Memória e espaço:

considerações sobre o filme "Backrooms - um não-lugar"

Breno da Silva Carvalho | Doutor em Antropologia. Professor do Centro de Cultura, Linguagens e Tecnologias Aplicadas (Cecult), da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB); docente dos Programas de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (PPgEM/UFRN) e em Comunicação (PPGCOM-UFRB). E-mail: *brenosc@uol.com.br*

mei studies

Apresentação: questões introdutórias e metodológicas

- No filme “Backrooms - um não lugar”, dirigido por Kane Parsons (2026), a partir de roteiro partilhado com Will Soodik, baseado em “creepypasta” – lenda popularizada pela internet (Cordeiro, 2026), o público é convidado a acompanhar a visita de Clark (arquiteto e vendedor de móveis) ao portal existente no subsolo de sua loja de móveis.

- Nesse ambiente inóspito e vazio, entre grandes salas, vãos e extensos corredores, todos eles amarelados, há, apparently, itens descartados e amontoados. O ingresso no local ganha tensão e novos contornos com a presença de Mary Kline, sua terapeuta (psicóloga): seu encontro com Clark no local é acompanhado da intensificação no surgimento de criaturas monstruosas – réplicas dos personagens com deformações físicas.



Apresentação: questões introdutórias e metodológicas

- O terror instaura-se, conjugado a uma ação simbólica: Clark traz à tona desconfortos do seu passado, ligado ao término do seu casamento; bem como Mary recorda-se de vivências infantis em família.

- Se “Backrooms - um não lugar” inicia com a retratação de registros subjetivos de seus dois principais personagens, o tensionamento da relação entre ambos, no espaço que dá nome ao filme, expõe as fissuras de suas trajetórias, fazendo do encontro o estopim para a presença de fantasmas pessoais, responsáveis por sequências de perseguição.

- Inicialmente, Clark é atacado e morto pelo seu alter ego: um grande boneco com sua aparência, fantasiado de pirata – o mesmo personagem que ele usava para realizar a divulgação de sua loja de móveis em vídeos realizados domesticamente. É esse ser monstruoso que acossa e ataca Mary, que sobrevive, sendo atendida por uma junta médica que acompanha toda a situação.

Apresentação: questões introdutórias e metodológicas

- Este texto aciona, metodologicamente, as contribuições de Penafria (2009) sobre análise fílmica em sua perspectiva poética, como descreve Wilson Gomes (2004), tomando-a como base para as percepções que a obra audiovisual manifesta. Parte-se do estabelecimento do filme como um criador de efeitos, sendo necessário passar por duas etapas sequenciais, a seguir definidas e descritas com base no filme em questão:

- Primeira etapa: enumeração dos efeitos da experiência fílmica por meio da identificação de sentidos e/ou sentimentos que a obra é capaz de produzir ao ser assistida. No filme, pode-se identificar reações como angústia, medo e temor diante do cenário de incerteza, fantasmagoria e perseguição vivenciado pelos personagens;

- Segunda etapa: compreensão de como os meios técnicos – recursos visuais, sonoros, trilha musical entre outros – são mobilizados pela equipe técnica da obra, a fim de causar e/ou produzir essas sensações. No filme, pode-se destacar o próprio ambiente como o lócus central de trânsito para o passado e de ativação de memórias pessoais. Adensa-se o efeito no espectador por meio da retratação desses espaços com profundidade de campo, posicionando os personagens em ambientes incomuns, desconfortantes e/ou arriscados, como salas vazias, com sofás amontoados ou com despenhadeiros.

Apresentação: questões introdutórias e metodológicas

- Construídas tais etapas, pode-se iniciar a "classificação do filme", o que depende do tipo de efeito predominante, considerando-se a existência de três categorias:

- ***Categoria estética***: os efeitos da composição do filme são da ordem da sensação – comum em filmes experimentais;

- ***Categoria comunicacional***: os efeitos da obra estão atrelados aos sentidos – por exemplo, quando há necessidade de transmissão de uma mensagem ou defesa de um ponto de vista;

- ***Categoria poética***: dados o intenso apelo dramático da obra, os efeitos do filme acionam sentimentos e emoções.

A seguir, inicia-se o debate teórico com base na indissociabilidade entre materialidade e humanidade (Duarte, 2002; Vianna & Ribeiro, 2009; Miller, 2013; Barbosa, 2020) e na reflexão sobre a memória na perspectiva de Bosi (1994), dado o seu papel de "conservação do passado".

Backroom, materialidade e humanidade

- Daniel Miller (2002, 2007, 2013) funda o campo antropológico acerca dos estudos da cultura material, tendo como ponto de partida a indissociabilidade intrínseca entre materialidade e humanidade. Em âmbito teórico português, e em consonância com o autor, Duarte (2002) recorre ao mesmo para refutar a noção do consumo como prática de erosão cultural, o que é um reflexo direto de estudos com: (a) ênfase na produção; (b) foco no trabalho; (c) tratamento dos bens apenas como mercadorias.

- No fim dos anos 90 e no início do século XXI, com a consolidação do campo disciplinar e a legitimação de uma nova acepção sobre o consumo, os bens são legitimados como elementos da cultura material da sociedade pós-moderna, habilitados a “objetivar relações sociais e/ou a servirem de mediadores a valores e sentimentos” (Duarte, 2010, p. 385).

- Assim, ele passa a ser percebido, teoricamente, como parte integrante de um amplo processo de recontextualização das coisas, decorrente de um trabalho de construção cultural que modifica objetos alienáveis para a condição de inalienáveis.

Backroom, materialidade e humanidade

- Na esteira dessas reflexões, pesquisadores da cultura material (Douglas, 2007; Douglas & Isherwood, 2006; Barbosa, 2020) dedicam-se a observar o permanente jogo travado entre os atores sociais com suas dinâmicas pessoais de consumo, dada a relação entre materialidade e humanidade:

> "A continuidade do projeto teórico de Daniel Miller não se resume a enfatizar a importância da materialidade ou tratar objetos como linguagem. A tarefa adiante é desvendar como e por que as coisas importam (matter) in contextos específicos. O termo 'matter' carrega uma conotação emocional que reflete as particularidades daquele para quem o objeto é vital (Barbosa, 2020, p. 1076)."

- "Backrooms - um não lugar", em uma de suas primeiras cenas, já descortina "como e por que as coisas importam" para seus personagens. Pode-se assistir a demolição da casa de Mary, ambiente onde ela viveu com uma mãe fragilizada pelo comprometimento mental; como recordação, ela preserva o molde de sua mão registrada no cimento da calçada no local. Por sua vez, Clark valoriza sua loja de móveis como um espaço que propicia sua sobrevivência: neste ambiente, ele dorme, trabalha, grava materiais publicitários para divulgação dos itens à venda e perde-se ao adentrar no backroom em seu subsolo.

Backroom, materialidade e humanidade

- A materialidade desses espaços – casa e loja (também entendida como casa) – atravessa os personagens e são fios condutores para o mergulho e a passagem ao backroom; com isso, eles poderão revisitar seus passados, suas memórias. Estas passam a constituir um "espaço social" (Massey, 2008) legítimo, pois é fruto da história de cada um, como também derivado da "supermodernidade" (Augé, 1994); afinal, os backrooms originam-se com o auxílio da experiência digital, advinda da internet, por meio da "creepypasta" (Cordeiro, 2026).

- Portanto, o backroom opera como ponte para essas ativações da memória; ele é um ambiente fluido, dinâmico, proveniente da interação de humanos, não humanos e da materialidade. Altera-se a perspectiva do backroom como um espaço fechado para um outro lócus em que se pode identificar um "conjunto de ideias – [com] heterogeneidade, relacionalidade, coetaneidade" (Massey 2008, p. 34).

- Tais características apresentam-se na medida em que Kane Parsons (2026) expõe e revisita a memória particular de seus personagens, atribuindo à mesma o controverso papel (já explicitado) de "espaço social" para o descortinamento de intimidades e de emoções acerca de enlaces familiares com contornos fantasmagóricos, os quais contaminam a linguagem imagética e cinematográfica (Machado, 2001, 2007; Bazin, 2018) empregada na obra – questão a ser aprofundada a seguir.

Memória e imagem: sobre as composições estética, comunicacional e poética

- A constituição do filme de Kane Parsons (2026) incita considerações sobre a concepção de memória, segundo Bosi (1994): esta pode ser identificada (e localizada) em um “estatuto espiritual diverso da percepção”, sendo atribuído-lhe o papel de “conservação do passado”, materializado em “imagens-lembrança” (Bosi, 1994). Desse modo, tem-se a oportunidade de debater a articulação entre ação e representação por meio da percepção relativa a experiências já vivenciadas: “o que percebo em mim quando [...] evoco as [imagens] do passado?” (Bosi, 1994, p. 44).

- Em “Backrooms - um não lugar”, essa questão é respondida com a reconstituição de diversos flashbacks ao longo do filme: são trechos que auxiliam o espectador no entendimento do passado de Mary quando criança e de Clark em seu doloroso processo de sobrevivência após o divórcio.

- Ao adentrarem o backroom, os personagens acionam suas “imagens-lembrança” de forma tensa, conferindo às suas dores dimensões monstruosas: Clark é “responsável” por abrir a passagem; Mary, terapeuta, consciente de seus traumas pessoais, ingressa no ambiente disposta a atender e buscar sanar seu paciente, sendo surpreendida, posteriormente, pelo contato (e confronto) com a personificação do “Pirata-Clark”. Resta-lhe defender-se do ataque com a pedra de cimento que guarda de recordação de sua infância: estilhaçar o passado pode dissolver a “imagem-lembrança", soterrando-a com areia. **A memória desfaz-se em esquecimento. E Mary e Clark sofrem**.

Mary e Clark: a retratação do sofrimento

- Para Kleinman e Kleinman (1999), o sofrimento é um dos motivos existenciais da experiência humana, além de limitante, é um dos assuntos principais dos tempos midiáticos atuais. Eles indicam o sofrimento como uma experiência social em, pelo menos, duas maneiras relevantes: (a) como modos coletivos de experiências, os quais funcionam como padrões visíveis de "como passar por problemas", sendo ensinados e aprendidos – seja abertamente ou indiretamente; (b) como interações sociais, o que já faz ingressar a reflexão em uma experiência da doença.

- Segundo os pensadores, a transformação de épocas se dá tanto sobre mudanças na experiência social, como em mudanças nas estruturas sociais e nas representações culturais. Fora de sua triangulação, a subjetividade também transmuta. Hoje, se vê mais claramente os perigos da virada histórica que se empreende – e o principal erro da humanidade foi considerar as conditions existenciais como uma restrição final aos perigos morais de mudança civilizacional.

- Nesse sentido, "Backrooms - um não lugar" tensiona as subjetividades de seus personagens como forma de retratar as suas dores psicológicas, fazendo com que os espectadores sejam atravessados pelas experiências de Clark e Mary.

A articulação das composições

- Pode-se defender e apontar como a obra sobrepõe e articula as composições estética, comunicacional e poética (Penafria, 2009; Gomes, 2004). Se a construção estética privilegia a ordem da sensação pura, vale lembrar como o filme parte da premissa da "creepypasta" (Cordeiro, 2026) para elaborar e aprofundar uma linguagem – seja ela imagética, proveniente do digital ou espacial (proxêmica), como um backroom – como fruto de uma produção tecnológica (Machado, 2001).

- Atualiza-se a perspectiva de Machado (2001, 2007) sobre a experiência estética derivada de meios técnicos, empregados para criação e/ou expressão. Se a técnica é parte da cultura, a "imagem-memória" pode manifestar-se a partir de gatilhos experimentais ou de "mutações sensoriais causadas por novas ferramentas" (Machado, 2001).

- Complementarmente, a composição comunicacional enfatiza a mensagem com forte argumento. Se Machado (2001) já apontava a dissolução de fronteiras clássicas entre arte, ciência e tecnologia, o backroom materializa-se como configuração espacial, proveniente de matriz tecnológica/digital, operando como palco para a demonstração de exercício artístico.

A articulação das composições

- Por fim, a composição poética dedica-se aos sentimentos e emoções de teor dramático. Se, para Machado (2001), o verdadeiro criador subverte a função do aparelho e opera na contramão da produtividade programada, Parsons (2026) apresenta-se como este nome: produzido com orçamento de 10 milhões de dólares, seu filme ultrapassou 400 milhões de dólares em bilheteria (Gimenes, 2026).

- A junção das composições lança luz ainda sobre o processo criativo de Parsons (2026). Para Ostrower (2014), a memória é parte integrante dessa concepção:

> "Acompanhamos a interpenetração da memória no processo imaginativo do homem e, simultaneamente, em linguagens simbólicas. A consciência se amplia para as mais complexas formas de inteligência associativa, empreendendo seus voos através de espaços em crescente desdobramento, pelos múltiplos e concomitantes passados-presentes-futuros que se mobilizam em cada uma de nossas vivências (Ostrower, 2014, p. 19)."

A articulação das composições

- Segundo ela, as diversas linguagens da arte expressam “valores e vivências traduzidas em formas espaciais” (Ostrower, 1995, p. 54) – o que lhe permite a construção do termo “imagens de espaço”. A percepção do espaço também ganha relevância para Bazin (1991), que define a imagem como “tudo aquilo que a representação na tela pode acrescentar à coisa representada” (Bazin, 1991, p. 67).

- Em “Backrooms - um não lugar” há imagens de espaço “acerca de um espaço”, a fim de que outras naturezas de imagens sejam evocadas – as “imagens lembrança”. Afinal, como alerta (Bazin, 1991, p. 68): o “sentido não está na imagem, ele é a sombra projetada pela montagem, no plano de consciência do espectador”.

- A linguagem cinematográfica manejada por Parsons (2026) corrobora a premissa, fazendo com que o binômio “espaço e imagem” opere como gatilho para uma elaboração criativa (e artística) que tensiona a prática do “fazer cinema” como um claro desdobramento de “poética tecnológica” (Arlindo, 2001), perpassada, contemporaneamente, pelo digital, o qual sustenta o backroom, embora reconheça o papel do analógico do passado.

A articulação das composições

- O passado amontoa-se material e fisicamente, como nos próprios sujeitos: é compreensível a composição de feições deformadas de seus personagens, emulando monstros. O recurso visual remete a um efeito “glitch” praticado em rostos. De acordo com Giselle Beiguelman (2021), o “glitch” pode ser compreendido como parte das “estéticas da memória”, tendo sua origem registrada como uma reação à pasteurização da música eletrônica dos anos 1990, aversa às “falhas” e “irregularidades” sonoras intrínsecas à musicalidade analógica.

- O diálogo do “glitch” com a memória é oportuno para que se pense sobre o potencial de sua perda: afinal, o que se acumula como lembrança e o que é dissolvido como esquecimento? As distorções em ambientes, imagens e corpos são benéficas e materializam uma tradução visual poética (e tecnológica) que se apresenta a partir das “ruínas ruidosas das memórias desobedientes do século digital” (Beiguelman, 2021, p. 162).

- “Backrooms - um não lugar” firma-se como uma experiência ousada e bem sucedida pelo potencial criativo que engendra. Garro e Mattingly (2000) lançam uma questão central sobre esse ponto: como as narrativas são construídas? Elas exploram histórias como um exercício de reflexão sobre o passado, atribuindo sentido a situações em curso e ensejando previsões sobre o futuro.

A articulação das composições

- Se a função da narrativa está em gerenciar as várias visões de mundo que podem ser articuladas, Parsons (2026) parece estar consciente de que o estudo da narrativa torna-se um lugar para explorar a vida cultural como um drama pessoal e social. As histórias, portanto, são montadas a fim de gerar deslumbramento.

- A mobilização da tríade estética, comunicacional e poética renova a linguagem cinematográfica, dada sua capacidade de (manejar e) tensionar a própria natureza constitutiva das imagens, as quais ganham outras nuances, dimensões e sentidos de morada; inclusive, para humanos ou não humanos, interessados em ser lembrados ou passíveis de esquecimento.

Referências

Augé, M. (1994). *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Ed. Papirus.
Barbosa, L. (2020). Daniel Miller e os estudos de consumo no Brasil. *Sociologia & Antropologia*, *10*(3), 1071-1085.
Bazin, A. (2018). *O que é o cinema?* Ed. Ubu.
Beiguelman, G. (2021). *Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera*. Ed. Ubu.
Bosi, E. (1994). *Memória e sociedade:lembranças dos velhos*. Ed. Companhia das Letras.
Cordeiro, M. A. (2026, 22 maio). O que são Backrooms, a creepypasta que virou o terror mais aguardado do ano? *Rolling Stone*. https://rollingstone.com.br/cinema/o-que-sao-backrooms-a-creepypasta-que-virou-o-terror-mais-aguardado-do-ano/
Duarte, A. (2002). Daniel Miller e a antropologia do consumo. *Etnográfica*, *6*(2), 1-11.
Duarte, A. (2010). A antropologia e o estudo do consumo: revisão crítica da sua relação e possibilidades. *Etnográfica*, *14*(2), 363-393.
Garro, L.; Mattingly, C. (2000). Narrative as construct and construction. In: L. Garro; C. Mattingly (orgs.). *Narrative and the cultural construction of illness and healing*. (pp. 1-49) Ed. University of California Press.
Gomes, W. (2004). La poética del cine y la cuestión del metodo en el análisis fílmico. *Revista Significação*, *21*(1), 85-106.
Douglas, M. (2007). O mundo dos bens, vinte anos depois. *Horizontes Antropológicos*, *13*(28), 17-32.
Douglas, M; Isherwood, B. (2006). *O mundo dos bens: para uma antropologia do consumo*. Ed. Editora UFRJ.
Gimenes, N. (2026, 27 set). “Backrooms” supera US$ 400 milhões e vira fenômeno nas bilheterias. *Times Brasil*. https://timesbrasil.com.br/entretenimento/cinema-e-tv/backrooms-supera-us-400-milhoes-e-vira-fenomeno-nas-bilheterias/

Continua

Referências

Kleinman, A.; Kleinman, J. (1999). The appeal of experience; the dismay of images: cultural appropriations of suffering in our times. In: A. Kleinman. *Social suffering*. (pp. 1-23). Ed. UC Press.

Miller, D. (2002). *Teoria das compras*. Ed. Nobel.

Miller, D. (2007). Consumo com cultura material. *Horizontes Antropológicos*, *13*(28), 33-64.

Miller, D. (2013). *Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material*. Ed. Zahar.

Machado, A. (2001). *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. Ed. Edusp.

Machado, A. (2007). *Arte e mídia*. Ed. Zahar.

Massey, D. (2008). *Pelo espaço: uma nova política da espacialidade*. Ed. Bertrand Brasil.

Ostrower, F. (1995). *Acasos e criação artística*. Ed. Campus.

Ostrower, F. (2014). *Criatividade e processos de criação*. Ed. Vozes.

Penafria, M. (2009). *Análise de filmes: conceitos e metodologia(s)*. [Trabalho apresentado em congresso]. VI Congresso SOPCOM, Lisboa, Portugal.

Parsons, K. (Diretor). (2026). *Backrooms - um não lugar*. [Filme]. YouTube.

Sontag. S. (2020). *Contra a interpretação*. Ed. Companhia das Letras.

Vianna, C. M.; Ribeiro, M. dos S. (2009). Sobre pessoas e coisas: entrevista com Daniel Miller. *Revista de Antropologia*, *52*(1), 415-439.


mei
studies