Pós-créditos: Dark grita para a câmera



Fonte: Nowhere, Araki, 1997, 01:22:16.

É o único momento em toda a trilogia em que um personagem se dirige explicitamente ao espectador, e o faz com horror puro. Aumont et al. (2009) explicam que o olhar direto para a lente rompe a barreira do espaço ficcional, destruindo a ilusão de distanciamento do público e convocando-o compulsoriamente para dentro da obra. Ao utilizar esse enquadramento frontal e o olhar interpelativo, Araki impede que o espectador permaneça em uma posição de indiferença e conforto. A trilogia

que começou com um artigo de jornal silencioso sobre estatísticas de morte termina com um grito que rasga a tela. Para Dyer (1993), a representação tem o poder de tornar visível o custo humano da exclusão; em Araki, esse custo acumula ao longo de três filmes e culmina em um grito que não pede resposta porque já aprendeu, ao longo de toda a jornada, que não haverá nenhuma.

4 CONCLUSÃO

Este trabalho se propôs a analisar como a *Trilogia do Apocalipse Adolescente* (1993, 1995, 1997), de Gregg Araki, constrói a representação da juventude e das subculturas no contexto dos anos 1990, e em que medida essa representação reflete a fragmentação social e a construção de identidades do período. A Análise de Conteúdo aplicada aos três filmes, estruturada nos eixos temáticos de aspectos da juventude, das subculturas e do apocalipse metafórico, permitiu demonstrar a profunda e intrincada ligação entre a estética da obra e as crises do seu momento histórico.

Ficou evidente que, no cinema de Araki, a forma é inseparável do conteúdo. A dimensão subcultural não reside apenas na representação de figurinos *punk* ou na trilha sonora de *rock* industrial, mas no próprio dispositivo cinematográfico. A utilização de câmeras de vídeo caseiras e super-8 no interior das narrativas reflete a postura *do-it-yourself* (faça você mesmo) do diretor na vida real. Essa "bricolagem", nos termos de Hebdige (1979), permite a apropriação de recursos modestos para forjar uma linguagem independente que recusa ativamente os modelos de representação assimilacionistas do cinema mainstream. Araki prova que o modo de filmar a margem deve ser, por excelência, marginal.

Além disso, a análise revelou a centralidade do *Camp*, conforme conceituado por Sontag (2020), como principal arma política da trilogia. Ao utilizar o exagero, o absurdo e a ironia profunda, como ao transformar uma lata de sopa *Campbell* em arma letal ou ao autointitular um dos longas como um "filme heterossexual", Araki esvazia o poder da moralidade conservadora. O *Camp* desarma a hostilidade da normatividade dominante não através do drama vitimizante, mas pela via do escárnio e da frivolidade subversiva.

No eixo do apocalipse como metáfora, os três filmes operam uma progressão deliberada que mapeia a experiência de abandono. Em *Totally F***ed Up* (1993), o colapso é íntimo, silencioso e burocrático, confinado ao suicídio estatístico. Em *The Doom Generation* (1995), o apocalipse já se disseminou pela paisagem do consumo americano, impregnado nos motéis e lanchonetes através de uma violência irracional. Por fim, em *Nowhere* (1997), a escala se expande ao máximo: o

apocalipse torna-se literal, coletivo e visível aos olhos de uma Los Angeles indiferente. Essa evolução traduz visualmente a "modernidade líquida" de Bauman (2001): um cenário onde as estruturas se dissolveram a ponto de a catástrofe constante não provocar mais nenhuma reação organizada.

A trilogia, portanto, não busca entregar respostas apaziguadoras, culminando no grito frontal de *Dark*, que rompe a quarta parede e impossibilita a passividade do espectador. O conjunto da pesquisa confirma que as obras de Gregg Araki não são apenas um documento do *New Queer Cinema* ou da Geração X, mas um testamento cinematográfico sobre o custo humano de viver sem amparo institucional. É nesse intervalo que a trilogia se mantém ferozmente atual: como um manifesto visceral que recusa o esquecimento e reverbera as angústias de qualquer juventude forçada a inventar seu próprio pertencimento em um mundo cronicamente estilhaçado.

Como desdobramento futuro desta pesquisa, sugere-se investigar como essa genealogia do apocalipse e da marginalidade juvenil se reconfigura no século XXI diante da experiência queer contemporânea. Se em Gregg Araki o colapso e a recusa da normatividade transcorrem no asfalto e na cultura de massa analógica da Geração X (utilizando o VHS e o Super-8 como ferramentas *do-it-yourself* de emancipação estética), na atualidade essa angústia migrou para as telas digitais e para o isolamento em redes virtuais. Nesse sentido, torna-se altamente proveitosa uma análise comparativa entre o *New Queer Cinema* da *Trilogia do Apocalipse Adolescente* e o cinema de Jane Schoenbrun, especialmente em obras como *We're All Going to the World's Fair* (2021) e *I Saw the TV Glow* (2024). Em Schoenbrun, a violência da modernidade líquida e a fragmentação identitária não explodem em motéis ou festas, mas implodem na claustrofobia dos quartos suburbanos e na disforia conectada à nostalgia da televisão de tubo e dos monitores de computador. Assim, examinar o trânsito entre o apocalipse *punk*, cinico e externo de Araki e o colapso interno, fantasmagórico e estético do subgênero *screenlife* contemporâneo representaria um passo analítico vital para mapear as transformações do pertencimento e do trauma queer na era algorítmica.

REFERÊNCIAS

AARON, Michele (ed.). **New Queer Cinema: A Critical Reader**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2004.

ANOTHER MAGAZINE. A guide to the totally f*cked up cinema of Gregg Araki. **AnOther Magazine**, Londres, 2023. Disponível em: <https://www.anothermag.com/design-living/14975/a-guide-to-the-totally-fucked-up-cinema-of-gregg-araki-the-doom-generation>. Acesso em: 27 jun. 2026.

ARAKI, Gregg. The Doom Generation. Entrevista concedida a Amy Taubin. **Filmmaker Magazine**, Nova York, v. 4, n. 1, outono 1995. Disponível em: <https://filmmakermagazine.com/archives/issues/fall1995/doom.php>. Acesso em: 27 jun. 2026.

ARAKI, Gregg. “It’s disturbing to me how relevant they are”: Gregg Araki on new restorations and his Teen Apocalypse Trilogy. Entrevista concedida à Filmmaker Magazine. **Filmmaker Magazine**, Nova York, set. 2023. Disponível em: <https://filmmakermagazine.com/122873-gregg-araki-teen-apocalypse-trilogy/>. Acesso em: 27 jun. 2026.

ARAKI, Gregg. Gregg Araki on the Teen Apocalypse Trilogy’s sense of doom. Entrevista concedida à **Slant Magazine**. Slant Magazine, abr. 2025. Disponível em: <https://www.slantmagazine.com/film/gregg-araki-interview-the-teen-apocalypse-trilogy/>. Acesso em: 27 jun. 2026.

ARAKI, Gregg. Gregg Araki tells the story behind Nowhere’s alt-90s film soundtrack. Entrevista concedida à **Dazed Digital**. Dazed, Londres, out. 2023. Disponível em: <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/61235/1/gregg-araki-interview-2023-nowhere-film-movie-soundtrack-4k-restoration>. Acesso em: 27 jun. 2026.

ARAKI, Gregg. Interview with Gregg Araki. Entrevista concedida à Synth History. **Synth History**, maio 2023. Disponível em: <https://www.synthhistory.com/post/interview-with-gregg-araki>. Acesso em: 27 jun. 2026.

ARAKI, Gregg. The weirdos and the outsiders: Gregg Araki on The Teen Apocalypse Trilogy. Entrevista concedida ao Roger Ebert. **RogerEbert.com**, out. 2024. Disponível em: <https://www.rogerebert.com/interviews/the-weirdos-and-the-outsiders-gregg-araki-on-the-teen-apocalypse-trilogy>. Acesso em: 27 jun. 2026.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

CONGER, Jay. **Quem é a geração X?**. HSM Management, n. 11, p. 128-138, set./out. 1998.

COUPLAND, Douglas. **Generation X: Tales for an Accelerated Culture**. New York: St. Martin's Press, 1991.

CRITERION COLLECTION. **Totally F***ed Up**. Nova York: The Criterion Collection, 2024. Disponível em: <https://www.criterion.com/films/30138-totally-f-ed-up>. Acesso em: 27 jun. 2026.

DAVIS, Glyn. Camp and queer and the new queer director: case study – Gregg Araki. In: AARON, Michele (ed.). **New Queer Cinema: A Critical Reader**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2004. p. 53-67.

DYER, Richard. **The Matter of Images: Essays on Representations**. London: Routledge, 1993.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: Lamparina, 2014.

HALL, Stuart. **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. Tradução de Adelaine La Guardia Resende et al. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HEBDIGE, Dick. **Subculture: The Meaning of Style**. New York: Routledge, 1979.

LEAGUE OF FILMMAKERS. A guide to Gregg Araki and the New Queer Cinema movement. **League of Filmmakers**, 2026. Disponível em: <https://www.leagueoffilmmakers.com/meet-gregg-araki-queer-cinemas-punk-rock-prophet/>. Acesso em: 27 jun. 2026.

MASCULIN féminin. Direção: Jean-Luc Godard. Produção: Georges de Beauregard. França: Anouchka Films; Argos Films; Svensk Filmindustri, 1966. 1 filme (110 min).

NOWHERE. Direção: Gregg Araki. Los Angeles: Desperate Pictures, 1997. 1 filme (82 min).

OTT, Brian L. **The Small Screen: How Television Equips Us to Live in the Information Age**. Malden: Blackwell Publishing, 2007.

RICH, B. Ruby. **New Queer Cinema: The Director's Cut**. Durham: Duke University Press, 2013.

SHILTS, Randy. **And the Band Played On: Politics, People, and the AIDS Epidemic**. New York: St. Martin's Press, 1987.

SONATA de outono. Direção: Ingmar Bergman. Produção: Richard Brick. Suécia: Personafilm, 1978. 1 filme (99 min).

SONTAG, Susan. Notas sobre o camp. In: SONTAG, Susan. **Contra a interpretação e outros ensaios**. Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

STRONG, Catherine. **Grunge: Music and Memory**. Farnham: Ashgate, 2011.

THE DOOM Generation. Direção: Gregg Araki. Los Angeles: Desperate Pictures, 1995. 1 filme (83 min).

TOTALLY F*ed Up**. Direção: Gregg Araki. Los Angeles: Desperate Pictures, 1993. 1 filme (78 min).

APÊNDICE A

TABELA DE ANÁLISE: TOTALLY F***ED UP (ARAKI, 1993)

Nota metodológica: o filme é estruturado pelo próprio diretor em '15 fragmentos aleatórios de celuloide', precedidos por uma abertura silenciosa e finalizados por um epílogo. Esta tabela respeita essa ordem cronológica. Os minutos correspondem à versão disponível para análise e podem variar conforme a edição assistida.

Fragmento	Min.	Personagem(ns)	Elemento analisado	Referencial teórico
PRÉ-ABERTURA				
1 - Abertura silenciosa	0:00:21	–	Artigo de jornal sobre a estatística de suicídio entre jovens gays e o duplo suicídio de dois jovens de 15 anos. Não há música, apenas o texto impresso. Momento sem mediação estética; a realidade documental precede qualquer gesto cinematográfico.	Dyer (1993) – o cinema como forma de representação cultural que molda a percepção de grupos sociais; o dado jornalístico como moldura política que antecede e condiciona toda a ficção.
2 - Cartelas de abertura	0:00:53	–	Sequência de intertítulos: "Another Homo Movie by Gregg Araki", "more teen angst", "15 random celluloid fragments". Araki assina o filme como ato de autoria política antes de qualquer imagem narrativa. A autodesignação 'homo movie' é ao mesmo tempo provocação e reivindicação de território.	Rich (2013) – NQC como recusa da representação assimilacionista e afirmação de uma estética radical; Hebdige (1979) – a nomeação como gesto subcultural de autoafirmação identitária.
FRAGMENTOS 1–2 – Apresentação do grupo e estabelecimento do niilismo				
Fragmento 1- Entrevistas à câmera de Steven	0:01:19	Andy, Tommy, Michele, Patricia	Steven filma cada amigo falando com a câmera. O formato pseudodocumental colapsa ficção e realidade – a câmera de Steven dentro do filme imita a câmera de Araki fora dele.	Dyer (1993) – representação e visibilidade; Hebdige (1979) – estética DIY como postura política e subcultural; Rich (2013) – o olhar de dentro da comunidade queer como forma de resistência.

Fragmento 1 “Lifestyles of the Bored and Disenfranchised”	0:03:04	Grupo (Andy, Steven, Deric, Tommy, Michele, Patricia)	Steven filma os amigos em vídeo doméstico e declara que quer retratar 'a forma como as coisas realmente são'. Os seis protagonistas sentados ao lado de uma placa com a palavra 'END'. Primeira aparição coletiva do grupo: o enquadramento os posiciona literalmente diante do fim. O intertítulo irônico (paródia do programa televisivo “Lifestyles of the Rich and Famous”) estabelece o humor ácido como linguagem do filme.	Hall (2003) – juventude como construção social que reflete as condições históricas de cada época; Bauman (2001) – o sentimento de 'não futuro' como condição geracional; Hebdige (1979) – paródia da cultura de massa como ferramenta de subversão simbólica.
Fragmento 2 “What's In / What's Out”	0:06:48	Steven	“O que está na moda: Bigotismo. Sexismo. Jesus. Homofobia. Violência.” “O que saiu de moda: <i>Punk Rock</i> . Aborto. Sexo.” Araki se apropria do sarcasmo como linguagem política e usa da linguagem da MTV e da cultura de consumo dos anos 90 para satirizar a normalização da opressão. O humor não atenua – radicaliza a denúncia.	Hebdige (1979) – cultura de consumo como campo de batalha simbólico; subcultura <i>punk</i> como resistência à norma dominante; Rich (2013) – ironia como ferramenta política do NQC.
Fragmento 2 Relação de Steven e Deric; Tommy e o sexo	0:08:10	Steven, Deric, Tommy	Steven e Deric mostram desgaste no relacionamento. Tommy, o 'idiota residente', tenta tocar um amigo enquanto assistem pornografia juntos. Os dois relacionamentos são contrapontos: um que se desfaz por excesso de tensão, outro que nunca decola por imaturidade. Araki recusa a idealização da afetividade queer.	Hall (2003) – identidades múltiplas e fluidas em constante negociação; Bauman (2001) – relacionamentos líquidos e fragilidade dos vínculos afetivos na modernidade.
FRAGMENTOS 2–5 – Desenvolvimento das histórias individuais				
Fragmento 2 Notícia sobre AIDS e entrevista com os personagens	0:10:31	Michele, Deric, Patricia	Personagens falam sobre a epidemia da AIDS, críticas ao governo e o medo do vírus.	Hall (2003) – juventude e resistência às normas; contexto histórico da epidemia de AIDS como pressão estrutural sobre a juventude queer; Bauman (2001) – insegurança e desorientação geradas pela dissolução das estruturas de proteção social.
Fragmento 3	0:11:54	Grupo	Steven filma os jovens utilizando drogas recreativas. Momento de descontração entre os amigos.	Hebdige (1979) – hedonismo e excesso como linguagem subcultural de contestação da norma;

Grupo utiliza entorpecentes para se divertir			Sobreposição das imagens do pseudodocumentário; o diretor mescla realidade com ficção.	Bauman (2001) – busca de experiências intensas diante da ausência de perspectiva de futuro.
Fragmento 4	0:12:54	Steven, Michele	Imagens de Steven e Araki se intercalam enquanto o personagem conversa com Patricia sobre a sua relação com Deric e como prefere não lidar com os problemas entre eles. Steven fala para a câmera sobre o medo da solidão.	Bauman (2001) – modernidade líquida e fragilidade das estruturas de suporte afetivo; Hall (2003) – identidade em crise como resposta às condições sociais do personagem.
Fragmento 4	0:15:06	Patricia	Patricia fala sobre querer ter filhos.	Hall (2003) – identidade e projeto de futuro; Hebdige (1979) – subcultura como contestação da norma familiar heterossexual; afirmação de que vidas queer também desejam continuidade.
Fragmento 5 “Teenagers in Love”	0:16:54	Grupo	Debate coletivo sobre amor: 'Amor dura tanto quanto uma gozada no escuro.' 'Amor é tudo que importa.' 'Amor não existe.' O grupo joga Heartthrob, jogo de tabuleiro heterossexual. Patricia: 'Heterossexualidade é um saco, mesmo como jogo de tabuleiro.' O cotidiano banal é o campo onde as normas são questionadas.	Hall (2003) – identidade e resistência às normas estabelecidas; Bauman (2001) – vínculos líquidos e transitoriedade afetiva; Hebdige (1979) – contestação da norma heterossexual por meio do cotidiano e do humor.
FRAGMENTOS 6–9 – Escalada das relações e conflitos				
Fragmento 6 Michele e Patricia: o projeto de maternidade	0:22:35	Grupo	O casal lésbico discute como engravidar fora do modelo heteronormativo. Os meninos do grupo doam esperma masturbando-se em preservativos. A cena é tratada com leveza e humor, mas seu conteúdo é radicalmente subversivo: afirmar que vidas queer também desejam continuidade e projeto de futuro.	Hebdige (1979) – subcultura como contestação da norma familiar; Hall (2003) – identidade de gênero e construção de modelos familiares alternativos; Rich (2013) – NQC e representação de dentro da experiência queer.
Fragmento 7 Andy conhece Ian	0:26:25	Andy, Ian	Andy encontra Ian numa lavanderia. Ian é levemente mais velho, sedutor. Após um beijo súbito, Andy diz: 'Não me toque a menos que seja sério.' É a única frase do filme em que Andy demonstra vulnerabilidade sem ironia protetora.	Hall (2003) – construção identitária como processo relacional e contraditório; Bauman (2001) – o desejo de vínculo estável em um contexto de conexões líquidas e passageiras.

Fragmento 8 Andy e Ian aprofundam sua relação; Tommy se relaciona casualmente; Steven trai Deric	0:36:01	Andy, Ian, Tommy, Steven, Deric	Ian acorda algo em Andy – há uma cena de intimidade física. Paralelamente, Tommy tem uma relação casual dentro de um carro e Steven tem um caso escondido. Deric tenta saber onde o namorado está. Araki questiona os modelos de relacionamento da comunidade LGBTQIA+ e se recusa a representá-la de forma higienizada e idealizada.	Hall (2003) – identidades sexuais múltiplas e em constante tensão; Bauman (2001) – relacionamentos líquidos; Rich (2013) – NQC e recusa da representação assimilacionista e idealizada da vida queer.
FRAGMENTOS 10–12 – Colapso das relações e violência				
Fragmento 10 Deric descobre sobre o caso de Steven; Andy se aproxima mais de Ian	0:49:01	Deric, Steven, Andy, Ian	Andy se mostra vulnerável para Ian, mas desconfia dele quando o questiona sobre a ligação que atendeu. Enquanto isso, Steven grava uma confissão em vídeo de que traiu Deric, que assiste ao vídeo sem querer e sai furioso. O dispositivo da câmera de Steven, que deveria registrar o grupo, passa a registrar sua própria traição – a ferramenta de documentação vira ferramenta de destruição.	Dyer (1993) – o cinema e a representação como instrumentos que moldam percepções e relações; Bauman (2001) – colapso das estruturas de confiança e dissolução dos vínculos.
Fragmento 10 Tommy expulso de casa	0:52:23	Tommy, Deric, Patricia	Os pais de Tommy encontram material comprometedor. A cena é filmada de forma direta, sem dramatização. Tommy conta para Deric e Patricia o que aconteceu. A violência doméstica homofóbica é apresentada como acontecimento banal, não como clímax narrativo, o que amplifica seu peso político.	Hebdige (1979) – subcultura sob pressão da norma dominante; família como instituição de controle identitário; Hall (2003) – juventude e resistência às normas familiares e sociais.
Fragmento 11 Steven e Michele conversam sobre a situação de Tommy	0:55:32	Steven, Michele	As imagens documentais de Steven são intercaladas com a câmera de Araki, evidenciando a realidade da violência sofrida por pessoas queer.	Dyer (1993) – representação e visibilidade política da violência contra grupos marginalizados; Rich (2013) – NQC como documento e denúncia da experiência queer.

Fragmento 12 Ataque homofóbico contra Deric	1:00:48	Deric, Steven, grupo	Deric é espancado por um grupo de homens na rua – a câmera não mostra o ataque de forma gráfica, apenas em flashes o resultado: Deric ensanguentado ligando para Steven de fora de uma lanchonete. O grupo se reúne em frente ao letreiro de Emergência de um hospital (sem mostrar o interior – restrição orçamentária transformada em escolha estética). A violência homofóbica irrompe sem aviso e sem motivação mostrada.	Hebdige (1979) – hostilidade da cultura dominante contra subculturas; contexto da violência anti-LGBTQIA+ nos anos 1990; Bauman (2001) – ausência de estruturas de proteção para os sujeitos marginalizados.
Fragmento 12 Andy descobre as traições de Ian	1:03:31	Andy, Ian	Andy descobre que Ian tem múltiplos parceiros simultâneos. Confronto: 'Não, isso não é OK.' Andy cria um muro emocional.	Hall (2003) – crise de identidade como resposta a condições sociais hostis; Bauman (2001) – vínculos líquidos que não sustentam e se dissolvem sem aviso.
FRAGMENTOS 13–15 – Desfecho e colapso				
Fragmento 13 Andy à deriva	1:05:23	Andy	Andy fala com a câmera de forma melancólica. O personagem está na frente de um anúncio de bonecas adultas e as cores vermelho, branco e azul da bandeira dos Estados Unidos aparecem no fundo da cena. O país que prega a liberdade é o mesmo que destrói Andy e o desumaniza.	Dyer (1993) – representação e contexto político; Hall (2003) – identidade em colapso como resultado das condições históricas e sociais; a bandeira como acusação ao mito nacional da liberdade americana.
Fragmento 15 Andy liga para os amigos; desfecho	1:11:48	Andy, Steven, Deric, Tommy, Michele, Patricia	Andy tenta ligar para cada amigo. Steven não atende. Deric está no telefone com Michele. O filme usa um falso suspense: no começo da cena, Steven entra no banheiro parecendo em crise – o espectador espera que ele cometa suicídio. Em vez disso, a câmera corta para Andy, que ingere uma mistura letal de álcool e produtos químicos e desaba numa piscina. O suicídio é uma escolha política; o desfecho do personagem se conecta com a estatística da abertura.	Bauman (2001) – dissolução das estruturas de suporte coletivo; Dyer (1993) – representação do custo humano da exclusão social; contexto da epidemia de AIDS e negligência governamental; Rich (2013) – NQC e recusa da catarse convencional.
Epílogo	1:15:08	Grupo (sem Andy)	Close granulado de Andy falando à câmera de Steven: 'Quero aproveitar a vida enquanto sou jovem o suficiente para apreciá-la. É disso que se	Bauman (2001) – colapso das estruturas coletivas de luto e amparo; Dyer (1993) – visibilidade política da morte queer; Rich (2013) –

			trata, certo?' Corte para o grupo – agora cinco – assistindo ao vídeo em silêncio. A câmera percorre lentamente os rostos. Ninguém chora. Ninguém fala. Steven se levanta e desliga o vídeo. O ato de desligar encerra o filme.	NQC e recusa da catarse: sem resolução, sem lição, sem redenção.
--	--	--	---	--

TABELA DE ANÁLISE: THE DOOM GENERATION (ARAKI, 1995)

Nota metodológica: Os minutos correspondem à versão disponível para análise e podem variar conforme a edição assistida.

Cena / descrição	Min.	Personagem(ns)	Elemento analisado	Referencial teórico
The Doom Generation (1995) – Gregg Araki				
BLOCO 1 – Abertura e apresentação dos personagens (págs. 1–10)				
Cartela de abertura: “A Heterossexual Movie by Gregg Araki” seguida de cena em clube com corpos em câmera lenta ao som de industrial/death metal; Jordan no meio do <i>pit</i> de <i>slam dance</i>	00:00:06	Jordan, cartela	Ironia política como gesto inaugural: o subtítulo “heterossexual” é provocação deliberada ao binarismo de gênero. A cena de abertura (corpos indistintos, violentos e sensuais) contradiz imediatamente a cartela, estabelecendo a subversão da norma como linguagem central do filme	Rich (2013) – NQC e recusa da narrativa assimilacionista; Hebdige (1979) – estilo como subversão simbólica

Amy no clube: cabelo preto, roupa toda preta; insultos ácidos à skinhead Peanut; fuma sem parar	00:00:49	Amy Blue	Estética <i>goth/punk</i> como identidade e escudo: a aparência de Amy não é decorativa, é linguagem. Cada elemento (roupas, linguagem agressiva) constrói um território simbólico de pertencimento alternativo e rejeição da normatividade. Amy usa o estilo como armadura contra o mundo	Hebdige (1979) – subcultura, estilo e resistência; Hall (2003) – identidade como construção relacional
Jordan emerge do pit de slam: abraça Amy; os dois decidem sair do clube chamado Hell para ir a um lugar chamado Heaven; um terreno baldio de drive-in abandonado	00:01:10	Amy, Jordan	Topografia do desencanto: Hell e Heaven são os dois únicos espaços disponíveis para esses jovens – e ambos são igualmente vazios e degradados. O drive-in abandonado como Heaven é uma metáfora precisa da promessa vazia do sonho americano para a Geração X	Bauman (2001) – modernidade líquida, dissolução das promessas; Hall (2003) – juventude e condições históricas
BLOCO 2 – Encontro com Xavier e início da fuga (págs. 10–35)				
Xavier Red aparece: apresentado como estranho magnético e perigoso; o trio foge após acidente violento em uma loja de conveniência;	00:05:35	Xavier Red, Amy, Jordan	Xavier como catalisador do apocalipse: sua chegada transforma a deriva passiva do casal em movimento. O nome Red (e os sobrenomes White e Blue – a bandeira americana) sugere que os três juntos formam uma crítica ao mito nacional. A violência accidental que desencadeia a fuga não é escolhida, ela simplesmente acontece, como na vida dos personagens	Bauman (2001) – identidade não confirmada por nenhuma estrutura externa; Dyer (1993) – representação e poder

começa a jornada de <i>road movie</i>				
Quarto de motel: Amy e Jordan transam na banheira; Xavier os espia pelo vínculo da porta e se masturba; os três chegam ao clímax simultaneamente em montagem paralela	00:18:42	Amy, Jordan, Xavier	Triângulo erótico como forma da ambiguidade de gênero: a montagem paralela equipara os três corpos e os três prazeres, recusando a hierarquia heteronormativa. Xavier não é voyeur passivo – ele é participante pleno, ainda que não tocado. A cena antecipa a fluidez sexual que o filme nunca permite se concretizar plenamente entre os homens	Hall (2003) – identidades sexuais fluidas; Rich (2013) – NQC e representação queer de dentro
<i>Drive-thru</i> do <i>Carnoburger</i> : o caixa reconhece Amy como Sunshine – uma identidade que ela não reconhece como sua; o preço é sempre \$6,66; o caixa saca	00:20:15	Amy, Jordan, Xavier, Caixa	Identidade fragmentada e perseguição sem origem: Amy é chamada por um nome que não é o seu por um estranho que jura tê-la amado. O motivo \$6,66 (que se repete em todo o filme) insere o número da besta como marca do capitalismo de consumo – cada transação comercial é um pacto com o diabo. A violência não tem causa racional: ela simplesmente irrompe	Bauman (2001) – identidade líquida; Hebdige (1979) – cultura de consumo como campo de batalha simbólica

uma espingarda				
BLOCO 3 – Deriva, violência e erotismo no road movie (págs. 35–80)				
Psto de gasolina e loja de fantasias: o número \$6,66 aparece na transação; placas com “Pra for our lost souls” e “Prepare for the Apocalypse”		Amy, Jordan, Xavier	Cenário como profecia: a paisagem americana do consumo (posto e fantasia) é sistematicamente marcada com signos apocalípticos. Araki transforma o <i>road movie</i> , gênero associado à liberdade americana, em um percurso de condenação. Cada parada reforça que não há destino, apenas deriva	Bauman (2001) – modernidade líquida; Dyer (1992) – representação do espaço como construção cultural
Cena do quarto de motel: Amy propõe jogo de estrangulamento com Xavier; os dois se olham fixamente enquanto ela aperta seu pescoço; o jogo é simultaneamente violento e erótico	00:46:12	Amy, Xavier	O prazer e a morte se tornam indistinguíveis para os personagens. Essa cena condensa a lógica do filme inteiro: a excitação não vem da vida, mas do limite entre vida e morte. É o hedonismo do “não futuro”: se não há amanhã, o presente tem que ser total	Bauman (2001) – transitoriedade e fragilidade das estruturas; Hebdige (1979) – subcultura como excesso

Xavier pergunta a Amy como é Jordan na cama; a conversa deriva para curiosidade explícita de Xavier sobre o corpo de Jordan; o desejo entre os dois homens nunca se concretiza	00:48:00	Amy, Xavier	O desejo <i>queer</i> interditado: Xavier deseja Jordan, Jordan deseja Xavier, mas o filme se recusa a deixar esse desejo se realizar. A interdição não é moral, é estrutural: “este é um filme heterossexual”. Araki usa a frustração desse desejo como crítica ao próprio título: a heterossexualidade é uma performance que o filme simultaneamente encena e sabota	Hall (2003) – identidade de gênero como performance; Rich (2013) – NQC e subversão da norma heterossexual
BLOCO 4 – Desfecho: violência, castração e destruição (págs. 80–110)				
Cena final: o trio é capturado por um grupo de neonazistas; Jordan é castrado e morto; Amy e Xavier fogem. Fim abrupto, sem catarse	01:13:00	Jordan, Amy, Xavier, neonazistas	Jordan como cordeiro do sacrifício: segundo o próprio Araki, Jordan representa a inocência e o idealismo – e é exatamente por isso que é destruído. Sua morte não é dramática no sentido clássico: é brutal, política e sem sentido redentor. O desfecho sem catarse recusa ao espectador o conforto narrativo – não há lição, não há resolução, não há futuro	Dyer (1993) – representação e visibilidade política; Bauman (2001) – colapso das estruturas de proteção; Rich (2013) – NQC como recusa da tragédia assimilacionista

TABELA DE ANÁLISE: NOWHERE (ARAKI, 1997)

*Nota metodológica: Os minutos correspondem à versão disponível para análise e podem variar conforme a edição assistida. O filme não possui estrutura em fragmentos numerados como *Totally F***ed Up* – a narrativa é organizada cronologicamente ao longo de um único dia, da manhã ao desfecho noturno.*

Cena / descrição	Min. aprox.	Personagem(ns)	Elemento analisado	Referencial teórico
BLOCO 1 – Abertura e apresentação dos personagens (manhã)				
Abertura: tela azul, voz em <i>off</i> monótona de Dark: “LA (Los Angeles) é como um não lugar. Todo mundo que vive aqui está perdido” Fade lento para Dark no chuveiro, ensaboando o corpo.	00:00:44	Dark (voz <i>off</i>)	A abertura define o tom do filme: Los Angeles como espaço de nulidade e perda, não de glamour. A voz monótona de Dark estabelece a apatia existencial da Geração X antes de qualquer imagem aparecer. O 'nowhere' do título é a condição psicológica da juventude retratada, não apenas um lugar.	Bauman (2001) - modernidade líquida, identidade como tarefa sem garantias; Hall (2003) - construção identitária em contexto histórico específico.
Dark fantasia com Montgomery e Mel. Alternância entre os cenários. Cena lenta, surreal, quase que subaquática.	00:02:36	Dark, Mel, Montgomery (fantasia)	A fantasia com Montgomery e Mel estabelece de imediato o triângulo erótico central do filme e a fluidez de desejo de Dark.	Hall (2003) - identidades sexuais fluidas; Hebdige (1979) - quarto como território subcultural de autoexpressão.
Corredor da casa: a mãe de Dark bate na porta do banheiro, vestida com um robe	00:04:37	Dark, mãe de Dark	A família como instituição grotesca: a mãe de Dark é retratada com exagero cômico deliberado, inspirada em figuras de ícones de TV dos anos 70. Araki usa o humor ácido e o <i>Camp</i> para desestabilizar a figura de autoridade doméstica sem necessidade de confronto dramático explícito.	Sontag (2020) - <i>Camp</i> como amor pelo não natural e pelo exagero; Aaron (2004) - cinema de Araki como confronto com a moralidade conservadora.

fluorescente azul e máscara facial verde. Humor absurdo e imediato.				
Dark, Mel e Lucifer discutem num carro enquanto Dark grava com sua câmera super-8. O trio conhece Montgomery.	00:08:37	Dark, Mel, Lucifer, Montgomery	Processo documental do protagonista criando uma alternância entre a realidade dentro do filme e o que é passado para o público por meio da câmera de Araki, semelhante ao que vemos em <i>Totally F***ed up</i> (1993).	Hebdige (1979) - Processo de bricolagem e estética Faça Você Mesmo como linguagem subcultural.
Café The Hole: Dark, Mel, Lucife, Montgomery e outros jovens se reúnem para café. Apresentação rápida de cada personagem secundário - Cowboy, Alyssa, Dingbat e Egg aparece pela primeira vez.	00:10:03	Grupo	O café como espaço subcultural de encontro: à semelhança do uso de espaços públicos cotidianos nos filmes anteriores da trilogia, The Hole é o ponto de convergência onde todas as histórias paralelas se iniciam. O elenco extenso, maior que os filmes anteriores, reflete a escala do colapso que virá.	Hebdige (1979) – espaços alternativos como territórios subculturais; Bauman (2001) – relações líquidas e vínculos frágeis.
Festa de Jujyfruit começando a	00:13:25	Cowboy, grupo	A festa como promessa vazia e centro gravitacional da narrativa: Jujyfruit's party funciona como o <i>Heaven</i> de <i>The Doom Generation</i> (1995); um destino	Sontag (2020) – <i>Camp</i> e ironia como linguagem; Hebdige (1979) – subcultura <i>punk</i> e excesso como resistência.

ser anunciada: o nome do evento circula entre todos os personagens como o destino da noite. Cowboy distribui <i>flyers</i> para a banda Girl+Animal=Sex.			que todos perseguem e que, quando chegam, entrega apenas mais caos. A banda de Cowboy (Girl+Animal=Sex) é o tipo de detalhe <i>Camp</i> que situa o universo subcultural do filme.	
BLOCO 2 – Desenvolvimento das histórias paralelas (tarde)				
Dark filme com sua câmera super-8 um alienígena disfarçado que mata três garotas no ponto de ônibus. Ninguém ao redor reage com surpresa.	00:22:25	Dark, alienígena	O alienígena como elemento surrealista estrutural: sua presença no cotidiano banal de Los Angeles, num ponto de ônibus, é aceita pelos personagens como mais um dado da realidade. A indiferença coletiva diante da morte e do absurdo é a tradução visual da apatia da Geração X.	Bauman (2001) – dissolução das estruturas de sentido; Hall (2003) – juventude como resposta às condições históricas do niilismo.
Egg é estuprada pelo ator que a convidou para sua casa. A cena não possui um prenúncio climático que	00:31:48	Egg, ator de Baywatch	A violência contra Egg como dado estrutural, não exceção: a apresentação sem catarse da violência sexual replica a estratégia estética já usada no ataque homofóbico de <i>Totally F***ed Up</i> (1993). Araki recusa o espetáculo da violência e insiste em seu peso cotidiano, conectando a experiência de Egg ao padrão de vulnerabilidade que atravessa os três filmes.	Hebdige (1979) – hostilidade estrutural da cultura dominante; Dyer (1993) – representação do custo humano da exclusão.

cria um suspense para o que ocorre, a violência acontece e a narrativa segue.				
BLOCO 3 – Convergência na festa e desfecho (noite)				
Jogo coletivo sob efeito de drogas: os personagens brincam enquanto alucinam.	00:39:16	Grupo, Dark, alienígena	O jogo infantil sob entorpecentes como síntese da regressão adolescente: Araki usa o jogo como o espaço onde o colapso adulto se manifesta com mais clareza. Os personagens não querem crescer num mundo que não oferece nenhuma razão para isso.	Bauman (2001) – identidade sem projeto de futuro; Coupland (1991) – Geração X e ausência de narrativa de crescimento.
Montgomery é abduzido pelo alienígena enquanto joga o grupo. Desaparece sem explicação. Dark é o único que percebe. Dark encontra o alienígena no vestiário durante o jogo.	00:45:25	Montgomery, Dark, alienígena	A abdução como metáfora da invisibilidade queer: Montgomery desaparece e ninguém além de Dark repara. O alienígena que o leva é o mesmo que circula pelo cotidiano da cidade sem ser visto. O que o roteiro estabelece como sobrenatural é, em termos analíticos, a representação visual do apagamento e da vulnerabilidade da juventude queer. O alien no vestiário reforça que o sobrenatural e o cotidiano são indistinguíveis.	Dyer (1993) – representação e visibilidade de grupos marginalizados; Rich (2013) – NQC como afirmação da existência queer.
Após Bart recusa parar com heroína mesmo diante	00:51:39	Bart, Cowboy, Moses Helper (TV), Egg	O televangelista como representação da norma religiosa que instrumentaliza a vulnerabilidade: Moses Helper explora jovens em crise vendendo-lhes a morte como salvação. Araki	Shilts (1987) – negligência institucional e estigmatização social durante a crise da AIDS; Bauman (2001) – ausência de estruturas de proteção.

do ultimato de Cowboy o jovem assiste ao televangelista Moses Helper na TV, que prega que o único caminho para o céu é o suicídio imediato. Egg também assiste ao programa após ser violentada			conecta o fanatismo religioso ao conservadorismo que durante os anos 1990 contribuiu ativamente para o abandono da juventude queer e da comunidade atingida pela AIDS.	
Na festa de Jujufruit: Ducky tenta se suicidar pulando na piscina após saber do falecimento da irmã Egg. Elvis mata Handjob com uma lata de sopa <i>Campbell</i> após acusá-lo de vender drogas ruins.	01:05:35	Ducky, Dingbat, Elvis, Handjob	A festa como apocalipse concreto: o que era promessa de conexão e pertencimento se converte em palco de mortes e colapsos. A lata de sopa <i>Campbell</i> como arma de assassinato é o tipo de detalhe absurdo e pop que define a estética <i>Camp</i> de Araki: a violência é real mas os instrumentos são ridículos, recusando qualquer grandiosidade.	Sontag (2020) – <i>Camp</i> como amor pelo não natural; Bauman (2001) – colapso das estruturas de suporte coletivo.
Dark monologa para a câmera: “Eu sinto como	01:09:35	Dark	O monólogo de Dark como síntese do apocalipse geracional: é o único momento do filme em que um personagem nomeia explicitamente o que todos os	Bauman (2001) – modernidade líquida e sentimento de fim; Coupland (1991) – niilismo e

se estivesse megalhando cada vez mais fundo em areia movediça assistindo todo mundo ao meu redor morrendo de forma lenta e agonizante. é como se todos nós soubéssemos, no fundo de nossas almas, que nossa geração vai testemunhar o fim de tudo.”			outros apenas vivem. A frase “nossa geração vai testemunhar o fim de tudo” é a declaração política central da trilogia inteira - não de um personagem, mas de uma geração.	ausência de futuro da Geração X; Hall (2003) – juventude como construção histórica.
Desfecho: Montgomery reaparece na janela do quarto de Dark, nu, com uma ventosa na cabeça. Conta que foi abduzido e experimentado pelos aliens. Dark pede que ele prometa nunca ir embora. Montgomery	01:12:31	Dark, Montgomery, inseto alien	O desfecho como negação definitiva de qualquer catarse: Araki constrói deliberadamente um momento de ternura e esperança para destruí-lo de forma literal e grotesca. Montgomery explode. O amor de Dark é respondido com sangue e um inseto que vai embora. É o mais radical 'não' da trilogia à promessa de pertencimento afetivo.	Bauman (2001) – vínculos que não sustentam; Rich (2013) – NQC e recusa da catarse; Dyer (1993) – representação do custo humano da exclusão.

começa a tossir, convulsiona e explode, revelando um inseto gigante que declara "Vou embora daqui" e desaparece.				
Pós-créditos: Dark sentado na cama, coberto de sangue, grita para a câmera. Corte brusco.	01:22:16	Dark	O grito pós-créditos como ruptura total da quarta parede: Dark olha diretamente para a câmera e grita. É o único momento em que o filme se dirige explicitamente ao espectador e o faz com horror e impotência. A trilogia que começou com um artigo de jornal sobre estatísticas termina com um grito sem destinatário.	Dyer (1993) – representação e visibilidade política; Bauman (2001) – colapso das estruturas de suporte.