

PABLO MIYAZAWA

52 MITOS POP

**MENTIRAS E VERDADES NOS BOATOS
DO MUNDO DO ENTRETENIMENTO**

**PA
RA
L
E**

Copyright © 2016 by Pablo Miyazawa

A Editora Paralela é uma divisão da Editora Schwarcz S.A.

Grafia atualizada segundo o Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa de 1990, que entrou em vigor no Brasil em 2009.

CAPA Rafael Muller Miqueleto/ Estúdio MOL

PROJETO GRÁFICO Galileo Giglio/ Estúdio MOL

ILUSTRAÇÕES Adriano Borges, Fernando Andreani Jurado, Itamar Dutra, Mariana Silva, Sofia Colautti, Thiago Biazoto Campos/ Estúdio MOL

PREPARAÇÃO Lígia Azevedo

REVISÃO Renata Lopes Del Nero e Adriana Bairrada

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Miyazawa, Pablo

52 mitos pop : Mentiras e verdades nos boatos do mundo do entretenimento / Pablo Miyazawa. — 1ª ed. — São Paulo : Paralela, 2016.

ISBN 978-85-8439-030-4

1. Artistas 2. Curiosidades 3. Entretenimentos 4. Humor
I. Título.

16-03056

CDD-790

Índice para catálogo sistemático:

1. Entretenimentos : Miscelânea 790

[2016]

Todos os direitos desta edição reservados à

EDITORA SCHWARCZ S.A.

Rua Bandeira Paulista, 702, cj. 32

04532-002 – São Paulo – SP

Telefone: (11) 3707-3500

Fax: (11) 3707-3501

www.editoraparela.com.br

atendimentoaoleitor@editoraparela.com.br

SUMÁRIO

Introdução: Desbravando o mito da Caverna (do Dragão) 9

1. Assoprar o cartucho de video game fazia o jogo funcionar? 13
2. Existe um episódio “maldito” de *Bob Esponja*? 18
3. O Coringa enlouqueceu Heath Ledger? 22
4. J.K. Rowling não escreveu os livros *Harry Potter*? 26
5. *De volta para o futuro* de fato previu o futuro? 29
6. Lewis Carroll escreveu *Alice no País das Maravilhas* sob a influência de drogas? 35
7. Todo mundo morreu no final de *Família Dinossauros*? 39
8. A Nintendo ajudou a Sony a criar o PlayStation? 43
9. Kevin Arnold era amigo de infância de Marilyn Manson? 47
10. Quino criou a Mafalda para uma campanha publicitária? 49
11. *Donkey Kong* plagiou *King Kong*? 53
12. Han Solo atirou primeiro? 58
13. Osamu Tezuka se inspirou em Walt Disney para criar o mangá moderno? 62
14. *Polybius*, o game maldito, existiu? 66
15. O Pink Floyd compôs *The Dark Side of the Moon* para acompanhar *O mágico de Oz*? 73

16. A Uni de *Caverna do Dragão* era uma enviada do demônio? **76**
17. Milhões de cartuchos do game *E.T.* foram enterrados no deserto? **81**
18. O Indiana Jones poderia ter sido o Magnum? **86**
19. Super-heróis não fazem sexo? **89**
20. *Teletubbies* foi inspirado por um universo paralelo? **93**
21. Rose poderia ter salvado Jack em *Titanic*? **97**
22. Venom foi criado por um fã do Homem-Aranha? **101**
23. Os bonecos de Xuxa e Fofão eram amaldiçoados? **105**
24. O Yoshi é um Pokémon? **109**
25. Os *Anjinhos* só existem na imaginação de Angelica? **112**
26. Bruce e Brandon Lee foram assassinados pela máfia? **117**
27. *Onde está Wally?* foi recolhido por uma cena de nudez? **121**
28. Zelda e Mario foram criados por influência de alucinógenos? **123**
29. Os protagonistas de *Clube da Luta* são na verdade *Calvin e Haroldo*? **128**
30. Os *Simpsons* consegue prever o futuro? **132**
31. O visual da heroína de *The Last of Us* foi copiado de Ellen Page? **136**
32. Quentin Tarantino planejou interligar seus filmes antes de se tornar diretor? **141**
33. Lara Croft fica nua em *Tomb Raider*? **146**
34. Kubrick filmou o pouso do homem na Lua? **153**
35. A DC esconde que o Batman é gay? **159**

36. *Hora de Aventura* é uma fábula sobre a Guerra Fria? **163**
37. Existe uma maldição sobre o elenco de *Poltergeist*? **166**
38. O Mario é um ator interpretando a si mesmo? **171**
39. Os Jetsons vivem na mesma época que os Flintstones? **174**
40. *It* foi baseado em um palhaço assassino real? **179**
41. Os *Smurfs* é uma alegoria do nazismo? **181**
42. A Disney esconde mensagens subliminares em seus desenhos? **184**
43. Orson Welles narrou *A guerra dos mundos* no rádio com a intenção de gerar pânico? **189**
44. Cenas de sexo foram escondidas em *GTA* pela Rockstar Games? **194**
45. Charlie Brown é uma invenção da imaginação do Snoopy? **200**
46. Willy Wonka foi garoto-propaganda de um chocolate real? **202**
47. Video games violentos estimulam atos de violência? **205**
48. *Tom e Jerry* faz propaganda nazista disfarçada? **209**
49. A Marvel sabota os X-Men? **212**
50. *Yu-Gi-Oh!* causou o suicídio de crianças? **216**
51. *Up* é uma viagem espiritual de pós-morte? **219**
52. *Resident Evil 5* é um jogo racista? **223**

Agradecimentos **227**

Assoprar o cartucho de video game fazia o jogo funcionar?

Um dos mais difundidos truques da história da tecnologia — e que fez parte da vida de quem jogou video games entre as décadas de 1980 e 1990 — foi o de assoprar a parte interna de um cartucho de jogo para melhorar seu funcionamento. E o procedimento não se limitava aos games: também se assopravam fitas vhs e a própria entrada do videocassete para supostamente limpar rastros inconvenientes de poeira. E o melhor de tudo: fazíamos isso sem nem ao menos questionar a validade do ato. A prática do “assoprão” já era usada nos tempos do Atari 2600, mas se popularizou para valer nos aparelhos que vieram mais tarde, especialmente no Nintendo Entertainment System (ou Nintendinho, como era mais conhecido).

Os usuários desse console da Nintendo se acostumaram a encaixar um cartucho e ver surgir não o jogo, mas uma tela preta ou totalmente colorida, repleta de gráficos e caracteres incompreensíveis. Para solucionar esse problema recorrente, havia o segredo mágico que era passado de jogador para jogador: desconectar a “fita”, soprar um bafo quente na placa de circuitos exposta e tornar a encaixá-la no aparelho.

Se não funcionasse, era só repetir o processo algumas vezes mais — em algum momento, daria certo. Durante anos, não houve quem contestasse o método.

Até que, em 2012, Chris Higgins, um jornalista norte-americano especializado em tecnologia, resolveu investir fundo em uma reportagem para o site Mental Floss que comprovasse sua hipótese: e se o ato de assoprar cartuchos causasse o efeito contrário ao desejado, contribuindo para estragar os games?

Inicialmente, Higgins tentou descobrir a razão de tal procedimento ter se alastrado principalmente na época do Nintendinho. Quando foi lançado no Japão em 1983, com o nome Famicom (abreviação de Family Computer), o sistema de jogos da Nintendo era mais parecido com os video games a que o mundo havia se acostumado até então: o cartucho de jogo era encaixado na vertical, em uma cavidade que ficava exposta na parte de cima do aparelho. Ao decidir lançar o console no Ocidente, em 1985, a Nintendo alterou o nome e o formato do produto por razões que iam além do design. Alguns anos antes, a indústria de video games havia praticamente se despedaçado nos Estados Unidos. Tudo porque a Atari, então líder do mercado, cometera diversos erros de estratégia que causaram a saturação do mercado e fizeram com que milhões de jogos encalhassem nas lojas. Era como se, de uma hora para outra, o público ocidental tivesse enjoado dos video games.

A Nintendo tinha esperanças de reverter esse estigma negativo que os video games tinham adquirido na América, e para isso decidiu pela transformação total de sua máquina, mesmo que isso a distanciasse do conceito original. A solu-

ção foi deixar de lado a ideia de “computador da família” do Famicom e renomeá-lo como “sistema de entretenimento” — ou Nintendo Entertainment System, cuja sigla, NES, gerou seu outro apelido consagrado. O design foi retrabalhado e virou algo mais parecido com um videocassete do que com um video game tradicional. Dessa forma, o cartucho entrava horizontalmente em uma cavidade protegida por uma tampa, encaixava em um conector e permanecia “escondido” dentro da máquina enquanto o game rodava.

Apesar de esse formato incomum tornar o aparelho mais bonito, ele também fazia a conexão do jogo ser propensa a defeitos frequentes. Higgins concluiu que o fato de os cartuchos serem encaixados na horizontal e ficarem escondidos era justamente o que tornava o NES um produto tão falho: esse sistema singular de conexão contribuía para o desgaste dos microcomponentes eletrônicos do aparelho e do jogo. E não era só isso: mesmo escondidos por uma tampa, os conectores se enchiam de poeira com facilidade, o que também acontecia com os cartuchos. Até mesmo o oxigênio colaborava na lenta e inevitável corrosão das peças minúsculas, e todos esses fatores combinados causavam as tão comuns falhas de conexão, cujos resultados eram cores piscando, ruídos e a tela repleta de caracteres alienígenas. Em outras palavras, “dava pau”. E, acredite, acontecia com todo mundo.

É surpreendente que a tese do “assopro mágico” tenha se popularizado pelo mundo, ainda mais em uma época anterior à existência da internet. De alguma forma, tornou-se senso comum entre os jogadores que, se um game não funcionasse, era só desencaixar o cartucho, assoprá-lo

e encaixá-lo de volta — eventualmente, após algumas tentativas, o resultado era positivo. A prática se estendeu pela geração seguinte de consoles, até cair em desuso com a extinção dos cartuchos e a padronização dos jogos em discos digitais.

Mas, afinal, estávamos fazendo a coisa certa? Em sua investigação, Higgins deparou com um teste interessante conduzido por um especialista em engenharia, que pegou dois cartuchos de um mesmo game de NES e retirou as embalagens plásticas para revelar seus circuitos. Uma das placas foi mantida intocada. A outra recebeu dez assoprões por dia ao longo de um mês. O resultado foi surpreendente, ainda que esperado: a placa “assoprada” ficou deteriorada, provavelmente porque a umidade do bafo quente facilitou o surgimento de fungos e a corrosão das peças metálicas. Ou seja, durante anos, assopramos nossos games para que voltassem a funcionar, mas estávamos colaborando com o estrago de seus componentes!

É interessante notar que a própria Nintendo tinha conhecimento do procedimento que o público realizava em casa e chegou inclusive a fazer um alerta em seus manuais de instruções: “Não assopre seus cartuchos ou consoles. A umidade pode corroer e contaminar os conectores de pinos”. Faltou apenas a empresa dizer que a única maneira recomendada de higienizar os cartuchos era com um cotonelete embebido em álcool isopropílico, indicado para o uso em componentes eletrônicos.

Se o ato de assoprar era prejudicial à saúde do cartucho, por que então parecia ter um efeito positivo? Higgins concluiu que, apesar de nociva no longo prazo, a umidade do ar quente poderia causar um efeito químico imediato e aleató-

rio que estimularia o funcionamento das partes elétricas do jogo e da máquina. A investigação também colocou a culpa no mero acaso: ou seja, se o jogador retirasse e encaixasse o cartucho diversas vezes sem assoprá-lo, talvez o jogo voltasse a funcionar da mesma maneira. Ou seja, trata-se de ciência e um tanto de sorte. Mas admita: não é mais gostoso acreditar na mágica?

Existe um episódio “maldito” de *Bob Esponja*?

Bob Esponja é um desenho animado para crianças com forte apelo adulto. Assim sendo, não está livre de controvérsias. As teorias existem desde o lançamento da série, em 1999, e são bastante criativas: o protagonista é gay, o programa é uma analogia aos testes nucleares que o governo norte-americano realizou no Atol de Bikini, localizado no Oceano Pacífico etc. Coincidência ou não, Fenda do Biquíni (Bikini Bottom) é o nome do local onde Bob Esponja vive com seus amigos – uma turma de seres marinhos falantes, com exceção de Sandy, um esquilo-fêmea caipira que usa um uniforme de astronauta.

Criado pelo animador norte-americano Stephen Hillenburg e exibido no Brasil desde 1^a de maio de 2000 no canal Nickelodeon, *Bob Esponja* é um dos programas infantis mais bem-sucedidos das últimas décadas. E existe uma pesada lenda urbana sobre ele que insiste em não desaparecer, mesmo dez anos depois da primeira vez em que foi relatada. É a história do episódio perdido “Red Mist”, que mostraria o suicídio de Lula Molusco.

Personagem secundário da trama, Lula Molusco está longe de ser o favorito dos fãs. Invejoso, sarcástico e sempre

de mau humor, contrariando a alegria inabalável do herói da história, é o tipo de figura que só existe para criar tensão negativa. Portanto, de cara não parece estranha a possibilidade de haver um capítulo tão sombrio estrelado por ele. O mito diz que “Red Mist” [Névoa vermelha] seria um vídeo de animação criado e editado de maneira caseira, enviado aos estúdios Nickelodeon por um homem que havia trabalhado com a equipe do desenho. E os relatos de quem supostamente o viu chamam a atenção pela riqueza de detalhes grotescos.

Segundo a lenda, o episódio começa com Lula Molusco se preparando para praticar clarinete, enquanto Bob Esponja e seu escudeiro, Patrick, podem ser ouvidos brincando do lado de fora da casa. Alguém bate na porta e o interrompe antes de ele tocar a primeira nota. É um peixe vendedor ambulante vestido de escocês, que pede ao dono da casa um minuto de seu tempo. Lula Molusco bate a porta na cara do sujeito, que volta a insistir. Agora com os olhos vermelhos, o vendedor diz que a “névoa vermelha” está chegando e deixa Lula Molusco confuso. Ele volta a atenção ao clarinete, tocando diversas notas desafinadas. As risadas o incomodam e ele grita que quer ensaiar para o concerto e não quer ser incomodado. A cena se encerra com uma sinistra tela vermelha. No quadro seguinte, os olhos de Lula Molusco também estão vermelhos.

Na sequência, vemos o concerto em questão. Lula Molusco se apresenta diante de uma plateia composta por espectadores com olhos vermelhos — inclusive Bob Esponja e o vendedor escocês —, que vai a sua apresentação de clarinete. Humilhado, retorna para casa e permanece em silêncio por longos minutos, até a tela ficar vermelha novamente.

Sentado em uma cadeira, Lula Molusco chora, com o ruído do vento ao fundo. Após um close no rosto dele, a tela se distorce enquanto a risada do peixe escocês pode ser ouvida ao fundo. De repente, como em um flash, surge uma imagem chocante de um garoto assassinado. Ao lado do corpo, uma sombra da pessoa que fotografou a cena — provavelmente o próprio assassino. Corta para o personagem chorando cada vez mais alto, com lágrimas de sangue escorrendo pelo rosto. Após alguns segundos, outra foto surge, dessa vez de uma menina assassinada. Fica ainda pior. Com os olhos vermelhos, Lula Molusco permanece em silêncio e sem chorar. Gritos de criança e um clarinete tocando são ouvidos ao fundo, seguidos de mais flashes de fotos diferentes de crianças mortas. Quando a cena retorna, a expressão dele continua sem vida. Quarenta longos segundos depois, Lula Molusco segura um revólver, aponta para a própria boca e atira.

Esse vídeo deprimente teria sido entregue em novembro de 2004 à equipe de animadores do canal Nickelodeon, em Los Angeles. Chocados com o conteúdo, eles o teriam enviado à polícia, que teria responsabilizado um animador escocês chamado Andrew Skinner pela criação do material. Mais tarde, Skinner seria acusado de diversos assassinatos, inclusive o das crianças mostradas no vídeo.

Este relato foi divulgado em um fórum on-line por alguém sob o nome de Chaz Agnew, supostamente um dos estagiários do estúdio, que garantiu ter assistido a “Red Mist” ao lado da equipe de *Bob Esponja*. O rapaz teria disponibilizado o vídeo na internet — retirado do ar pela polícia mais tarde — e tentado vender o original em leilões on-line. As-

sim, a verdadeira versão de “Red Mist” permaneceria inédita para o grande público.

Nunca surgiram provas reais de que o vídeo existiu de fato, o que não impede que muitas pessoas continuem criando suas versões caseiras dele e espalhando pelo YouTube. A internet, pelo jeito, prefere acreditar no absurdo.

O Coringa enlouqueceu Heath Ledger?

Dirigido por Christopher Nolan, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) é frequentemente citado como um dos melhores longas-metragens de super-herói das últimas duas décadas — se não o melhor. O fato de não ter sido indicado ao Oscar de melhor filme é considerado por alguns especialistas uma das grandes injustiças da história da premiação.

Mas um reconhecimento específico foi unânime entre a crítica e o público: a alta qualidade da atuação de Heath Ledger como o antagonista Coringa. Intensa, doentia e perturbadora como nenhuma outra versão consagrada do vilão conseguiu ser, ela lhe valeu a estatueta de melhor ator coadjuvante em 2009. Foi um prêmio póstumo, uma vez que Ledger havia morrido seis meses antes de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* estrear nos cinemas de todo o mundo.

Em 22 de janeiro de 2008, Heath Ledger foi encontrado inconsciente na cama de seu apartamento em Nova York. Estava nu, cercado de remédios — alguns não prescritos — e sem nenhum bilhete à vista. As tentativas de revivê-lo fracassaram, e o ator acabou declarado morto no local. Não restava dúvida de que não havia sido um crime, mas não ficou imediatamente claro se fora acidente ou suicídio. Ele tinha

28 anos e havia filmado suas últimas cenas como Coringa apenas dois meses antes.

Apesar de jamais ter passado por um treinamento formal como ator, o australiano era considerado um dos melhores intérpretes de sua geração, um profissional metódico e aplicado que mergulhava de cabeça nos papéis como se sua vida dependesse disso. Durante a preparação para *O Cavaleiro das Trevas*, ele manteve um diário em que narrou sua transformação física e mental para dar vida ao Coringa, que descreveu em uma entrevista como “sociopata, um palhaço assassino em massa de sangue frio”.

O processo de desenvolvimento dessa personalidade maníaca levou Ledger a se isolar por um mês em um quarto de hotel, sem contato com outras pessoas. Experimentando vozes e gargalhadas, ele anotava os progressos no diário, que também preenchia com fotos de animais, palhaços e até do personagem Alex, protagonista do filme *Laranja mecânica*. Na última página, com as palavras “Bye, bye”, o criador se despediu da criatura e do extenso processo de filmagens. Se for interpretada nas estrelinhas e levando em conta a tragédia que aconteceria meses mais tarde, a mensagem poderia representar outro tipo de adeus, mais literal e definitivo.

Tudo isso foi o bastante para a propagação da lenda urbana de que Ledger, assombrado pela presença do Coringa e sem conseguir se livrar da própria criação, foi conduzido a um comportamento errático que acabou lhe tirando a própria vida. Pela falta de treinamento técnico, o ator não saberia lidar com o personagem como uma faceta temporária que deveria ser abandonada. Somada a isso tudo, sua personali-

dade curiosa e obcecada o teria levado a entrar fundo demais na mente doentia do psicopata da ficção.

Ledger começou a carreira com filmes adolescentes de sucesso, como *Dez coisas que eu odeio em você* (1999). O grande divisor de águas em seu currículo foi seu corajoso desempenho como um dos caubóis gays do drama *O segredo de Brokeback Mountain* (2005), que lhe rendeu a primeira indicação ao Oscar. Durante as filmagens, ele conheceu a atriz Michelle Williams, com quem viveu junto e teve uma filha, Matilda Rose. A relação durou até 2007, justamente o ano em que ele passou a maior parte do tempo envolvido com a personalidade enlouquecida do Coringa. Por coincidência, foi também em 2007 que Ledger participou do filme *Não estou lá*, no qual interpretou uma das facetas do músico Bob Dylan que estava às voltas com um dolorido divórcio.

Dadas as circunstâncias misteriosas da morte repentina de Heath Ledger, as hipóteses que vieram à tona eram contraditórias. Pessoas próximas ao ator afirmaram que ele, emocionalmente abalado pelo risco de perder a guarda da filha para Michelle, estaria fazendo uso regular de drogas diversas. Outros relatos afirmavam que ele permanecia sóbrio, apesar dos problemas para conseguir dormir, algo causado talvez pela intensidade com que mergulhava no trabalho. Segundo o próprio Ledger descrevia, era como se a mente dele jamais conseguisse desligar.

Finalmente, um boletim médico foi divulgado em fevereiro de 2008, revelando a verdadeira causa do óbito: uma intoxicação acidental por uma combinação de remédios controlados. A medicação no sangue de Ledger incluía substâncias para combater a insônia e a ansiedade, além

de analgésicos, calmantes e antidepressivos. A família admitiu que a morte foi causada pela combinação mortal de várias drogas prescritas.

A incômoda injustiça fez com que o jovem ator partisse no auge da carreira, sem ter a chance de receber os louros por seu trabalho mais celebrado. É conveniente que o Batman acabe poupando a vida do Coringa ao final de *O Cavaleiro das Trevas*. Afinal, o cativante vilão permanecerá eternizado também na vida real — pelo menos enquanto nos lembrarmos da assombrosa atuação de Heath Ledger.